

## アール・ポルトノヤ

Name	Arl=Portnoya
Race	Human(Ulfen)
Gender	Female
Age	17
Aliment	Chaotic-Good

Ability:6,15,13+1,9,12,17+2

### その後

エルヴァナを退け、ひとまず世界の危機は脱した。  
しかし未だイリセンの地に平和は訪れない。

バーバ・ヤーガは力を取り戻し、今もゴラリオンの脅威として在り続けている。  
永遠の冬を振りまき、悪しき魔女やフェイ達のがさばっている。

原因を根元から断つため、アールはイリセンの新女王に即位したのだ。

成すべき事は多かった。  
政治の面では腐敗した上流貴族を更迭し、理想に燃える有能な者を召し上げた。  
冬の力を弱めるために地盤を調べ上げ、パワーソースとして地脈からマグマ流を引き出した。  
バーバ・ヤーガの再臨に備えエルヴァナの遺産を収集・研究し、独自に発展もさせた。

順調なように思えた。実際、イリセンは少しずつ良い方向に向かっているように感じられた。  
しかし100年にも及ぶ政争は女王の精神に着実に狂気を積み上げていたのだった。

ある時ふとアールは我に返った。  
そう自覚したということはそれまでは正気でなかったということだ。  
眼前には溶岩に飲み込まれた彼女の生まれ故郷の惨状が広がっている。

イリセンの救済もあと一步の所だ。ここで止まるわけにはいかない。  
しかし狂気に侵されている自覚もある。最早自分自身も信用できない。  
助力を乞おうにも妥当な筋は多くない。

バーバ・ヤーガの再来も近い。  
思い起こすのは100年前、あの始まりの時.....

概ね準備は整っている。  
まだ少しばかりの猶予もある。  
かつての仲間たちを今再びここに集めるのだ。

### 背景

アールの実家は冬の魔女の家系であり、彼女の祖母も母も、その末席に名を連ねている。

そのルーツはかつて白の魔女達に敵対し、打ち取られた溶岩竜の眷属であり、魔女の配下に加わることで根絶を逃れた一派である。

元が外様のため一家の立場は弱く、まだ幼い次女に先祖返りの兆しを読み取った両親は、周囲の目を恐れて遠方へ里子に出すことを決めた。

引き取られた先は南方の国のとある名士の使用人の家。

アールは自身が里子に出された理由を知らない。

幼い頃習った呪術の理論はサッパリだが、天性で魔術を操ることは得意だった。

「今となっては魔女になりたいわけじゃ無いけれど、同年代の子供と比べても資質には申し分が無かったと自負しているし、そんな自分が実家から引き離された理由をいつか確かめに行きたい」

そのようなことを同い年で親しい間柄である名士の娘に対してこぼすこともあった。

ある夜、ぶつかる小石の音に目を覚まし、窓を押し開ける。

「お嬢、こんな夜更けにどうしたんですか？」

うすうすこんな日が来るんじゃないかとは思っていた。冒険の始まりだ。

## Race:Human

### Heart of the Snows(ARG)

雪国育ち。Skilled の代替。

寒冷気候の影響を一段階緩和する。

寒冷気候に対する Fort ST、落下と滑ることを防ぐチェック (ST 含む)、Trip への CMD に +2

## Class

### Crossblooded (UM)

Bloodline を 2 つ得る。基本、2 つからいいとこ取りできるのと、Bloodline Arcana は両方から貰える点が強み。

デメリットも大きく、ただでさえ少ない Spell Known が各 Lv につき 1 個減る。偶数レベルで Highest が 0 に。

16 レベル時に 8th が出ない。Metamagic の運用がカギだと思われる。

更には Will ST が -2。

### Wildblooded : Primal (UM)

Elemental Bloodline の変更版。

Bloodline Arcana で Fire Spell のダメージがダイス毎に 1 増える。

## Trait

・ Failed Winter Witch Apprentice

元現地人。ボーナス言語が 1 つ降ってくる。

おつむの弱いキャラなので skill bonus の分は無意味。

・ Gifted Adept <Fire Ball>

天賦の才。

Fire Ball の CL に +1。

## Feat

### Elemental Focus (APG)

Fire Spell の DC が +1。Greater もある。

Spell Focus と一緒に積んで +4 する。

### Elemental Spell (APG)

Metamagic(SL+1)

Fire じゃない Spell を Fire にできる。

### Intensified Spell (APG)

Metamagic(SL+1)

ダメージ計算時の Max CL +5

### Piercing Spell (UM)

Metamagic(SL+1)

SR check +5

### Disruptive Spell (APG)

Metamagic(SL+1)

呪文効果を受けた対象は 1R の間 Spell cast 時に Spell の DC を目標に Concentration が必要。

### Selective Spell (APG)

Metamagic(SL+1)

instantaneous な Spell の効果範囲内なので Cha までのクリーチャーを対象から外す。

### Dazing Spell (APG)

Metamagic(SL+3)

ST を落としてダメージを受けたクリーチャーは元の SL と等しいラウンド daze。

ST の無い呪文の場合は Will を行う。