

愛の賜物

何がキャラクターの力となり、彼を支えるか。それは必ずしも物質的アイテムであるとは限らない。

愛の力こそが、キャラクターの最後の一撃に力を与え、死にゆく彼を奮い立たせ、そして故郷に帰るための原動力となるのだ。

DMが望むなら、これらの愛の力に、実際の賜物としての能力とパワーを与えて構わない。

キャンペーン内における“愛の賜物”

キャンペーンにおいてDMはストーリーを盛り上げるために美しい姫君を登場させることもあるだろう。しかし、必ずしもプレイヤーがその姫君に興味を持つとは限らない。DMはプレイヤーの好みを聞き、それに合わせて彼女の容貌や性格を変更するかもしれない。しかし、プレイヤー（特に、強さ重視型プレイヤーや、ぶち殺し型プレイヤーに多い）が望むものがもっと即物的なアイテムであったならお手上げである。

愛の賜物は、そんなプレイヤーの希望に応えつつ、DMの望むストーリーを展開するにふさわしい要素である。

プレイヤーは、利益を与えてくれる賜物の恩恵を失うまいと、DMの望み通りに姫君を守り、その愛に応えようとするだろう。

愛の賜物もまた、神の賜物や伝説の賜物と同様に、既存のアイテムを改造して作成してかまわない。

愛の賜物のレベルをより上のものにするためには、差額に等しい金貨を支払う必要がある。愛には金がかかるものだ。加えてDMは、愛が深まるにふさわしい理由をプレイヤーに求めて構わないが、あまり追求しすぎない方がいいだろう。

愛の対象を失った場合、それがプレイヤーの決断によるもの（敵に捕らわれた愛の対象を見捨てるなど）だった場合、支払った金額は返還されず、愛の賜物もまた失われる。

しかし、それがストーリーの展開上必要な離別だった場合、DMは等価のアイテムか、後述の“思い出の賜物”に変換するか、そのまま愛の賜物を使用し続ける。対象は失われても、愛は決して失われないのだ。

思い出の賜物

愛はやがて思い出に変わり、キャラクターを支え続ける。

あるいは、激しい憎しみの思い出がキャラクターの原動力として彼を駆り立てているのかもしれない。

DMが望むなら、これらにもまた実際の賜物としての能力とパワーを与えても構わない。

キャンペーン内における“思い出の賜物”

思い出の賜物は、愛の賜物から変化することが多い。

例えば、愛する妻を敵に殺され、復讐を胸に旅立ったり、その温かい思い出が冷えてしまったキャラクターの心に活力を与えたり。

あるいは、新しいキャンペーンを始めるとき、そのフックとして与えてもかまわない。

例えばキャラクターは、父を殺した海賊に激しい憎しみを抱いており、その海賊を殺すために、ほかのキャラクターたちを巻き込んだの大冒険に旅立っていくのだ。

姫君の愛

レベル 3+

まさしく君に必殺の一撃が加えられようとする時、姫君のくれたペンダントが君を守った。「きっと、無事に御戻りください…」姫君の声が、君の脳裏によみがえり、萎えた腕に力が戻る。

レベル 3、レベル 8、レベル 13、レベル 18、レベル 23、レベル 28

愛の賜物

特性：使用者は[魅了]に対するセーブに+2 のボーナスを得る

パワー（[一日毎]）：フリーアクション。使用者が敵の攻撃によってダメージを受けた時に使用する。使用者はその一撃に対し、すべてのダメージに対する抵抗 10 を得る。

レベル 8：使用者はすべてのダメージに対する抵抗 15 を得る。

レベル 13：使用者はすべてのダメージに対する抵抗 20 を得る。

レベル 18：レベル 13 の利益に加え、受けているすべての効果に対して1 回のセーブを行うことができる。

レベル 23：レベル 18 の利益に加え、使用者は即座に底力を使用することができる。

レベル 28：使用者はすべてのダメージに対する抵抗 25 を得る。

加えて使用者は、受けているすべての効果に対してセーブを行うことができ、それらには+2 の修正を受ける。また、即座に底力を使用することができる。

小さな女の子の愛

レベル 4+

「立ちなさい、あっちゃん！」

今まさに諦めようとした時に響いた声に、君は血を吐きながら準備オッケーとなった。

レベル 4、レベル 9、レベル 14、レベル 19、レベル 24、レベル 29

愛の賜物

特性：使用者は回復力値に+【魅力】修正のボーナスを得る。

パワー（[一日毎]）：フリーアクション。使用者のHPが0以下になった時に使用する。使用者は即座に底力を使用する。底力は使用済みであっても構わない。

レベル 9：使用者は5ポイントの一次的ヒットポイントを得る。

レベル 14：使用者は5ポイントの一次的ヒットポイントを得、かつ、もし伏せ状態であったなら、即座に立ちあがることができる。

レベル 19：使用者は10ポイントの一次的HPを得る。また、もし伏せ状態であったなら、即座に立ち上がるができる。

レベル 24：レベル 19の利益に加え、一つの状態異常を即座に終了させることができる。

レベル 29：レベル 24の利益に加え、使用済みの遭遇毎パワー一つを再使用できるようになる。

信じ合う女騎士の愛

レベル 3+

「いまさら疑うものか！ 私はお前を信じる！」

その気丈な言葉は、死地へと赴く君の胸を熱くたぎらせ、奮い立たせるのであった。

レベル 3、レベル 8、レベル 13、レベル 18、レベル 23、レベル 28

愛の賜物

特性：使用者は機会攻撃に対するACに、+1修正のボーナスを得る。

レベル 13：+2ボーナス

レベル 23：+4ボーナス

パワー（[一日毎]）：フリーアクション。使用者が一回の機会攻撃を行う。命中判定とダメージに+2のボーナスを得る。加えて対象は、使用者の次のターン終了時まで、使用者に「マークされた状態」となる。

レベル 8：ボーナスは+3ボーナスとなる。

レベル 13：機会攻撃として、無限回パワーを使用できる。

レベル 18：ボーナスは+4ボーナスとなる。

レベル 23：「マークされた状態」は、遭遇中持続する。

レベル 28：機会攻撃として、遭遇毎パワーを使用できる。

素直ならざる少女の愛

レベル 5+

「べっ別に、アンタなんて好きでもなんでもないんだからっ。ただ…うるさいわね！ なんとなくよっ！」

君は思わず吹き出した。なるほど、この少女の前では無様な姿は見せられまい。

レベル 5、レベル 10、レベル 15、レベル 20、レベル 25、レベル 30

愛の賜物

特性：使用者はすべての技能判定に、+1修正のボーナスを得る。

レベル 15：+3ボーナス

レベル 30：+5ボーナス

パワー（[一日毎]）：フリーアクション。使用者の行うなんらかの判定が失敗した時に使用する。使用者はそのサイコロを振り直す。

レベル 10：振り直す際に、+1ボーナスを受ける。

レベル 15：ボーナスは、+2ボーナスとなる。

レベル 20：加えて、もし振り直す判定が命中判定だった場合、その攻撃は、出目18以上でクリティカルとなる。

レベル 25：ボーナスは+3ボーナスとなる。

レベル 30：加えて、使用者は即座に一回の回復力を使用できる。

フェイワイルドの姫君の愛

レベル 4+

君の胸甲の下には、スタージュエルという世にもまれなる宝石がある。

それはあのフェイワイルドの姫君と心すら分かち合ったことのおかげ。君が名誉をかけて闘う時、彼女もまた君の傍らによりそっているのだ。

レベル 4、レベル 9、レベル 14、レベル 19、レベル 24、レベル 29

愛の賜物

特性：使用者は【魅了】に対するセーブに+2のボーナスを得る

パワー（[一日毎]◆【瞬間移動】）：移動アクション。使用者は5マスの【瞬間移動】を行う。

レベル 9：加えて使用者は、一回のセーブを行うことができる。

レベル 14：使用者は7マスの【瞬間移動】を行う。

レベル 19：加えて使用者は、受けているすべての状態異常に対して一回のセーブを行うことができる。

レベル 24：使用者は視線の通る好きなマスに【瞬間移動】を行う。

レベル 29：パワーの使用時に行うセーブは、すべて+4のボーナスを得る。

両親の愛／思い出

レベル 3+

父さんが残した、熱い思い

母さんがくれた、あのまなざし。

レベル 3、レベル 8、レベル 13、レベル 18、レベル 23、レベル 28

思い出の賜物

特性：使用者は死亡セーブに+2 のボーナスを得る。

13 レベル：使用者の死亡セーブは、出目 18 で回復力を使用できる。

パワー（[一日毎]）：フリーアクション。底力を使用した時に使用する。使用者は底力の効果に加えて、受けているすべての状態異常に対して一回のセーブを行うことができる。

レベル 8：底力による防御値へのボーナスは、+2 から+3 になる。
レベル 13：このパワーによるセーブに対して+2 のボーナスを受ける。

レベル 18：底力による防御値へのボーナスは、+3 から+4 になる。
レベル 23：次の使用者のターン終了時まで、あらゆる判定に+4 のボーナスを得る。

レベル 28：使用者の次のターン終了時まで、使用者は、すべてのダメージに対する抵抗 20 を得る。

男の愛／思い出

レベル 5+

「男なら、危険を省みず、死ぬと分かっているけど行動しなければならない時がある。負けると分かっているけど、戦わなければならない時がある。鉄郎はそれを知っていた」

「俺も…俺も知っています、ハーロック！」

レベル 5、レベル 10、レベル 15、レベル 20、レベル 25、レベル 30

思い出の賜物

特性：使用者は、死亡セーブを放棄することで、一回の標準アクションを取ることができる。放棄された死亡セーブは、失敗したものとして扱う。

パワー（[一日毎]◆[構え]）：フリーアクション。重傷時のみ使用可能。使用者は男の構え状態となる。構えが終了するまで、使用者に隣接してターンを開始するか、使用者に隣接した位置に移動した敵は、使用者にマークされた状態となる。この[構え]は、使用者が重傷ではなくなると終了する。

レベル 10：[構え]中、使用者はセーブに+2 のボーナスを得る。

レベル 15：[構え]中、使用者はすべてのダメージに対する抵抗 3 を得る。

レベル 20：[構え]中、使用者はセーブを、ターン開始時に行うことができる。

レベル 25：[構え]のマークは、使用者のクラスによるマークとなる。

レベル 30：[構え]中、使用者はHP が 0 以下になっても気絶状態にならない。死亡セーブに 3 回失敗しても通常通り行動し、遭遇終了時に死亡する。

師匠の愛／思い出

レベル 3+

「考えるな。感じるんだ」

師匠の残した言葉の意味。それが今、まさしく君の力となる。

レベル 3、レベル 8、レベル 13、レベル 18、レベル 23、レベル 28

思い出の賜物

特性：師匠と同じ[パワー源]のクラスを一つ選び、そのクラスの無限回パワーから一つを選ぶ。使用者はそのパワーを遭遇毎パワーとして使用できる。

パワー（[一日毎]）：フリーアクション。師匠と同じ[パワー源]のクラスを一つ選び、そのクラスの1 レベル遭遇毎パワーから一つを選ぶ。使用者はそのパワーを遭遇毎パワーとして使用できる。

レベル 8：3 レベルの遭遇毎パワーから 1 つを選択。

レベル 13：7 レベルの遭遇毎パワーから 1 つを選択。

レベル 18：13 レベルの遭遇毎パワーから 1 つを選択。

レベル 23：17 レベルの遭遇毎パワーから 1 つを選択。

レベル 28：23 レベルの遭遇毎パワーから 1 つを選択。

復讐すべき敵の思い出

レベル 4+

かつて君からすべてを奪った敵。

そいつを仕留める。ただそれだけを思っただけで己を鍛えあげてきた。

レベル 4、レベル 9、レベル 14、レベル 19、レベル 24、レベル 29

思い出の賜物

特性：敵と同じクリーチャー種別を選択する。選択したクリーチャー種別に対するダメージに+2 のボーナスを得る。

パワー（[一日毎]）：マイナーアクション。使用済みの1 レベル以下の遭遇毎パワーを、再使用可能にする。

レベル 9：3 レベルの遭遇毎パワーを、再使用可能にする。

レベル 14：7 レベルの遭遇毎パワーを、再使用可能にする。

レベル 19：13 レベルの遭遇毎パワーを、再使用可能にする。

レベル 24：17 レベルの遭遇毎パワーを、再使用可能にする。

レベル 29：23 レベルの遭遇毎パワーを、再使用可能にする。