

Clefs de Sorts

Avec toutes ces altérations et ces restrictions, la vie d'un jeteur de sorts sur les plans deviendrait presque impossible. Imaginez un pauvre bougre d'élémentaliste dans la Géhenne, coupé de l'Éthéré et privé de ses sorts les plus puissants. Ça donne plutôt envie de rester chez soi, non ?

Heureusement, on peut contourner ces limites. Pour chaque plan il existe des *clefs de sort* secrètes qui accordent le jeteur de sorts aux vibrations magiques ambiantes. Une fois en harmonie avec l'essence du plan visé, il verra ses sorts, ou certains d'entre eux, agir de nouveau normalement. Ce n'est pas vraiment un soltif, car la plupart des mages planaires sont au parfum de l'existence de ces fameuses clés, même s'ils ne les connaissent pas toutes. Les magiciens venus du Plan Primaire sont les plus bête-jaunes à l'égard de ces problèmes, à la grande joie de leurs collègues planaires.

La plupart des clefs, quelles qu'elles soient, ajoutent 1 à l'initiative ou au temps d'incantation du sort.

Les clés de sort adoptent des formes très diverses selon les plans. Sur Ysgard, elles prennent en général la forme de runes que l'on invoque au moment de l'incantation. Sur Méchanus, ce sont des équations, des formules mathématiques modifiant d'un rien la nature de l'univers. Dans les limbes, au cœur du Chaos, elles changent sans cesse, de sorte que le malheureux jeteur de sorts sera bien en peine de deviner ce qui va marcher la prochaine fois.

Chaque clef a un registre de pouvoir qui lui est propre. La plus courante est la clef *générique* qui affecte à elle seule tous les sorts de même type. Par exemple, elle restitue tous les sorts d'une école altérée, ou bien elle réactive toute la magie basée sur le feu.

Le clef spécifique sera moins généreuse, et se contentera de rendre un sort précis.

Pas besoin d'avoir trois yeux pour voir que les clefs ont leur limites, et seul un quoqueret de magicien ira s'imaginer qu'elles résolvent tout. Certaines écoles et certains sorts n'ont aucune clef, point final - le plus souvent, parce qu'il y a incompatibilité entre la nature du plan et la magie du sort. Quoi qu'on fasse, une boule de feu jouera toujours le pétard mouillé sur le plan de l'Eau, et jamais la magie entropique n'arrivera à semer ses grains de sables dans l'univers rigoureux de Méchanus.