

Abraham の祖先の遺産ファルシオンの柄から盛り上がって出てきた、Abraham に似た顔状の物体。これは柄と刀身の表面を自在に動き回ることが出来、常に他人から見えるような位置にいる。+4相当まで強化された際に、小さな腕が生えてきた。この腕は1ポンド未満の物品を保持することができ、スワフトアクションを用いることで受け取れる。交換は組みつき中でも移動アクションを用いれば無チェックで可能。また、所持者のいかなる行動も阻害しない。

通常時・Astrite 時に関わらず、darkmatter が近くにあると、その純度に比例して刀身が輝くようになる。ただし、他のものよりも弱い。

Shrunken Shrieker(グロ注意)として働き、Abraham 以外の人間が祖先の遺産に触れたときには叫ぶ。

これはインテリジェントアイテムである。詳細は以下のとおり。

Olein は Antimagic field に入った際など、Magic Item の能力が抑止されるような場合は全ての能力を使用することができなくなる。

Olein Hifatt

アライメントはLGで、能力値はint8 Wis12 Cha15である。

使用可能なスキルは無い。

所有者とのみテレパシーで会話可能。ただし、返答は発音する必要がある。視覚・聴覚は通常通り。愛称はオレインさん。

アイテムとしてのCLは使用者のHDと同じとなる。

このアイテムには Olein Hifatt の意思が宿っている。Olein Hifatt は16(10進数)代前の Abraham の先祖であり、上のエルフとともにパラディンとして Astrite のファルシオンを振るって戦っていた。戦後、彼のファルシオンは二人の子供のために分割され、代々 Hifatt 家と Garmarine 家に伝えられていた。(足りない分は鉄で補う)

Ability (祖先の遺産 +4 相当時)

扱いが悪いとストレスがたまり、祖先の遺産の能力は全て消失し、ただの高品質の武器として扱う。目安は一日一、二回以下の行動を行ったときで、パラディンが呪文を回復するタイミングで全ての能力は元に戻る。ただしこれは目安なので、所持者の行動によっては一発で能力が消失する、もっと長期にわたって能力を封印するなどの裁定を行ってもいい。

ex: 床に落とす・肉体的に応答が可能な状態で呼びかけを無視する・殴ったら剣にダメージがあるような対象を殴る(その対象が、そのような能力を持っていることが明らかになった時以降に一回ごと)・Evil でない object を殴る(敵の唱えた壁魔法であれば問題は無い)・Good でない行いをするなど。回数を含めてDMの気分で決めてかまわない。

物によっては、祖先の遺産への供物を拒否することもある。ただし、値段を設定していなかった以外の場合はめったに拒絶しない。

- ・Astrite change(Su)

このファルシオンは、これまでの Hifatt 家の人間によって様々な魔法的強化を受けてきたが、一代につき最低でも一回は折れたり、サビになったり(後に呪文で復活。名前忘れた。)、ディスジャ

ンクションされたりしており、魔力の名残はない。

しかし、Olein Hifatt の意識はこの剣に施された強化を全て覚えており、それらを思い出すことで祖先の武器を強化できる。

利益：祖先の武器に捧げものをするタイミングで、使用者は以下の強化リストからこの武器に施すことができるものを1つ選択しておく。ペインの対象はDMGの表を参照してランダムに決定するが、ペインの対象が Good か Lawful の Outsider となった場合、ふり直しをする。2回連続してペインを選択するときも改めてランダムに決定する。

一日三回、所持者は swift action を用いることで1roundだけ祖先の遺産を Astrite 製にし、DRを抜く際に Good 扱いにすることが出来る。持続時間中、祖先の遺産には選択した強化が施される。起動に合言葉が必要なものは、すでに起動したものとして扱う。

一度に二チャージ使用することで immediate action となり、三チャージで free action となる。

強化リスト:DMGの+1強化(強化ボーナス+1を含み、Spell storing と Mighty Cleaving を除く)、Blessed(BoED)、Ranged Sundering

- ・ Cooperative Smite Evil(Ex)(+3 相当時追加)

所持者が Smite Evil を使用した際に Olein Hifatt が高速で刀身を動き回ることにより、相手にチェーンソーの要領で恐ろしい傷を与える。強化ボーナスが増えると、この時の Olein Hifatt が増えるが、ダメージは据え置き。

利益：Smite Evil 使用時に、武器に1d6点のダメージを追加する。このダメージは Smite Evil によるものではないので Charging Smite などの効果を受けないが、Evil でないクリーチャーにも効果がある。

- ・ Locate kinfolk(Sp)(+4 相当時追加)

Locate Creature とほぼ同等。以下の点で異なる。

1. 対象は10等親以内のクリーチャーである必要がある。
2. Olein の腕が方向を示し、距離は口で説明される。

- ・ Path of Exalted(Ex)(+4 相当時追加)

所有者が倫理的葛藤に陥った際、Olein さんに Standard action で相談することで、Olein さんが Paladin として進むべき道を示してくれる。効果は同名の呪文とほぼ同じだが、代償を支払う必要がない点で異なる。

この能力を一週間に一度を超えて使おうとすると、「少しは自分で考えなさい」と言われ、Olein の全ての能力は24時間封印される。

- ・ Temporary Astrite(Ex)

この武器は、Astrite 時には SR25、全ての Energy に対する Resistance20 と hardness20/hp50 を持つ(強化ボーナスなどの影響も受ける)。

しかし、Desert Rose とは異なり、他の素材の DR や Hardness を抜く力は持たない。

この武器へのダメージを計算する際、Astrite 時と通常時で食らったダメージを記録しておき、Astrite 時のダメージは両方のダメージを合計する。通常時には通常時のダメージのみ適用するが、Astrite 時の hp がこの方法で求めた hp を下回る場合、その値になる。

その他

Abraham 以外が祖先の遺産を持つとただの高品質ファルシオンとして扱われるようになるが、Shrunken Shrieker としての能力は失わない。

Olein Hifatt に「お前要らない」と言う事で以上の能力はすべて消えるが、祖先の遺産としての能力は残る。

ただし、この行為を行うには、使用者が DC20 の Diplomacy チェックに成功する必要がある。一日に一回のみ。10 分間かかる。

祖先の遺産に供物を捧げるためには、Olein にアイテムを食べさせる必要がある。この時にかかる時間は通常通り。

時々ランタンアルコンが出てくる。

このアイテムの能力は Aloe! 以外の全ての DM が変更できる。

Aloe! は、"Olein Hifatt" の部分に追加の設定をすることができる。

Abraham は通常の Ancestral Relic の利益を制限している（貢物の価値を市価の半分としている）ので、そのおつりのつもりで。あと、様々な人が Abraham の剣を狙っているので（主に SKQ）その防御用という感じで。

強化する際には、Ancestral Relic を通常通りに運用していたらどうなっていたかについて思いをさせてみる。

強化するときは、この武器にはもともになる祖先の遺産があることを忘れずに。

< 更新履歴 >

10/15 実は Olein は 16(10 進数) 代前の先祖だった。本人が最初に 20 と言ったのは、400(10 進数) 年程前には Olein が生まれ育った地域で 8 進数が一般的だったため。その他こまごま。ランタンアルコンは Abraham がこの剣を持っていることを知っていて帝国に立ち向かわせたとかだと、なぜみんな Astrite 持っているかの理由に無理がなくなるかもしれない。SKQ

11/21 +2 になったから強化。今のところは合計 8000gp だけど、本来は 16000gp なので強化時には大体 +3 になるようにした。

12/29 +3 になったから強化。隠し能力として、命中ロール、クリティカルロール、追加のラックチェック × 三回に全て 20 を出せば、神格もばらばらに出来ます。SKQ

4/9 +4 相当になったら腕が生えます。Locate Kinfolk の能力も生えます。SKQ