

PL : いまーむ

CG Male Halfling, Oracle(Seer)

名前の類似を避けるために改名

Harfwol Luminaire

ハルフォル・ルミネール、20 歳、ハーフリングの男。

ルミネール家はサンドポイントでは比較的古い(30 年くらい前からの)入植者であり、父はそこそこ有名な木工細工師であった。一家は山の手地区に居を構えて慎ましやかな暮らしを送っていた。

ハルフォルはサンドポイントで生まれ、よく人間の中になじみ、いたずら好きで無邪気な少年時代を送っていた。残念ながら父の職能を受け継ぐ気はなかったようだ。

しかし、そんなルミネール家を悲劇が襲う。例の「この間の嫌な事件」である(10 年くらい前?)。サンドポイント大聖堂から出火して北地区を焼き尽くした火災は、彼の家も全焼せしめた。

就寝していたルミネールの家族は家の中でたちまち四方を火に囲まれてしまうが、なぜかハルフォルの周囲にだけは不自然な風が渦巻き、火を退けた。

その風は両親を守ることはなく、彼らはハルフォルの目の前で逃げ惑いながら焼死。ハルフォルも逃げ場を失って灼熱の中に力尽きそうになるが、自警団の救助と Koya Mvashti の回復呪文によって一命を取り留めた。

かくしてハルフォルは孤児となり、Koya の元に身を寄せることとなる。

両親を目の前で失ったショックで一時は塞ぎこんでいたものの、Koya のもとで徐々に Halfling 由来の快活さを取り戻していく。

ハルフォルは Koya のことを祖母のように慕い、気軽に「おばあちゃん」と呼ぶ(だが Niska のことは怖くて苦手だったようだ)。

Koya に倣って癒し手の道も歩もうとしたが、どうもそのパワーの出处が違う...ハルフォルには Oracle の素質があるようだ。

だが、彼に付きまとう「呪われた風」もまた Oracle ゆえの力であることを知り、Oracle の道を歩むことは家族を失ったトラウマと常に向き合い続けることであると理解せざるを得なかった。

それでも、Koya が彼にとっての命の恩人であり、師匠であることに変わりはない。彼はおばあちゃんの為ならどんな危険な冒険にも随行するだろう。

もっともそれは意気込みだけで、ハルフォルはまだ Sandpoint を出たことはない。

ハルフォルは、いつか旅に出て「呪いの由来」を知りたいと思っている。

それはまだ、雲をつかむように漠然とした話ではあるが。

本人には冒険者としての自覚も覚悟もないけど、おばあちゃんに言われて(おばあちゃんのために) キャラバンの旅をし、Oracle としての超常的な能力に戸惑いつつも徐々に使い方を覚えていくとか、そういうキャラをやりたい。

エピソード

Oni どもの手から無事 Minkai を解放し、Ameiko を天皇に即位させることに成功した キャラバン 一行。

Harfwol も Koya も彼女の側についてサポートするという生き方もあったが、Koya が

「私もずいぶん歳をとったし、まだ元気のある間に世界の色々な所を見て回りたい」

などと不穏な発言をしたことから、Minkai を離れ、二人で旅を続けることにした。
そう、Sandpoint に戻るための旅である。

Oni の脅威がなくなって海路が安全になったこと(そして Crown of the World にトラウマがあること)から、以下の様な旅程を取る。

(参考：<http://darthsunshine42.deviantart.com/art/Fan-made-Golarion-map-337812221>)

- ・一度 Hongal に戻り、Ordu-Aganhei を再度訪問(さすがにチン様の態度も軟化してるよね?)
- ・Path of Spirits を通り、Wall of Heavens を抜ける
- ・そこから西に向かい、Kyzuv の港で船を調達
- ・Ivory Sea を横断し、Casmaron 大陸に上陸
- ・そこからはひたすら陸路を西へ

そうして1年弱の行程の後、二人は無事 Varisia の Sandpoint へと帰還を果たしたのであった。

すでに Oracle 15 であり、自らに備わった超常能力も完全に使いこなしている Harfwol ではあったが、おばあちゃんの後を継ぐという夢はまだ変わっていなかった。

そのため、旅の途中での経験(値)を使い、Cleric 1 を習得。

Sandpoint に帰還してすぐ、放置してあった Desna の神殿を再建。Koya と二人で切り盛りし、やがて Koya が亡くなったあとも神殿を継ぎ、港町 Sandpoint の信仰面でのサポートを未永く続けていったとさ。

おしまい。

Standing

- ・ Harfwol -> Koya
 - ・おばあちゃん。命の恩人。癒しの術の師匠。頼りにしてる。認められたい。年に数回 キャラバン の護衛として旅をしているようだけど、まだ連れて行ってもらえたことはない。いつか一緒に旅をするんだ!
- ・ Koya -> Harfwol
 - ・DM にお任せします。Harfwol におばあちゃんと慕われていることについて、Friendly でも Indifferent でも Unfriendly (ex. 「次おばあちゃんって呼んだら追い出すよ」) でも個人的には構いません。
 - ・シナリオ中で築く信頼関係は仲良し方面がいいな
- ・ Harfwol -> その他の NPC
 - ・今のところとくになし。Sandru についてはやや思うところありか?
- ・ Harfwol -> Curro
 - ・踊りみたいな不可思議な剣術を練習してるなぁ...あんなのが冒険で通用するのかな?
 - ・歳も近そうだし同じ Sandpoint 住人ということで知り合ってもいいかも。応相談。
- ・ Harfwol -> その他の PC
 - ・ちょっと前の騒動で流れ着いた人たち。冒険者の来訪自体は全然珍しくないし、とくに気にしていない。

データ

■ Oracle

- ・ Sorcerer 的な Cleric
- ・ Archetype : Seer (UM)
 - ・ Bonus Spells : 略。1 レベル呪文以外総とっかえ。
 - ・ Revelation(1st) の固定 : Natural Divination (Nature Mystery のそれと同じ)
 - ・ Revelation(3rd) の固定 : Gift of Prophecy (Lore の Automatic Writing に類似、ただし 3rd で Augury、5th で Divination、9th で Commune、どれも 1 分のトランスで完了)
- ・ Mystery : Wind
- ・ Oracle's Curse : Haunted
 - ・ 持ち物を取り出すのに必ず Std 以上のアクションを要する
 - ・ 持ち物を落とすと、ランダムな方向に 10ft 転がる
 - ・ Spell Known に Mage Hand, Ghost Sound を加える。レベルが上がると、Minor Image, Levitation, Telekinesis, Reverse Gravity といったオバケめいた魔法も加わっていく。
- ・ フレーバー的には、Wind Revelation, Seer Revelation, Curse の効果、呪文に至るまですべて、「自分に取り憑いている何かよく分かんない存在の仕業」と本人は思い込んでいる。真実はどうあれ。
 - ・ 特定神格への強い信仰は持ち合わせていないが、Koya に倣って Desna を崇めている。

■ Feats

CRB 外から取るものを一応書いておきます。

- ・ Lucky Halfling (APG 1 日 1 回、30ft. 以内の味方の Save を振り直させる。この際 Halfling の Save を代わりに用いても良い)
- ・ Warrior Priest (UM イニシアティブ +1、防御的詠唱 +2)
- ・ Divine Interference (UM Immediate で呪文スロットを潰すことで、30ft. 以内で行われた敵の攻撃ロールを振り直させる。潰したスロット Lv 分のペナルティ付き。同じ敵には 1 日 1 回しか使えない)

■ Traits

- ・ Rescued by Koya (Campaign Trait: Cure 呪文の回復量 +2、Koya を Threaten してる敵への攻撃 +1)