

Clefs de Pouvoirs

Un prêtre peut découvrir des *clés de puissance*. Non seulement celles-ci restituent un sort ou une école de magie (à l'instar des clefs de sort), mais elles améliorent son efficacité.

Nanti de la def de puissance adéquate pour jeter *soins des blessures légères*, un prêtre rendra toujours le maximum de points de vie. Les clefs de pouvoir sont *trés* rares et qui en connaît une peut s'estimer heureux. Les clés *génériques* et *spécifiques* font partie du paysage planaire, tandis que les clefs de pouvoir son (comme leur nom l'indique) créées par les puissances elles-mêmes.

Une clé de puissance change chaque fois qu'une divinité le souhaite, et on n'est jamais sûr de l'utiliser éternellement.

Les dieux se servent de ces clés pour récompenser leurs fidèles serviteurs ou leur offrir un renfort lors d'une quête particulièrement périlleuse et ne les donnent qu'à ceux qui les méritent vraiment. Un prêtre ne pourra en aucun cas demander une def de puissance ni en dénicher une dans un trésor. On estime souvent que ces restrictions tiennent à la nature même des clés, qui coûteraient à la divinité une infime fraction de son énergie. Les dieux n'appréciant guère de s'affaiblir, les clefs de pouvoir sont donc très rares.

Il convient cependant de mentionner un risque à leur utilisation, surtout pour les prêtres se trouvant sur les Plans Inférieurs, Toute une tripotée de puissances maléfiques s'amuse à fabriquer de fausses clés. Elles se font par exemple une joie de répandre des rumeurs selon lesquelles se tenir en équilibre sur un pied en incantant ou arracher les plumes d'un poulet sert de clé de puissance à tout un groupe de sorts. Si le prêtre a du pot, il se retrouvera juste dépourvu de clef et privé du sort qu'il voulait jeter. Mais il y a beaucoup plus de chances pour que la fausse clef *modifie* le sort de forte déplaisante manière. En d'autres termes, quand un bige chope une clé, il a intérêt à s'assurer qu'elle lui vient bien de son Dieu, et non d'une puissance rivale.