

Astrite 製の +1 Auran Heavy Flail。Raptoran の集落で隠し持たれていたものを帝国が押収し、Void Sun で実験装置に繋がれていた。いまは Streak の持ち物である。

- True Astrite (Ex)
 - SR25, すべてのエネルギーに対する resistance 20 をもつ。
- Auran (Su)
 - Planar Handbook 収録。Earth の副種別を持つクリーチャーに対し追加 2d6 点のダメージを与え、かつそのクリーチャーのあらゆる DR を無視する。+2 ボーナス相当。

また、Air, Sky, もしくは Storm Domain にアクセスできる者が持つと、以下の恩恵を得る。

- Air Mastery (Ex)
 - 所持者は風の体得を得る。空中にいる敵から所持者に対する攻撃ロールとダメージロールに -1 ペナルティ。
 - Streak が元からもつ風の体得とスタックしません。ただのフレーバーです。
- Upburst (Su)
 - 1 ラウンドに 1 回、swift で武器に強烈な風のエネルギーを纏うことが出来る。その状態で武器攻撃を敵に命中させた場合、フリーアクション・機会攻撃なしで Trip 判定を行える。所持者はこの判定に +4 状況ボーナスを得、失敗しても Trip し返されることはない。判定方法はほぼ Trip と同じだが、相手を Prone にする代わりに相手を地面からわずかに (0.5ft ほど) 浮かせることが出来る。浮かされてしまった者は攻撃と AC に -1 ペナルティを課せられ (風の体得と累積する) 移動は出来るが常に移動困難な地形にいるものとして扱う。この効果は次のラウンドの終了時まで続く。飛行速度を持つクリーチャーはこの効果に完全耐性をもつ。攻撃の命中如何に関わらず、一度攻撃すると風のチャージはなくなる。
 - 劣化 Improved Trip です。次の White Tornado に繋げないと役に立たないでしょう。
- White Tornado (Ex)
 - Upburst で浮いた相手に対し、同一ラウンドで 2 回この武器による攻撃を命中させた場合、敵は空中で激しく回転し始める。乱気流により鋭くなった風の刃が Rend 相当の slashing ダメージ (武器基本ダメージダイスの 2 倍 + Str*1.5) を与え、1 ラウンドの間 nauseated になる。この効果が発生したなら敵は浮遊状態ではなくなる。
 - 浮かせたあとさらに 2 回命中させる必要があります。普通は浮かせた次のラウンドに発生しうるでしょう。この効果を受けた敵は喋れる場合には「あ〜れえ〜」と叫
- Send by Wind (Su)
 - 3/day。風下にいる対象に対して Touch 呪文を Ranged Touch として使用することが出来る。距離は風の強さによる。
 - Light 以下 ... 不可能
 - Moderate ... 15ft.
 - Strong ... 30ft.
 - Severe ... 45ft.、ただし Touch 命中に -2 ペナルティ
 - Windstorm 以上 ... 不可能
 - 例えば北向きに Strong の風が吹いている場合、北向きに 30ft.Cone の Wizard's Eye を置き、その中にいる対象に Ranged Touch を飛ばせるわけです。
 - 風量・風向が未定の時は DM 判断かランダムに決めましょう。ダンジョンは普通は無風です。つむじ風や Ice Storm 内など、風向の一定でない状況では使えません。
- Grudge (Su)
 - このアイテムには帝国によって虐げられ続けたラプトランたちの怨念が籠っている。ラプトランを貶める・侮辱するような行為を目撃したとき、所持者はそれに対する怒りを隠すことが出来ない。怒りの度合いにもよるが、怒りを感じている間は常に Strong の風が周囲 200ft. に吹き続け、空には暗雲が立ち込める、というように怒りの感情がヴィジュアルライズされてしまう。どのような効果が発生するかは DM まかせ...