



Effetti sul comportamento: Sei in sintonia con i ritmi dell'intero piano. Sei propenso a una elevata coscienza spirituale—trovando galassie in granelli di sabbia e l'eternità in un'ora. Hai l'opportunità ideale di mostrare agli altri personaggi del gruppo come meditare e acquisire serenità interiore.



Effetti sul comportamento: Ti senti coraggioso, vanaglorioso e pronto a sfidare qualsiasi interrogativo sulle tue abilità.



Effetti sul comportamento: Non hai alcuno scrupolo a puzecchiare le pretese di un rivale con uno scherzo innocente. Offri uno scetticismo divertito a un tentativo eccessivamente serio. Sostanzialmente, sii un tafano: pungente, fastidioso, provocatorio.



Effetti sul comportamento: Ti senti cupo. Pensi a quanto le vite siano brevi! La tua esistenza—l'esistenza di tutti—può finire in un istante. Nessun'altro sembra rendersene conto! Dovresti avvertire la gente della loro mortalità mediante un po' di atteggiamento catastrofista.



Effetti sul comportamento: Hai una buona quantità di alterigia—o più educatamente, una gran quantità di autostima. Dovresti essere pronto a caricare qualsiasi nemico, trattare qualsiasi nobile da pari e disegnare dal dare retta a chicchessia.

La Moneta di Rame

Descrizione: Questa è una moneta di rame di circa 2,5 cm di diametro. Una faccia mostra un uomo anziano con l'abarba dall'espressione saggia. Sul rovescio c'è il disegno di un castello, sotto il quale è inciso un motto in una lingua che non riesci a comprendere.

Potere: Puoi individuare, con grande precisione, le altre quattro monete che sono arrivate con questa. Hai una sensazione istintiva riguardo la direzione della loro posizione e ogni tanto puoi sentire istruzioni dai loro cretori.



La Moneta di Argento

Descrizione: Questa è una piccola moneta d'argento ben conosciuta. Su un lato c'è il profilo di un giovanotto dalla fronte spaziosa, mento e naso aristocratico, capelli fluenti e un leggero sorriso. Sul retro c'è un drago. Le sue proporzioni fanno capire che sia molto giovane, quasi neonato.

Potere: Puoi alterare te stesso (come l'incantesimo dei maghi) 3 volte al giorno fino ad un'ora ogni volta. La forma assunta può essere più piccola o più leggera, ma non più grande né più pesante della tua taglia. Non acquisisci alcuna abilità speciale della nuova forma eccetto quelle naturali. Per esempio, se diventi un corvo, puoi volare. Ma se diventi una gorgone non puoi pietrificare nessuno.



La Moneta di Electrum

Descrizione: Questa è una grande moneta di electrum di eccellente manifattura. Su un lato c'è il ritratto di una donna anziana. I suoi occhi sono attenti e il mento all'insù. I capelli sono raccolti dietro in uno nodo stretto. Il retro mostra il contorno di una città e un motto in una lingua che non riesci a comprendere.

Potere: Puoi inviare illusioni mentali che appaiono reali a tutti i sensi di chi la vede. Nessuna illusione può essere più grande di quanto lo sei tu. Puoi fuorviare qualsiasi dato individuo al giorno con una illusione. Puoi specificare quale persona o mostro in un gruppo vede quale illusione. Per esempio, un capo bandito potrebbe vedere avvicinarsi lo sceriffo, ma gli altri banditi nel gruppo potrebbero vedere qualcosa di differente - un gatto volante, il crepuscolo, una tuba. Vedi e controlla sempre tutte le illusioni che le tue vittime vedono.



La Moneta d'Oro

Descrizione: Questa moneta d'oro è leggermente ossidata, ma ben fatta. Il lato col ritratto mostra un uomo calvo dalle guance paffule palpebre pesanti e un'espressione cupa. Sul retro c'è un edificio maestoso che sembra una cupola. Il motto è in una lingua che non riesci a comprendere.

Potere: Puoi creare pozioni fin a 3 volte al giorno toccando la moneta o intingendola in una piccola quantità di liquido. Il liquido è istantaneamente tramutato in una pozione a tua scelta. Viene creata una sola dose di pozione; quantità di liquido maggiore semplicemente rende l'effetto inefficace.



La Moneta di Platino

Descrizione: Questa è una pesante moneta di platino. Indubbiamente è molto preziosa. La donna che si vede di profilo su una faccia della moneta ha un'espressione maestosa e sembra essere una regina o una nobildonna. La donna essere sulla quarantina. Sul retro c'è quel sembra essere un singolo blocco di pietra: forse un qualche tipo di altare.

Potere: Puoi controllare una creatura qualsiasi (fin a 40 DV) al giorno, fino alla mezzanotte successiva. La tua vittima ottiene un tiro salvezza contro Incantesimi per evitare il controllo, ma puoi riprovare una volta per round se il tentativo fallisce. Devi poter vedere la tua vittima per controllare le sue azioni. La creatura controllata non può essere forzata a uccidersi. Non puoi combattere o lanciare incantesimi mentre controlli gli altri, ma puoi muoverti fin a metà del tuo fattore movimento.

