

## **STORM - LA SPADA ASTRALE**

Storm era la spada del potentissimo cavaliere Githyanki Aan'zai, donatagli dalla maga della comunità Githyanki per le eroiche azioni portate contro i Githzerai nel corso della sua vita. La spada era stata forgiata per il cavaliere appositamente, ed avendo una sua forte personalità, poteva essere usata solo da lui.

Alla morte del cavaliere, la maga tentò di riportarlo in vita, affinché egli potesse continuare a servire nella sua guerra fratricida anche da morto. La gravità del rituale scatenò le ire di Anubis, il guardiano dei morti, che maledisse la spada e la usò per uccidere la maga. La maledizione fece sì che da quel momento in avanti, chiunque provasse ad usarla senza riuscire a domarla sarebbe morto, per volontà della spada stessa. Senza più un proprietario, la spada, adesso sporca del sangue della maga Githyanki, fu scagliata nel piano astrale e lì dimenticata. Un altro mago Githyanki, rinnegato dalla propria gente, vagando con la sua imbarcazione, la trovò e se ne impossessò. In seguito ad alcune ricerche scoprì la vera storia della spada e tentò di guadagnare fama e gloria usando il potente oggetto e spacciandosi per Aan'zai, ritornato dal mondo dei morti.

La spada punì lo sventurato nel peggiore dei modi. Si fece usare senza opporre alcuna resistenza dal mago, manovrando sottilmente la sua mente per fare sì che le azioni del nuovo proprietario portassero a termine lo scopo per la quale era stata forgiata: uccidere i Githzerai. Durante i viaggi del suo temporaneo possessore, la spada giunse su Yggdrasil, il Grande Albero, dove il mago si scontrò con un forte guerriero di nome Veridis Mov. La spada, vista la possibilità di cambiare proprietario per uno più abile, si rivoltò contro il mago. Veridis Mov si impossessò della spada e provò ad usarla. Quello che Storm non si sarebbe mai aspettata era che si sarebbe venuta a trovare nelle mani di una persona dalla volontà più ferrea della sua. Veridis impose la propria saggezza e il proprio carisma, riuscendo a dominare la spada, e raggiungendo un accordo con essa: la spada si sarebbe lasciata usare e lui avrebbe ucciso tutti i Githzerai presenti nei dintorni della cittadina di cui era il sindaco. Il rancore di Storm per la sconfitta è però come delle braci sotto la cenere di un fuoco morente, nascosta, ma pronta a divampare.

### **Aspetto**

La spada ha una lama di acciaio affilatissimo, senza una scalfittura e rilucente di un intenso bagliore bianco, con alcune venature rosse che ricordano il sangue della maga. L'elsa è formata da quattro triangoli rettangoli, con un cateto molto più lungo dell'altro e incrociati a formare una X vista dall'alto. L'elsa è piuttosto lunga e permette l'uso dell'arma anche a due mani (come una spada bastarda).

Nonostante l'esoticità della sua forma, la Storm è a tutti gli effetti una spada bastarda. Essendo stata incantata da una potente maga Githyanki possiede molti poteri e il sangue della donna stessa che ha impregnato la lama la ha resa ancora più potente.

### **Descrizione**

Spada +2, +3 contro i Githzerai. Se brandita nel piano astrale, la spada acquista la proprietà 'Sharpness' (quindi il valore sul Piano Astrale è +5).

### **Poteri a volontà**

**Sigillo di guardia:** Chiunque usi la spada ed è ostile al proprietario sarà costretto a

lasciarla cadere a terra, senza alcun tiro salvezza, resistenza o simili. E' la volontà della spada a renderla così. A volere del proprietario, la spada può passare di mano, ma essa cercherà di sicuro di impadronirsi dell'ego del nuovo proprietario.

**Invisibile:** La spada dà un pò nell'occhio, **quindi a volere** del proprietario essa può diventare invisibile. E' comunque individuabile da incantesimi quali *Visione del Vero*, *Individuazione dell'Invisibile* e affini.

**Dannazione eterna:** **a volontà** del proprietario e della spada, chiunque sia ucciso da essa sarà dannato per l'eternità e trasformato in un'Ombra dell'Astrale. Chi è ucciso in questo modo non potrà più resuscitare, a meno di un intervento divino. Questo potere richiede un tiro sulla Saggezza con CD 20 per essere attivato e lascia spossato il proprietario per un'intera giornata (-4 alla costituzione sino a che il personaggio non si riposa).

**Evoca SilveryRider:** chiama **a volontà** la 'SilveryRider': la nave astrale appartenuta al vecchio mago.

### **Poteri ad attivazione limitata**

Si possono utilizzare fino a tre poteri al giorno.

**Ombra mobile:** L'ombra del possessore si stacca dal proprietario e può compiere una serie di azioni. Il funzionamento è simile all'incantesimo *Servitore Invisibile*.

**Sibilo:** L'urlo delle anime dannate prorompe dalla spada. Chiunque non appartenga al piano in cui ci si trova al momento verrà bandito nel piano d'origine se non passa un tiro salvezza sulla volontà con CD 18. Questo potere è ad aerea (4,5 metri di raggio) ed influenza anche eventuali personaggi e alleati planari.

**Altri poteri:** La spada simula gli effetti dei seguenti incantesimi: *Evoca mostri III* (solo ombre da 3DV), *Paura* e *Segugio fedele di Mordenkainen* (ombra).