

Concordia

GRADO 1

DIFFICOLTÀ 50	COSTO DI LANCIO 10
BERSAGLIO 1 creatura	TEMPO DI LANCIO 1 minuto di conversazione
GITTATA contatto visivo/verbale	DURATA 5-10 minuti

GRADO 2

DIFFICOLTÀ 55	COSTO DI LANCIO 15
BERSAGLIO fino a 3 creature	TEMPO DI LANCIO pochi secondi di conversazione
GITTATA contatto visivo/verbale	DURATA 30 minuti/un'ora

GRADO 3

DIFFICOLTÀ 60	COSTO DI LANCIO 15
BERSAGLIO fino a 5 creature	TEMPO DI LANCIO istantaneo
GITTATA contatto visivo/verbale	DURATA 3/6 ore

Scacciare paura, rancore, invidia, antipatia: i gradi più potenti consentono di vincere sentimenti anche molto forti come l'odio, l'impulso omicida o la vendetta. Il potere si limiterà a tranquillizzare l'individuo, senza avere alcun effetto invasivo o di alterazione psichica nei confronti della persona.

Neutralizzazione

GRADO 1

DIFFICOLTÀ 60	COSTO DI LANCIO 15
BERSAGLIO spazio aperto o chiuso 5x5x5	TEMPO DI LANCIO 3 round
GITTATA entro 10 metri	DURATA 1 ora

GRADO 2

DIFFICOLTÀ 70	COSTO DI LANCIO 30
BERSAGLIO spazio aperto o chiuso 10x10x10	TEMPO DI LANCIO 1 round
GITTATA entro 20 metri	DURATA 3/6 ore

GRADO 3

DIFFICOLTÀ 80	COSTO DI LANCIO 35
BERSAGLIO spazio aperto o chiuso 30x30x30	TEMPO DI LANCIO 1 round
GITTATA entro 50 metri	DURATA 24 ore o più

Invocazione per proteggere un passaggio, abitazione o altro luogo dagli influssi maligni: il sacerdote deve bagnarsi il dito con acqua santa e tracciare sulle pareti e in terra i simboli sacri, intonando una litania. La potenza della neutralizzazione varia a seconda del grado (*vedi retro*).

Neutralizzazione

GRADO 1

Poteri di costo **da 1 a 5** sono neutralizzati. Poteri di costo **da 6 a 10** sono neutralizzati con un tiro di Vol+Fede+3d10 con difficoltà pari a quella dell'invocazione. Poteri di costo **da 11 a 30** sono neutralizzati con un tiro di Vol+Fede+3d10 avente difficoltà pari a quella dell'invocazione +20.

GRADO 2

Poteri di costo **da 1 a 10** sono neutralizzati. Poteri di costo **da 11 a 20** sono neutralizzati con un tiro di Vol+Fede+3d10 con difficoltà pari a quella dell'invocazione. Poteri di costo **da 21 a 40** sono neutralizzati con un tiro di Vol+Fede+3d10 avente difficoltà pari a quella dell'invocazione +20.

GRADO 3

Poteri di costo **da 1 a 20** sono neutralizzati. Poteri di costo **da 21 a 30** sono neutralizzati con un tiro di Vol+Fede+3d10 con difficoltà pari a quella dell'invocazione. Poteri di costo **da 31 a 50** sono neutralizzati con un tiro di Vol+Fede+3d10 avente difficoltà pari a quella dell'invocazione +20.

NOTE

I poteri non neutralizzati hanno luogo regolarmente, no ulteriori tentativi. I poteri non neutralizzati in modo automatico richiedono totale concentrazione: in termini di gioco, il sacerdote non può effettuare altre azioni tranne quelle di Difesa.