

BARDO - MENTALISTA

Sonda Mentale [Attivo] - 2 PAB

Costo: 1 PE

Il Mentalista è in grado di determinare se una creatura ha subito effetti di manipolazione mentale nell'arco della giornata oppure se è sotto effetto di una chiamata di DOMINATION. Per far questo deve toccare una creatura inerme o consenziente per almeno 15 secondi.

Sortilegio: Abissi della Furia [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Instillare Ira*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **KEEP BERSERK**.

Sortilegio: Arco Riflesso [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Sblocco Sensoriale*

Costo: 1 PE

L'incantatore può potenziare i sensi del bersaglio. Quando esso usa l'Abilità di *Disattivare Trappole* può considerarla come se fosse di un cerchio superiore (fino a un massimo di 4).

Sortilegio: Armonia Interiore [Risposta] - 4 PAB

Requisiti: *Sonda Mentale*

Costo: 2 PE

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata di **HEALING FEAR** in risposta ad una chiamata **FEAR** da lui subita.

Sortilegio: Barriera Mentale [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sonda Mentale*

Costo: 1 PE

Il Lanciatore ottiene l'immunità alla chiamata **DOMINATION** fino al prossimo riposo. Ogni volta che resiste alla chiamata deve spendere 2 PE.

Sortilegio: Barriera Mentale su Altri [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Barriera Mentale*

Costo: 2 PE

Il Bersaglio ottiene l'immunità alla chiamata **DOMINATION** fino al prossimo riposo. Ogni volta che resiste alla chiamata deve spendere 2 PE.

Sortilegio: Blocco Mentale [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Blocco Nervoso*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **STUN**.

Sortilegio: Blocco Nervoso [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Sblocco Sensoriale*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **PARALYZE**.

Sortilegio: Calmare Emozioni [Risposta] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Armonia Interiore*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata di **MASS HEALING FEAR** in risposta ad una chiamata **FEAR** da lui subita.

Sortilegio: Divora Cervelli [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Lancia Mentale, Sortilegio: Shock Nervoso*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio Inerme o Consenziente la chiamata **FATAL**. Per farlo, bisogna porre entrambe le mani sulla testa del Bersaglio e mantenere il contatto per almeno 30 secondi.

Sortilegio: Dominazione [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Ossessione, Sortilegio: Barriera Mentale su Altri*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOMINATION** seguito da un comando di massimo 10 parole

Sortilegio: Dominazione Programmata [Attivo] - 12 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Manipolazione dei Ricordi, Sortilegio: Dominazione*

Costo: 2 PS

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOMINATION** seguito da un comando di massimo 10 parole. È possibile, inoltre, specificare quando eseguire questo comando purché sia all'interno della stessa giornata. (ad esempio, è possibile comandare a qualcuno di attaccare una persona specifica quando sente una parola di comando specifica). In questo caso, il Bersaglio non ha memoria di questo fino al termine dell'Effetto di **DOMINATION**. Questo incantesimo non è usabile durante un combattimento.

Sortilegio: Freccia Mentale [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Blocco Mentale*

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **THROUGH**.

Sortilegio: Instillare Ira [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Instillare Paura, Sortilegio: Armonia Interiore*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **BERSERK**.

Sortilegio: Instillare Paura [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sonda Mentale*

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **FEAR**.

Sortilegio: Lancia Mentale [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Freccia Mentale*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **THROUGH DOUBLE**.

Sortilegio: Manipolazione dei Ricordi [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Ripristino della Memoria*

Costo: 2 PS

Al Bersaglio, consenziente o inerme, viene modificata la memoria a breve termine. L'Incantatore può decidere un periodo temporale a proprio piacimento della giornata di Gioco in corso (dal TIME IN fino al momento del lancio del Sortilegio) e cambiare quei ricordi con un racconto a scelta del Lanciatore che duri lo stesso lasso di tempo. Il Bersaglio dimentica tutto quello che è successo realmente in quel lasso di tempo e ricorda quello che vuole il Lanciatore. Il Lanciatore può decidere, comunicandolo al Bersaglio, se quest'ultimo ricorda o meno i fatti reali al prossimo TIME IN.

Sortilegio: Ondate di Rabbia [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Instillare Ira*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata **BERSERK**.

Sortilegio: Ondate di Terrore [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Instillare Paura*

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata **FEAR**.

Sortilegio: Ossessione [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Barriera Mentale*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **KEEP DOMINATION: Parla, guarda e cerca di avere il possesso di XXX; il DOMINATION termina quando otterrai XXX.** (Dove XXX è qualcosa o qualcuno deciso dal Lanciatore)

Sortilegio: Raffinare i Sensi [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Sblocco Sensoriale*

Costo: 1 PE

L'incantatore può potenziare i sensi del bersaglio. Quando esso usa l'Abilità di *Scassinare* può considerarla come se fosse di un cerchio superiore (fino a un massimo di 4).

Sortilegio: Ripristino della Memoria [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Scrigno della Mente*

Costo: 1 PS e 2 PE

Su un Bersaglio Inerme o Consenziente ripristina i ricordi cancellati da un Sortilegio atto a cancellarli (Come Scrigno della Mente, Obliare e Obliare Memoria) ma NON a manipolarli. (come Manipolazione dei Ricordi).

Sortilegio: Sblocco Sensoriale [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Sonda Mentale*

Costo: 1 PE

L'incantatore può potenziare i sensi del bersaglio. Quando esso usa l'Abilità di *Seguire/Nascondere Tracce* può considerarla come se fosse di un cerchio superiore (fino a un massimo di 4).

Sortilegio: Scrigno della Mente [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sonda Mentale*

Costo: 1 PS e 2 PE

Al Bersaglio, consenziente o inerme, viene cancellata la memoria a breve termine. L'Incantatore può decidere un periodo temporale a proprio piacimento della giornata di Gioco in corso (dal TIME IN fino al momento del lancio del Sortilegio). Il Bersaglio dimentica tutto quello che è successo in quel lasso di tempo. Il Lanciatore può decidere, comunicandolo al Bersaglio, se quest'ultimo ricorda o meno i fatti cancellati al prossimo TIME IN.

Sortilegio: Shock Mentale [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Blocco Mentale*, Sortilegio: *Ondata di Terrore*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata **STUN**.

Sortilegio: Shock Nervoso [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Blocco Nervoso*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata **PARALYZE**.