

Châtiment de l'Infidèle

Talent : Invocation

Coût : 1 points de Hakk / de Magie

Difficulté de maîtrise : NORMAL (9)

Temps d'incantation : 1 Tour

Durée : Instantané

Portée : Le fidèle doit voir la créature qu'il souhaite punir, avec une portée maximale de 1 mètre par dé de succès.

Effets : Parfois il est nécessaire que le prêtre punisse l'infidèle ou corrige l'incroyant. Face aux ennemis de la foi, le dialogue ne suffit pas toujours... Ce pouvoir prendra des formes variées selon la divinité servie : fouet de lumière, petits éclairs de ténèbres, animal sacré de la divinité...

Face à un serviteur de la divinité, il n'aura aucun effet sauf si celle-ci a commis une faute grave, jugée impie par la divinité elle-même.

Contre un traître ou un ennemi de la divinité, le pouvoir inflige 1 point de dégât par Niveau de Prêtrise du prêtre, + 1 par tranche de 3 succès au-dessus du score de DEFENSE de la cible, en infligeant des dégâts à localiser.