



CRISES DE TALENTS

La puissance d'un adepte vient de l'harmonie mystique entre sa vision personnelle du monde et de son contrôle des talents. Il arrive parfois que cette harmonie soit brisée, ce qui provoque une crise pouvant aller jusqu'à la perte totale du contrôle des talents. Ce phénomène est connu sous le nom de « Crise de talents ».

Ces conflits apparaissent lorsque le personnage franchi les limites qu'il sait imposer, lorsque les actions qu'il accomplit sont en désaccord avec ses préceptes, lorsqu'il accomplit des actes prohibés.

C'est au maître de jeu et au joueur de voir les limites de son personnage, de définir ce qu'il peut faire et ne peut pas faire. Et lorsque le MJ constate que le personnage viole la vision PERSONNELLE de ces lois, alors il doit appliquer le malus approprié à tous les talents de la discipline en question. Le MJ détermine la sévérité de la crise et en informe le joueur. Une crise de talent ne débute pas nécessairement au moment où l'acte est accompli. Au contraire cela risque de se produire au moment où le personnage sera au calme et pourra réfléchir sur ses actes ou lorsqu'il voudra encore une fois utiliser ses talents dans une position où il sera en état de crise.

Ce sont ses remords, sa conscience qui vont provoquer cette crise qui entraînera des nausées, de l'anxiété, de la culpabilité, etc. Le MJ peut décider qu'éventuellement une action peut racheter cette culpabilité ou qu'au contraire elle durera jusqu'à ce que le personnage fasse son mea culpa.

Ce système ne vise pas à imposer une vision du monde aux joueurs et aux maîtres de jeu. L'esprit de cette règle optionnelle, ce n'est pas de pénaliser les personnages pour une violation triviale. Surtout si le personnage n'a pas eu le choix en accomplissant ces actes qu'il juge ignominieux.

Voici une table indiquant des ordres de grandeurs pour les malus et durée d'application :

Sévérité	Malus	Durée de la crise
Trivial	--	Non applicable
Moyennement sévère	1	10 rounds
Sévère	2	1 heure
Très sévère	3	1 jour
Atroce	4	Jusqu'à l'acte d'expiation

L'acte d'expiation passe par un haut fait qui rachètera la faute aux yeux du personnage. Ce haut-fait doit être proportionnel à la gravité de la violation. Le personnage devra lancer l'idée de l'acte et le MJ décidera si ce sera suffisant ou pas.

Un personnage ayant plusieurs disciplines et étant en violation avec l'une d'elles, se verra appliquer des malus sur les talents de la discipline en question, pas sur les autres.

