

Karach la spada del chaos

La spada riluce di un verde molto intenso e cambia di colore con le emozioni del proprietario. Sono in effetti le emozioni che fanno scatenare i poteri di questa incredibile arma senziente. Infatti, concentrandosi su una sensazione o un sentimento particolare per un round, nei round successivi la spada si modificherà in maniera da favorire i sentimenti o le sensazioni sulle quali ci si è concentrati.

Si può usare questa straordinaria proprietà solo 1 volta al giorno.

La durata della modifica dura fintanto che non si perde la concentrazione sul sentimento o per un numero di round determinato da un coefficiente di riuscita nel round di preparazione.

La perdita di concentrazione può avvenire quando si pensa ad altro, quando si viene feriti di più di 15 punti ferita in una sola volta, se si subisce un critico o l'effetto di incantesimo che influenza la mente.

Il coefficiente, invece, si determina mediante un Tiro sulla Saggezza con CD 15. Il numero di round di effetto del singolo potere è determinato da questo tiro. Ad esempio, se il giocatore ha totalizzato 17 nel tiro, il potere permane per 2 round ($17-15=2$)

I sentimenti in grado di attivare i poteri della spada sono:

- **Rabbia:** Il fiotto d'ira che pervade il proprietario si trasmette alla spada, rendendo più forti e rabbiosi i suoi fendenti. Il proprietario guadagna quindi 1d4 punti di forza.
- **Dolore:** Il sentimento di dolore che il proprietario prova si trasmette alla spada che infliggerà un 1d4 danni di puro dolore in più ogni volta che si colpisce l'avversario. Non morti, costrutti e mostri immuni al dolore non subiscono questo particolare effetto.
- **Distaccamento:** La sensazione di distaccamento che il proprietario prova si trasmette alla lama e rende i suoi colpi più precisi e letali. La minaccia del critico è aumentata di +1 il tempo di permanenza del potere.
- **Sopportazione:** La spada aiuta il proprietario ad sopportare i danni. Per la durata dell'effetto si ignoreranno tutti i danni debilitanti, inoltre gli attacchi stordenti non avranno alcun effetto.
- **Allegria:** L'allegria che il personaggio prova rende la spada più veloce e fluida come se stesse ballando. Tale potere simula gli effetti dell'incantesimo 'Velocità'
- **Cordoglio:** Il senso di cordoglio del proprietario dona alla spada l'abilità di curare 1d10 danni a un compagno. Questo potere non è ovviamente a durata.
- **Paura:** La paura mette le ali ai piedi. Per la durata dell'effetto il proprietario potrà scappare ad una velocità doppia della normale velocità di fuga, distaccando eventuali inseguitori.

La spada ha altri poteri particolari, non ad attivazione:

- Permette, previo una prova sull'intelligenza, di capire i sentimenti (non i pensieri) di chi gli sta davanti. Gli esseri immuni all'individuazione dei pensieri e alle magie mentali non soffrono di questo potere.
- La spada assorbe i sentimenti. Non si sa a cosa possa mai servire questa abilità ma i sentimenti vengono assorbiti, come se la lama stessa ne avesse bisogno per esistere.
- In qualche modo, la spada riesce a trasmettere alcuni sentimenti al portatore, mantenendo sempre desta la sua attenzione. Il proprietario avrà una percentuale maggiore di accorgersi di possibili inganni o di persone che tramano contro di lui.