

## Vaardigheden V17.1 Ontwaakte - Spiritist - Avonturier

### **Anker III**

Avonturier

EP: 2

De Spiritist is in staat om een geest te binden in een passend voorwerp dat verwantschap of betekenis heeft voor die desbetreffende geest.

*Men mag 1x een Nv3 spreuk binden in het voorwerp. Een spreuk in een Anker vervalt niet zoals andere spreuken maar blijft vastzitten in het voorwerp. Men kan deze spreuk dus tussen evenementen door bijhouden.*

*De creatie van een Nv3 Anker vergt een tiental minuten rollenspel. (naam kerven, wierook, begraven en terug opgraven, etc..) en het verbruiken van 3 **kanalisatie kristallen**.*

*Het totaal aantal Ankers dat men kan dragen is de som van de Niveaus dat nooit boven de totale Wilskracht van het personage mag komen.*

**Enkel de Spiritist die het Anker gemaakt heeft, kan de spreuk activeren.**

Voorvereiste: Anker II + Spiritisme III

Klassen: Ontwaakte

### **Anker Binden**

Avonturier

EP: 3

De Spiritist is in staat een Anker aan een andere persoon te binden.

*Deze vaardigheid laat toe om een Nv X Anker aan een andere personage te binden. Deze personage moet aanwezig zijn tijdens het maken van de Anker. Om de Anker te binden betaalt de spiritist +X kanalisatiekristallen (X= nv Anker), bovenop de normale prijs.*

*Vb.: Spiritist Ken maakt een nv2 Anker, hij betaalt hiervoor 2 kanalisatiekristallen. Zijn trouwe vriend Nikki is aanwezig tijdens het creatieproces. Nikki vraagt toestemming (of is bloedverwante) van de spook om dit Anker te dragen. Spiritist Ken betaalt dan extra +2 kanalisatiekristallen (= nv Anker) om de Anker te binden aan Nikki (in totaal 4 kanalisatiekristallen betaalt).*

*Het andere personage moet een bloedverwant zijn van de geest of uitdrukkelijke toestemming hebben van de geest en zal dus aanwezig moeten zijn tijdens een seance.*

**Het andere personage kan het Anker slechts 1x gebruiken, je geeft de sheet af aan een figurant.**

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Anker I

Klassen: Ontwaakte

### **Ankerzicht**

Avonturier

EP: 2

Voorwerpen waar geesten aan gebonden zijn, hebben een bepaald vaag aura wat ervaren spiritisten kunnen detecteren.

*Dit stelt de spiritist in staat om Anker te herkennen in dezelfde ruimte. Na enkele minuten concentratie kan men ook het niveau Anker vaststellen.*

Voorvereiste: Anker I

Klassen: Ontwaakte

### **Barrière III**

Avonturier

EP: 2

Via een complex en uitputtend ritueel met vele oogschijnlijke prularia kan de spiritist een ruitme vrijwaren van geesten voor een geringe tijd.

*Dezelfde richtlijnen als Barrière I.*

*Geesten kunnen de ruimte niet betreden. Geesten kunnen niet manifesteren indien hun anker zich in de ruimte bevindt.*

*De Barrière zal standhouden voor **1 dag**. Er kan maar 1 barrière per keer actief zijn.*

*Dit vergt 1 wilskracht van de spiritist (na de tijdslimiet komt de wilskracht **niet** terug).*

Voorvereiste: Barrière II

Klassen: Ontwaakte

## Barrière IV

Avonturier

EP: 2

Via een complex en uitpuittend ritueel met vele oogschijnlijke prularia kan de spiritist een ruimte vrijwaren van geesten voor een geringe tijd.

*Dezelfde richtlijnen als Barrière I.*

*Geesten kunnen de ruimte niet betreden. Geesten kunnen niet manifesteren indien hun anker zich in de ruimte bevindt.*

*De Barrière zal standhouden voor **1 evenement**. Er kan maar 1 barrière per keer actief zijn.*

*Dit vergt 1 wilskracht van de spiritist (na de tijdslimiet komt de wilskracht **niet** terug).*

Voorvereiste: Barrière III

Klassen: Ontwaakte

## Cirkelleer

Debutant

EP: 1

De Druïde heeft een grondige kennis over het Druïdisme en de oorsprong van zijn gaven.

*Deze vaardigheid geeft recht op de hand-out Cirkelleer.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Druïdisme I

Klassen: Ontwaakte

## Exorcisme

Avonturier

EP: 2

Bezetenheid is een gevaarlijke maar niet te voorkomen dreiging van de geestenwereld. Een ervaren spiritist kan gelukkig een kwaadaardige geest uitdrijven en verbannen.

*De spiritist kan door middel van een complex ritueel een levend persoon redden van bezetenheid.*

*(het is aan te raden het slachtoffer te knevelen alvorens te beginnen...)*

*Naargelang de geest moet de spiritist een aantal bevelen, vragen of geboden **juist** verwoorden via rollenspel alvorens het exorcisme succesvol is.*

*Een poging tot exorcisme vergt 1 wilskracht van spiritist **EN** slachtoffer.*

*Spelleiding kan trauma uitdelen tijdens een exorcisme...*

Voorvereiste: Spiritisme III + Wilskracht III

Klassen: Ontwaakte

## Geest Schild

Avonturier

EP: 2

Om zichzelf te beschermen kan een spiritist de rauwe energie van de Geestenwereld rondom zich weven als een soort schild. Na veel gebruik, wordt dit een reflex van zodra men zijn seance ruimte betreedt.

*De spiritist ontvangt X bufferpunten **in** zijn seance ruimte. Deze punten werken als een soort pantser en worden eerst aangesproken in geval van schade.*

*X = Wilskracht*

Voorvereiste: Inwijding Spiegelhuis + Spiritisme II

Klassen: Ontwaakte

## Geestvorm

Avonturier

EP: 3

De krachtigste spiritisten kunnen zichzelf in een spook veranderen en tussen de werelden wandelen als een echte geest. Dit is een machtige gave om te bezitten maar houdt groot gevaar in.

*De spiritist kan na een ritueel en trance van 10 minuten in zijn seance ruimte veranderen in een Geest.*

*Dit geeft een apart personage sheet dat je vanaf dan zal moeten hanteren.*

*Men is onzichtbaar en ontastbaar (behalve voor Geestesoog) en kan geen voorwerpen met speltechnische waarde (pantser, wapens, ankers, geld, etc..) meenemen. Deze blijven ter plekke liggen in de seance ruimte.*

*De spiritist mag **geen andere acties** ondernemen anders dan observeren en ronddwalen.*

*De speler mag zelf wat props voorzien om zijn Geestvorm te bepalen (schmink, stofwebben, doeken)*

*Dit vergt 1 Wilskracht van de spiritist en 1 extra per extra periode.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Spiritisme IV

Klassen: Ontwaakte

**Geschiedkunde: Golyndië\***

Avonturier

EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Golyndische geschiedenis

*Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Golyndische geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Golyndië

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

\*Afkomst: Mannheim – Goliad

**Geschiedkunde: Heimar**

Avonturier

EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Heimaraanse geschiedenis

*Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Heimaraanse geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Heimar

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

**Geschiedkunde: Khalië**

Avonturier

EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Khalische geschiedenis

*Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Khalische geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Khalië

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

\*Afkomst: Mannheim – Goliad - Khalië

**Geschiedkunde: Mannheim**

Avonturier

EP: 2

De geleerde is een expert op het gebied van Mannheimse geschiedenis

*Deze vaardigheid stelt de geleerde in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over Mannheimse geschiedenis aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Geschiedkennis: Mannheim

Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

\*Afkomst: Mannheim – Goliad

**Gifmenger III**

Avonturier

EP: 4

Het personage is in staat om Nv3 giften te brouwen.

*Het ontvangt 3 willekeurige recepten bij aankoop van deze vaardigheid.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gifmenger II

Werktuigen: Meng set

Klassen: Geleerde - Ontwaakte

**Gifmenger IV**

Avonturier

EP: 5

*Het personage is in staat om Nv4 giften te brouwen. Het ontvangt 3 willekeurige recepten bij aankoop van deze vaardigheid.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Gifmenger III  
Werktuigen: Meng set  
Klassen: Geleerde – Ontwaakte

**Herbalisme III** Avonturier EP: 3

Het personage is in staat om Nv. brouwsels en zalfjes te maken.  
*Hij ontvangt 3 willekeurige Nv3 recepten bij aankoop van deze vaardigheid.*  
MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Herbalisme II  
Werktuigen: Meng set  
Klassen: Geleerde – Ontwaakte - Priester

**Herbalisme IV** Avonturier EP: 4

Het personage is in staat om Nv4 brouwsels en zalfjes te maken.  
*Hij ontvangt 3 willekeurige Nv4 recepten bij aankoop van deze vaardigheid.*  
MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Herbalisme III  
Werktuigen: Meng set  
Klassen: Geleerde – Ontwaakte – Priester

**Hypnose II\*** Avonturier EP: 2

Een hypnotiseur kan zijn slachtoffers truckjes en opdrachten doen uitvoeren met gebiedende stem.  
*De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc..) Het doelwit moet **gewillig** zijn voor de behandeli*  
*Tijdens de trance zal het slachtoffer 1 simpele opdracht uitvoeren, luisterend naar **iedereen** die hem /haar bevelen geeft. Dit mag niet indruisen tegen de natuur van het doelwit. Het slachtoffer zal +1 vraag naar waarheid beantwoorden(in totaal dus 2)*  
*De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt.*

Voorvereiste: Wilskracht III + Hypnose I  
Klassen: Ontwaakte  
Afkomst: Ranae

**Hypnose III\*** Avonturier EP: 3

Een hypnotiseur kan zijn slachtoffers conditioneren om complexe opdrachten te laten uitvoeren.  
*De hypnotiseur moet gedurende enkele minuten het doelwit 'bewerken' met een duidelijk rituele handeling (eigen keuze: slinger, massage etc..) Het doelwit moet **gewillig** zijn voor de behandeling*  
*Tijdens de trance zal het slachtoffer 1 complexe opdracht uitvoeren, luisterend naar **enkel** de hypnotiseur met ruimte voor zelf complexe vaardigheden te gebruiken (slotenkraken, vallen ontmantelen etc..)*  
*Dit mag niet indruisen tegen de natuur van het doelwit. Het slachtoffer zal +1 vraag naar waarheid beantwoorden(in totaal dus 3)*  
*De trance duurt 5 minuten, tot de hypnotiseur het beëindigt of het slachtoffer schade krijgt.*

**Dit vergt zelf 1 Wilskracht van de hypnotiseur.**

Voorvereiste: Wilskracht V + Hypnose II  
Klassen: Ontwaakte  
Afkomst: Ranae

**Ijzeren Wil I** Avonturier EP: 1

Het personage kan door middel van pure wilskracht de energie van de geestwereld naar z'n hand zetten of een gebonden spook zijn wil op leggen.  
*Deze vaardigheid kan men 1x per evenement gebruiken.*  
*Bij het uitdelen van spreuken mag het personage 1 Nv1 spreuk kiezen.*

*Deze spreuk mag men 5 keer EXTRA bekomen, hij krijgt hiervoor extra spreukbriefjes die hij gedurende het evenement mag gebruiken.*

Voorvereiste: Spiritisme I + Wilskracht I

Klassen: Ontwaakte

### **Ijzeren Wil II**

Avonturier

EP: 1

Het personage kan door middel van pure wilskracht de energie van de geestwereld naar z'n hand zetten of een gebonden spook zijn wil op leggen.

*Deze vaardigheid kan men 1x per evenement gebruiken.*

*Bij het uitdelen van spreuken mag het personage 1 Nv2 OF 2 Nv1 spreuken kiezen.*

*Deze spreuk(en) mag men 3 keer EXTRA bekomen (dus 3 spreukbriefjes Nv2 of 6 spreukbriefjes Nv1), hij krijgt hiervoor extra spreukbriefjes die hij gedurende het evenement mag gebruiken.*

Voorvereiste: Ijzeren Wil I + Spiritisme II + Wilskracht II

Klassen: Ontwaakte

### **Ijzeren Wil III**

Avonturier

EP: 1

Het personage kan door middel van pure wilskracht de energie van de geestwereld naar z'n hand zetten of een gebonden spook zijn wil op leggen.

*Deze vaardigheid kan men 1x per evenement gebruiken.*

*Bij het uitdelen van spreuken mag het personage 1 Nv3 OF 2 Nv2 OF 4 Nv1 spreuken kiezen.*

*Deze spreuk mag men 2 keer EXTRA bekomen, hij krijgt hiervoor extra spreukbriefjes die hij gedurende het evenement mag gebruiken.*

Voorvereiste: Ijzeren Wil II + Spiritisme III + Wilskracht III

Klassen: Ontwaakte

### **Inwijding: Spiegelhuis**

Avonturier

EP: 2

Er zijn maar een paar erkende spiegelhuizen in Heimar. Leden hiervan zijn gevrijwaard van vervolging en zijn verzekerd van een positie als spiegelmeester bij een Edel huis.

*Het personage is aangesloten bij één van de spiegelhuizen (zie hand-out). Hiervoor moet men de gepaste connecties en contacten voor leggen. Dit geeft +1 Status.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Spiritisme I

Klassen: Ontwaakte

### **Kannibalisme III\***

Avonturier

EP: 1

Indien juist bereid met sjamanisme en de nodige ritens, verkrijgen de woeste Bhanda Korr de levenskracht van de ongelukkigen die ze verslinden.

*Deze vaardigheid volgt dezelfde richtlijnen als de voorgaande maar het aantal porties wordt vergroot met +3. (voor een totaal van +6).*

Voorvereiste: Kannibalisme II

Werktuigen: Dolk + kampvuur (of grote pot)

Klassen: Ontwaakte - Priester

\*Afkomst: Bhanda Korr

### **Kannibalisme IV\***

Avonturier

EP: 1

Indien juist bereid met sjamanisme en de nodige ritens, verkrijgen de woeste Bhanda Korr de levenskracht van de ongelukkigen die ze verslinden.

*Deze vaardigheid volgt dezelfde richtlijnen als de voorgaande maar het aantal porties wordt vergroot met +3. (voor een totaal van +9)*

Voorvereiste: Kannibalisme III

Werktuigen: Dolk + kampvuur (of grote pot)

Klassen: Ontwaakte - Priester

\*Afkomst: Bhandu Korr

### **Plantkunde**

Avonturier

EP: 2

Het personage is in staat om handige planten en kruiden te herkennen die gebruikt kunnen worden in brouwsels of giften en heeft hiermee een grotere kennis opgebouwd.

*Het personage kan ook 1x per dag voor zonsondergang na voldoende rollenspel (bos wandelen, plantjes plukken etc..) naar het spelkot komen om te kijken wat het gevonden heeft. Vermeld zeker dat men de 'Plantkunde' vaardigheid gebruikt. Deze vaardigheid stelt je in staat om specifieke en gerichte vragen te stellen over planten aan spelleiding die hiermee verder in detail kunnen treden.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Plantkennis

Klassen: Geleerde – Priester – Ontwaakte

### **Schemerzone**

Avonturier

EP: 2

De spiritist kan de muur die de werelden scheidt doen vervagen zodat ze in elkaar overvloeien op een beperkte plaats. De spiritist doet dit meestal om niet ingewijden (zoals familieleden) de kans te geven afscheid te nemen van een geliefde.. tegenwoordig is zelfs dit al riskant..

*Deze vaardigheid kan men enkel in een Seance ruimte gebruiken. Alle geesten worden tastbaar en zichtbaar voor iedereen in de ruimte! De meeste geesten zullen dus ook normale schade op pantser doen ipv magische door pantser.*

*De spiritist heeft verminderde controle over deze geesten en over de spiegel in een schemerzone.*

*Dit vergt 1 Wilskracht en een ritueel van +-10 minuten rollenspel van de spiritist.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding Spiegelhuis

Klassen: Ontwaakte

### **Spiegelgids I**

Avonturier

EP: 1

De Helter zouden hebben gevochten in de wereld der Geesten om Brenn terug te vinden na zijn dood. Machtige spiritisten hebben al eerder ondernemingen gewaagd voor voorouders en artefacten maar zelden zijn deze succesvol... zeker in deze tijden.

*De spiritist kan 1 extra persoon meenemen tijdens een Spiegelwandeling.*

Voorvereiste: Spiegelwandelen I

Klassen: Ontwaakte

### **Spiegelwandelen I**

Avonturier

EP: 2

Machtige spiritisten hebben de kennis om zich te verplaatsen van 'spiegel naar spiegel', zelfs in de oude tijden was dit een gevaarlijke onderneming die nu nog zelden gewaagd wordt.

*De Spiritist kan zich vrijwel direct verplaatsen van **zijn** seance ruimte naar een andere **actieve** seance ruimte in de direct omgeving (het domein van het evenement zelf). Hij moet hierbij navigeren door de geestenwereld wat enige rollenspel zal vereisen naargelang spelleiding beslist.*

*Dit vergt 1 Wilskracht van de Spiritist. Hij kan **niemand** anders meenemen.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Inwijding Spiegelhuis + Spiritisme III + Wilskracht I

Klassen: Ontwaakte

### **Spiritisme III**

Avonturier

EP: 3

De spiritist kan magische krachten ontlenen van zijn contact met geesten en blootspelling aan de geestenwereld.

*De Spiritist is in staat om Nv3 magische krachten te onttrekken van een aanwezige geest in een seanceruimte of Spiegelkamer. Deze gaven verschillen van geest tot geest en moet men BEKOMEN VIA ROLLENSPEL en INTERACTIE met de geest. Het aantal spreuken dat men kan onttrekken staat nooit vast en hangt van de geest af. De spiritist kan deze krachten 'Gratis' gebruiken in de spiegelkamer*

Voorvereiste: Spiritisme II + Wilskracht II

Klassen: Ontwaakte

### **Stalen Zenuwen**

Avonturier

EP: 2

Na een tijdje in 'het vak' te hebben gezeten, zijn er weinig dingen die een spiritist nog angst kunnen aanjagen.

*De spiritist is immuun aan Angst komende van Geesten.*

Voorvereiste: Angst Resistentie I + Spiritisme II

Klassen: Ontwaakte

### **Verankering**

Avonturier

EP: 3

Een zeldzaam ritueel gekend door zeer machtigste spiritisten. Dit laat toe om een nog levende ziel te binden aan een Anker zodat deze de spiritist nog kan bijstaan of een taak nog kan verder zetten.

*Deze vaardigheid laat toe om een **spookspeler** te creëren!*

*De spiritist en het doelwit doen een complex ritueel in een seance ruimte van ongeveer 10 minuten. Het gekozen Anker moet een speciale betekenis voor het doelwit hebben.*

*Dit vergt 1 Wilskracht van zowel spiritist als doelwit. Vanaf nu is de geest van het doelwit verbonden aan het Anker. Van zodra het doelwit sterft wordt hij een Geest en krijgt een nieuw personage sheet van spelleiding.*

*Het doelwit mag verder blijven spelen als Geest zolang het Anker bestaat of tot er een Gids hem komt halen.*

*Priesters die zich proberen verankeren ontvangen een goddelijke straf.*

MENTOR VEREIST!

Voorvereiste: Ankerzicht + Binden Anker IV + Inwijding Spiegelhuis

Klassen: Ontwaakte

### **Vernietig Anker I**

Avonturier

EP: 2

Men een vrij simpele rituele handeling (zout strooien, breken op een spiegel) kan een spiritist de connectie tussen een voorwerp en een geest verbreken.

*De spiritist kan 1 Nv1 anker 'vernietigen' door een kort, simpel ritueel uit te spelen. Het Anker is vanaf dan vernietigd en kan nooit meer gebonden worden aan diezelfde geest. Let op, dit vernietigt de geest niet!*

*Dit vergt 1 gekende Nv1 spreuk van de Spiritist.*

Voorvereiste: Ankerzicht

Klassen: Ontwaakte

### **Vernietig Anker II**

Avonturier

EP: 2

Men een vrij simpele rituele handeling (zout strooien, breken op een spiegel) kan een spiritist de connectie tussen een voorwerp en een geest verbreken.

*De spiritist kan 1 Nv2 anker 'vernietigen' door een kort, simpel ritueel uit te spelen. Het Anker is vanaf dan vernietigd en kan nooit meer gebonden worden aan diezelfde geest. Let op, dit vernietigt de geest niet!*

*Dit vergt 1 gekende Nv2 spreuk van de Spiritist.*

Voorvereiste: Spiritisme II + Vernietig Anker I

Klassen: Ontwaakte

### **Vernietig Anker III**

Avonturier

EP: 2

Men een vrij simpele rituele handeling (zout strooien, breken op een spiegel) kan een spiritist de connectie tussen een voorwerp en een geest verbreken.

*De spiritist kan 1 Nv3 anker 'vernietigen' door een kort, simpel ritueel uit te spelen. Het Anker is vanaf dan vernietigd en kan nooit meer gebonden worden aan diezelfde geest. Let op, dit vernietigt de geest niet!  
Dit vergt 1 gekende Nv3 spreuk van de Spiritist.*

Voorvereiste: Spiritisme III + Vernietig Anker II

Klassen: Ontwaakte

**Wilskracht VI** Avonturier EP: 3

*Het personage ontvangt permanent +1 WK*

Voorvereiste: Wilskracht V

Klassen: Priester - Ontwaakte

**Wilskracht VII** Avonturier EP: 3

*Het personage ontvangt permanent +1 WK*

Voorvereiste: Wilskracht VI

Klassen: Priester - Ontwaakte

**Wilskracht VIII** Avonturier EP: 3

*Het personage ontvangt permanent +1 WK*

Voorvereiste: Wilskracht VII

Klassen: Priester - Ontwaakte

**Wilskracht IX** Avonturier EP: 3

*Het personage ontvangt permanent +1 WK*

Voorvereiste: Wilskracht VIII

Klassen: Priester - Ontwaakte

**Wilskracht X** Avonturier EP: 3

*Het personage ontvangt permanent +1 WK*

Voorvereiste: Wilskracht IX

Klassen: Priester - Ontwaakte

**Zielenzorg III** Avonturier EP: 2

*Het personage is in staat om door middel van biecht of intense gesprekken psychologische hulp te bieden aan slachtoffers die lijden onder Geestesziekte. (= Trauma)*

*Hij kan met deze vaardigheid dieper doordringen tot de kern van de zaak, zodoende hoeven patiënt en zielenverzorger slechts **2x** een sessie ondergaan mits intens rollenspel om 1 Trauma punt te genezen per evenement.*

*Men kan **slechts 1 sessie per periode initiëren per patiënt.***

*Men kan per evenement slechts 1 punt trauma genezen per patiënt.*

Voorvereiste: Zielenzorg II

Klassen: Geleerde – Priester

**Zielenzorg IV** Avonturier EP: 2

*Het personage is in staat om door middel van biecht of intense gesprekken psychologische hulp te bieden aan slachtoffers die lijden onder Geestesziekte. (= Trauma)*

*Hij kan met deze vaardigheid dieper doordringen tot de kern van de zaak, zodoende hoeven patiënt en zielenverzorger slechts **1x** een sessie ondergaan mits intens rollenspel om 1 Trauma punt te genezen per evenement.*

*Men kan per evenement slechts 1 punt trauma genezen per patiënt.*

Voorvereiste: Zielenzorg III



Klassen: Geleerde – Priester