

## Arcanes

Chaque arcanes présente deux aspects : un favorable (tarot tiré à l'endroit), l'autre funeste (tarot tiré à l'envers). Si votre PJ tire un arcanes favorable, il bénéficiera alors d'une vertu ; s'il tire un arcanes funeste, il subira un travers.

Votre PJ peut avoir soit une vertu, soit un travers (ou ni l'un, ni l'autre, bien entendu). Bénéficier d'un arcanes est déjà une chose suffisamment rare en soi : nul n'a jamais entendu parler d'un individu qui en avait deux.

### Table des matières

<b>Cas des scélérats</b>	<b>2</b>	Charismatique	7	Impulsif	13
<b>Liste des arcanes de Héros</b>	<b>2</b>	Concentré	7	Intrigant	14
<b>Utilisation des vertus</b>	<b>2</b>	Confiant	7	Libertin	14
<b>Utilisation des travers</b>	<b>2</b>	Courageux	7	Malchanceux	14
<b>Travers</b>	<b>3</b>	Exemplaire	8	Mégalomane	14
Ambitieux	3	Impassible	8	Négligent	14
Amour impossible	3	Inspiré	8	Paranoïaque	14
Arrogant	3	Intuitif	8	Présomptueux	15
Borné	3	Maître de soi	8	<b>Vertus</b>	<b>15</b>
Couard	3	Mystérieux	9	Brillant	15
Critique	3	Observateur	9	Chanceux	15
Cupide	4	Passionné	9	Charismatique	15
Curieux	4	Perspicace	9	Concentré	15
Dévoué	4	Psychologue	9	Confiant	16
Distrait	4	Rassurant	10	Conscientieux	16
Entier	4	Victorieux	10	Fanatique	16
Envieux	4	Volontaire	10	Fourbe	16
Fanatique	5	<b>Liste des arcanes de Vilains</b>	<b>11</b>	Honorable	16
Fier	5	<b>Travers</b>	<b>11</b>	Impassible	16
Hédoniste	5	Ambitieux	11	Impitoyable	16
Impulsif	5	Arrogant	11	Ingénieux	17
Indécis	5	Bavard	12	Maître de soi	17
Libertin	5	Borné	12	Mystérieux	17
Malchanceux	5	Clément	12	Prudent	17
Naïf	6	Couard	12	Rancunier	17
Présomptueux	6	Cruel	12	Récurrent	18
Téméraire	6	Cupide	12	Royal	18
<b>Vertus</b>	<b>6</b>	Curieux	13	Tentateur	18
Altruiste	6	Délicat	13	Trompeur	18
Amical	6	Egaré	13	Victorieux	18
Baroudeur	6	Envieux	13	Volontaire	18
Béni des dieux	7	Extravagant	13		
Chanceux	7	Fier	13		

## Cas des scélérats

Les scélérats peuvent choisir leurs vertus et leurs travers soit dans la table des héros, soit dans celle des vilains, au choix du MJ.

## Liste des arcanes de Héros

Table 1 : Liste des arcanes de héros

	Arcane	Travers	Vertu
0	Le bateleur	Curieux	Béni des dieux
1	Le magicien	Ambitieux	Volontaire
2	La papesse	Hédoniste	Intuitif
3	L'impératrice	Libertin	Rassurant
4	L'empereur	Impulsif	Confiant
5	Le hiérophante	Naïf	Inspiré
6	Les amoureux	Amour impossible	Passionné
7	Le chariot	Présomptueux	Victorieux
8	La force	Couard	Courageux
9	L'ermite	Entier	Concentré
10	Roue de la fortune	Malchanceux	Chanceux
11	La justice	Critique	Exemplaire
12	Le pendu	Indécis	Altruiste
13	La mort	Téméraire	Impassible
14	La tempérance	Envieux	Maître de soi
15	Légion	Dévoué	Perspicace
16	La maison de Dieu	Arrogant	Mystérieux
17	L'étoile	Borné	Charismatique
18	La lune	Distrait	Observateur
19	Le soleil	Fier	Amical
20	Le jugement	Fanatique	Psychologue
21	Le monde	Cupide	Baroudeur

## Utilisation des vertus

Vous pouvez faire appel à la vertu de votre PJ en utilisant un dé d'héroïsme. A la différence des travers, il est impossible d'empêcher l'activation d'une vertu. Vous en avez payé le coût, vous devez donc pouvoir en retirer le bénéfice.

## Utilisation des travers

L'influence des travers sur le jeu est très simple. Comme chaque joueur, le MJ dispose de dés d'héroïsme qu'il peut utiliser pour faire monter le suspense d'une partie, aider le vilain à s'échapper ou pour être sûr que l'intrigue principale de l'aventure connaîtra le dénouement prévu. Mais le MJ peut également utiliser ces dés d'héroïsme pour activer le travers de l'un

des PJ. S'il décide d'activer celui du PJ que vous incarnez, vous pouvez le contrer en utilisant, vous aussi, un dé d'héroïsme. Sachez cependant que le MJ peut faire monter les enchères et qu'il dispose probablement de plus de dés d'héroïsme que vous.

## Travers

### Ambitieux

Le PJ ne vit que pour le pouvoir. Avoir de l'argent, c'est bien, mais il préfère de loin avoir barre sur d'autres personnes, contrôler leur destinée. Son ambition lui vaudra sans doute de graves problèmes le jour où il tentera un coup risqué et échouera.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à tout faire pour accroître son influence, même si le marché proposé est des plus risqués.*

### Amour impossible

Le PJ tombe toujours amoureux de la mauvaise personne : c'est l'homme du rang qui s'enflamme au premier regard pour la fille du roi qu'il sert ou le personnage qui tombe amoureux de la fille de son pire ennemi sans savoir qui elle est.

*Le MJ peut activer ce travers pour faire naître l'amour dans le cœur du PJ.*

### Arrogant

Le PJ croit fermement être supérieur à ses semblables. Ses idées sont les meilleures, ses vêtements, les plus beaux et il ne peut s'empêcher de faire savoir à quel point il est supérieur.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à exprimer le mépris ou le dédain que lui inspire un individu.*

### Borné

Le PJ change rarement d'avis, pour ne pas dire jamais. Une fois qu'il a arrêté ce qu'il va faire, peu importe ce qu'on lui dira, il agira conformément à la décision prise. Toute tentative pour le convaincre qu'il commet une erreur est vouée à l'échec.

*Le MJ peut activer ce travers pour empêcher le PJ de changer d'avis.*

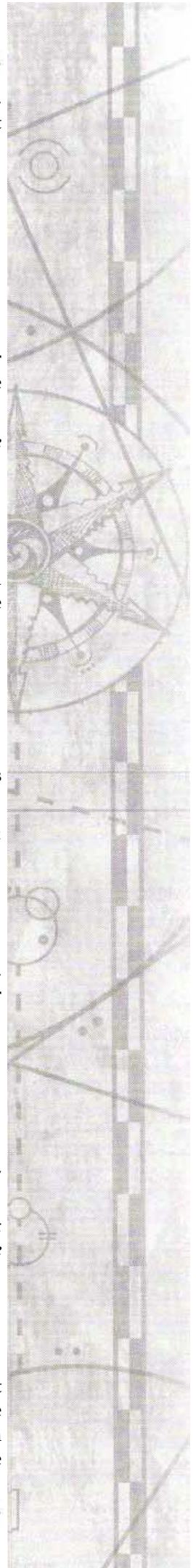
### Couard

Le PJ a un instinct de conservation très prononcé et hésite souvent à prendre des risques, même s'ils sont justifiés.

*Quand le PJ va faire quelque chose de dangereux, comme passer par-dessus une fosse pleine de pieux accrochés à une corde effilochée, le MJ peut activer ce travers pour le forcer à tout faire pour fuir le danger.*

### Critique

Le PJ se forge rapidement ses opinions et les remet difficilement en question ; il a également tendance à juger les gens sur leur apparence et, pour lui, un homme vêtu comme un pirate restera un scélérat de la pire espèce, même s'il se comporte comme un gentilhomme. De la même manière, un homme couvert de boue ne peut être qu'un paysan et une femme en tenue un peu trop décolletée une prostituée.



*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à tirer des conclusions hâtives et se faire une opinion à l'emporte-pièce d'une personne qu'il vient de rencontrer.*

## Cupide

Quand on parle d'argent, le regard du PJ s'illumine. Plus il en a, plus il est heureux... jusqu'à ce que vous l'ayez finalement dépensé.

*Lorsque le PJ participe au partage d'un butin, lorsqu'il entend parler d'un fabuleux trésor ou lorsqu'on tente de le corrompre, le MJ peut activer ce travers pour le forcer à essayer de se mettre le plus d'argent possible dans les poches.*

## Curieux

Le PJ ne peut s'empêcher d'aller voir ce qui se passe lorsqu'il entend un bruit étrange en bas des escaliers au beau milieu de la nuit. Ce n'est pas qu'il soit stupide, c'est juste que la petite voix qui lui souffle : "Que se passerait-il si je..." se fait trop insistante.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à aller élucider un événement inhabituel, même s'il se rend compte que l'entreprise peut s'avérer dangereuse.*

## Dévoué

Le PJ est quasiment incapable d'abandonner un ami, même pour aller chercher de l'aide. Alors pour ce qui est de laisser un compagnon blessé voué à une mort certaine, inutile d'y penser.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à retourner auprès d'un camarade blessé ou à l'empêcher de le quitter, ou encore pour l'empêcher de trahir un employeur.*

## Distrait

Les pensées du PJ errent à la moindre occasion. Il passe si rapidement d'une idée à une autre qu'il lui est difficile de se concentrer plus de quelques instants.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à rater automatiquement un jet de Perception ou à faire un jet de surprise en jetant deux dés de moins.*

## Entier

Le PJ n'est pas l'homme de la nuance ou de l'opinion en demi-teinte : tout ce en quoi il croit, il y croit comme si sa vie en dépendait ; tout ce en quoi il ne croit pas, il lui voue une haine énergique.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à défendre avec ardeur l'un de ses opinions, que le lieu et le moment soient appropriés ou pas.*

## Envieux

Le PJ a l'impression que tout le monde est logé à meilleure enseigne que lui : les autres ont plus d'argent, de plus beaux jouets, des femmes plus séduisantes. Le PJ est envieux, même pour les choses les plus banales.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à convoiter quelque chose appartenant à quelqu'un d'autre. Le PJ doit tenter de se l'approprier.*

## Fanatique

La fin justifie les moyens : le PJ est prêt à accomplir des actions moralement répréhensibles pour atteindre des objectifs nobles. Malheureusement, il risque de s'attirer l'inimitié des personnes qui auraient pu le soutenir s'il n'avait pas eu recours à de telles méthodes.

*Le MJ peut activer ce travers pour dissiper tous les doutes que vous pourriez avoir au sujet de la justification morale d'une action du PJ.*

## Fier

Le PJ n'aime pas devoir accepter l'aide d'autrui. Si un cadeau ou une offre d'aide a le moindre relent de charité ou de pitié, il s'indigne immédiatement et refuse sur-le-champ.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à refuser une offre d'aide.*

## Hédoniste

Le PJ aime prendre du bon temps. Il va à trop de réceptions, boit trop, mange trop, à du mal à refuser une invitation à aller prendre un verre et néglige parfois ses devoirs si on lui propose des activités plus agréables.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à relâcher sa vigilance et à profiter d'une occasion de s'amuser.*

## Impulsif

Le PJ ne connaît pas le sens de l'expression "contrôle de soi". Il a un tempérament de feu et est prêt à en découdre dès qu'il se sent insulté.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à perdre tout contrôle de lui-même et à entrer dans une colère noire.*

## Indécis

Le PJ hésite lorsqu'il est confronté à des choix difficiles ou doit prendre une décision précipitée. S'il doit choisir entre laisser un ennemi s'échapper et empêcher sa bien-aimée d'être précipitée dans une fosse pleine de serpents, il va sans doute rester sans réaction, impuissant, jusqu'à ce qu'un élément extérieur – comme les cris de sa bien-aimée – l'y force.

*Dans les moments où le temps de réaction du PJ est primordial, le MJ peut activer ce travers pour le forcer à abandonner un dé d'initiative.*

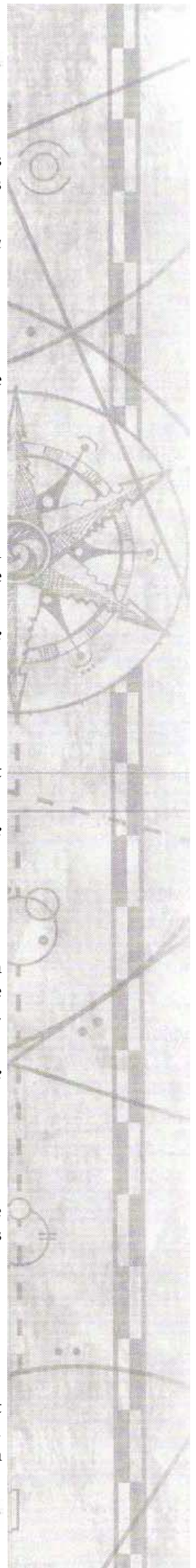
## Libertin

Le PJ a l'âme d'un libertin, un goût inné pour les plaisirs de la chair. Une femme séduisante ou un beau jeune homme (selon ses goûts) constitue une tentation presque irrésistible à ses yeux.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à ne pas résister à la tentation.*

## Malchanceux

La chance frappe parfois, mais toujours chez les autres. Ce n'est pas que le PJ soit malchanceux (il n'aurait pas survécu aussi longtemps), c'est juste qu'il n'a aucune chance. Comprenez-le de la façon suivante : si le PJ ne peut se sortir d'une situation délicate sans un bon coup de pouce de la chance, mieux vaut qu'il ne compte pas trop dessus.



*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à refaire un jet réussi contre un ND de 25 ou plus. Le MJ ne peut activer ce travers qu'une seule fois par jet.*

## Naïf

Le PJ refuse de croire que les autres pourraient vouloir lui mentir ou le tromper. Après tout, les hommes sont naturellement bons, n'est-ce pas ?

*Le MJ peut activer ce travers pour dissiper tous les doutes que pourrait avoir votre PJ au sujet d'un individu.*

## Présomptueux

Les capacités du PJ n'ont pas de limite : s'il le souhaitait, il pourrait vaincre les meilleurs escrimeurs de Théah, mais rien ne l'y pousse actuellement. Et bien évidemment, il peut parfaitement sauter par-dessus cette crevasse...

*Le MJ peut activer ce travers pour dissiper tous les doutes que vous pourriez avoir concernant les aptitudes du PJ que vous incarnez.*

## Téméraire

Le PJ ignore ce qu'est la peur. Malheureusement pour lui, il s'agit d'un sentiment essentiel qui permet d'éviter de faire certaines bêtises. Bien sûr, il ne bronchera pas face à un monstre hideux, mais il ne prendra pas la fuite quand il n'aura aucune chance de l'emporter.

*Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à ignorer tout sentiment d'inquiétude ou d'hésitation lorsqu'il est confronté à une situation particulièrement dangereuse.*

## Vertus

### Altruïste

Le PJ est toujours prêt à aider les autres. De fait, il préfère même aider une autre personne que de faire progresser sa cause.

*Vous pouvez activer cette vertu pour refaire un jet raté lorsque votre PJ est en train d'aider quelqu'un. Vous ne pouvez activer cette vertu qu'une seule fois par jet.*

### Amical

Le PJ se fait facilement des amis et la plupart des gens qu'il croise apprécie sa personnalité chaleureuse. Et dès qu'il se trouve dans une situation délicate, un de ses amis surgit pour l'aider.

*Après avoir utilisé deux dés d'héroïsme pour activer cette vertu, le PJ bénéficie de l'avantage Relation qui apparaîtra durant la scène en cours. Le MJ déterminera s'il s'agit d'un informateur, d'un allié ou d'un confident, en fonction des circonstances de la rencontre, et si cette relation perdurera (après la fin de la partie notamment) ou non.*

### Baroudeur

Le PJ a beaucoup voyagé et a vu et appris quantité de choses.

*Après avoir activé cette vertu, on considère que le PJ maîtrise au rang 1 toutes les compétences dont il ne dispose pas en temps normal.*

## Béni des dieux

Tout s'arrange toujours pour le mieux pour le PJ. S'il est jeté en prison, c'est qu'une évasion collective aura lieu le lendemain ; si un ennemi s'apprête à l'envoyer ad patres, le plancher fatigué cède et le PJ peut déguerpir par la pièce en dessous : le PJ s'échappe de tous les pièges mortels dans lesquels il tombe grâce à un mécanisme simple qui lui tombe sous la main.

*Vous pouvez activer cette vertu pour que votre PJ et ses camarades échappent miraculeusement à la scène actuelle. Comme l'activation de cette vertu vous coûte un dé d'héroïsme de manière permanente, ne l'utilisez qu'en dernier recours.*

## Chanceux

Les petits coups du sort qui gâchent la vie des autres ont toujours épargné le PJ : son cheval ne passe pas sous les branches basses et il ne tombe pas à l'eau quand il monte à bord d'un navire.

*Vous pouvez activer cette vertu pour refaire un jet raté contre un ND de 20 ou moins. Vous ne pouvez l'activer toutefois qu'une fois par jet : certes, le PJ a de la chance, mais même les plus veinards peuvent avoir leurs mauvais jours.*

## Charismatique

De par sa simple présence, le PJ pousse les gens autour de lui à se dépasser. Le PJ sait comment encourager ses semblables pour qu'ils parviennent à découvrir en eux ce potentiel qu'ils n'avaient jamais su exploiter.

*Vous pouvez activer cette vertu pour permettre à un autre joueur de faire n'importe quel jet d'action en gardant un dé supplémentaire. Il peut toujours dépenser des dés d'héroïsme en plus s'il le désire.*

## Concentré

Le PJ sait concentrer toute son énergie sur une seule tâche. L'univers qui l'entoure se réduit alors à ce sur quoi il est en train de travailler, ce qui lui permet d'accomplir d'immenses choses avec très peu de moyens.

*Vous pouvez activer cette vertu pour transférer un rang d'un trait du PJ à un autre trait durant l'espace d'une scène (par exemple, un PJ ayant Détermination 4 et Gaillardise 2 pourra, après activation de cette vertu, avoir Détermination 3 et Gaillardise 3).*

*Cette vertu permet de dépasser le rang maximal autorisé dans un trait. Ce transfert s'interrompt à la fin de la scène, mais ne peut pas être interrompu de manière prématurée. Cette vertu ne peut être utilisée qu'une fois par scène.*

## Confiant

Il émane du PJ une telle confiance et un tel sang-froid que cela énerve ses adversaires, qui ont l'impression qu'il sait quelque chose qu'ils ignorent.

*Vous pouvez activer cette vertu afin de gagner un rang de peur de 1 pour une scène. Votre MJ trouvera les règles concernant les effets de la peur dans le Guide du maître.*

## Courageux

Certaines créatures de Théah peuvent faire naître une peur surnaturelle dans le cœur des hommes, mais le PJ est insensible à leurs pouvoirs, ce qui le rend particulièrement dangereux pour elles. Un monstre qui a l'habitude de voir les gens fuir en proie à la plus grande terreur

risque, confronté à un PJ de cette trempe, de douter de ses pouvoirs et de se demander dans quelle mesure cette fois-ci il n'est pas passé du statut de prédateur à celui de proie.

*Vous pouvez activer cette vertu afin de rediriger un effet de peur vers l'un des adversaires du PJ. Cela signifie que le niveau de peur d'une créature l'affectera elle et non pas lui. Le reste du groupe sera affecté normalement par le niveau de peur de la créature.*

## Exemplaire

Le PJ est un exemple vivant. Il est particulièrement doué dès qu'il s'agit de montrer aux autres comment reproduire ses mouvements et les amener à coordonner leurs efforts avec les siens.

*Vous pouvez activer cette vertu pour permettre au reste du groupe, lors d'une activité commune (se déplacer silencieusement en groupe dans une forêt, par exemple), d'utiliser le rang d'une des compétences du PJ. Cette vertu ne peut être activée que pour un seul jet de compétence.*

## Impassible

Grâce à ses réflexes, le PJ réagit en un clin d'œil aux changements de situation : si quelqu'un lui saute dessus depuis un balcon, il fait calmement un pas de côté ; quand il manque de se faire couper en deux par des lames mortelles qui déchiquettent le plancher, il a la présence d'esprit de sauter hors de leur trajectoire.

*Vous pouvez activer cette vertu afin d'annuler les effets de la surprise sur votre PJ. Cette vertu n'a d'effet qu'à l'égard de votre PJ.*

## Inspiré

Le PJ a de subits éclairs de génie. Il peut ainsi remarquer qu'il y a le même nombre de fresques murales que de boutons sur une mystérieuse relique de Surneths, ce qui pourrait bien l'amener à en déduire que les fresques sont autant d'indices concernant la fonction de chacun de ces boutons

*Vous pouvez activer cette vertu afin d'obtenir un coup de pouce de la part du MJ : fournissez-lui une idée générale du problème sur lequel vous butez et il devra vous donner une piste pour vous aider à le résoudre. Qui pourra prendre la forme d'une allusion directe ou d'une énigme (bien plus facile à résoudre que le problème principal).*

## Intuitif

Sans que l'on sache comment, le PJ semble savoir des choses qu'il ne devrait pas savoir. Dans son esprit, des bribes d'informations se mêlent les unes aux autres, ce qui lui permet de tirer des conclusions auxquelles personne d'autre n'aurait pu aboutir. Ces intuitions ne lui donnent pas toujours la bonne réponse, mais elles le mettent toujours sur la bonne voie.

*Cette vertu n'a aucun coût d'activation, mais elle ne peut être déclenchée que par votre MJ. Lorsqu'il le fait, il vous donnera un indice ou une information qui remettra le PJ sur la bonne piste. A la fin de chaque partie, vous recevez deux points d'expérience supplémentaires, moins 1 par activation de cette vertu, mais vous pourrez refuser que le MJ l'active pour préserver ces points d'expérience. Si cette vertu est activée plus de deux fois, les points d'expérience correspondants seront soustraits au total de ceux accordés à la fin de l'aventure.*

## Maître de soi

Les piques verbales et les petites provocations restent sans effet sur le PJ. Il perçoit très bien ce que dissimule une tentative de séduction et peut donc y résister facilement. Et, bien évidemment, nul n'est capable de l'intimider.

# Les Secrets de la Septième Mer

*Vous pouvez utiliser cette vertu afin de faire automatiquement échouer toute utilisation du système de répartition contre le PJ.*

## Mystérieux

Certaines personnes pensent que le PJ doit avoir quelques gouttes de sorcellerie dans les veines, tandis que d'autres lui trouvent un drôle d'air avec ses oreilles légèrement en pointe et son regard perçant. Et il est vrai que le PJ a toujours des impressions qu'il ne parvient pas à comprendre : il sait juste qu'elles l'avertissent de l'imminence d'un danger.

*Vous pouvez activer cette vertu quand vous le désirez. La prochaine fois que votre MJ sera sur le point de vous faire un de ces cadeaux empoisonnés dont il a le secret, il devra vous prévenir d'une façon ou d'une autre avant d'agir. Une fois averti, il vous faudra dépenser un autre dé d'héroïsme pour réactiver cette vertu.*

## Observateur

Le PJ prête attention au moindre détail : il remarque sans coup férir le moindre frémissement de la flamme d'une torche à proximité d'un passage secret et les regards hostiles que lancent les dames à son interlocuteur. Ce don pour l'observation est comme une seconde nature pour le PJ, auquel il est rare qu'un indice important échappe.

*Vous pouvez activer cette vertu pour réussir automatiquement un jet de perception.*

## Passionné

C'est lorsqu'il se balance au bout d'une corde pour empêcher sa bien-aimée d'aller s'écraser sur des récifs déchiquetés que le PJ est le meilleur. Dans ces moments-là, rien ne lui échappe et il peut alors se surpasser et accomplir des exploits incroyables.

*Vous pouvez activer cette vertu afin de doubler le nombre de dés que vous auriez normalement pu garder pour une action au cours de laquelle le PJ sauve directement la vie d'un être aimé ou d'un ami.*

## Perspécace

Pour combattre le mal, il faut le comprendre, et le PJ est particulièrement doué en la matière. Il n'apprécie peut-être pas cette faculté, mais elle lui permet de se mettre dans la peau d'un ennemi et de le comprendre.

*Vous pouvez activer cette vertu pour prévoir la prochaine action d'un vilain ou d'un homme de main. Une fois que votre MJ aura indiqué cette action, il ne pourra pas en changer en fonction de la manière dont vous aller réagir.*

## Psychologue

La nature humaine n'a pas de secret pour le PJ, qui parvient rapidement à cerner les principaux traits de caractère de ses semblables. Un don qui lui est très utile pour discerner certaines faiblesses chez ses interlocuteurs ou évaluer la force d'un ennemi.

*Vous pouvez activer cette vertu afin de déterminer quel arcane, le cas échéant, domine la vie d'un PJ ou d'un PNJ. De plus, si vous déterminez qu'un vilain est doté d'un don (et non pas d'un défaut), alors vous pourrez dépenser des dés pour tenter d'annuler les effets de ce don, tout comme vous pourriez le faire pour empêcher l'activation d'un travers.*

## Rassurant

Les autres se trouvent bien en compagnie du PJ, qui semble avoir un don pour les faire se sentir à l'abri. Et ses camarades d'aventure resteront calmes si le PJ ne se départit pas de son sang-froid, même si le groupe était attaqué par un monstre repoussant.

*Vous pouvez activer cette vertu afin d'annuler les effets d'un niveau de peur affectant votre groupe (y compris votre PJ), jusqu'à la fin de la scène.*

## Victorieux

Les dieux de la guerre veillent sur le PJ : quand tout semble perdu au cours d'une bataille, il puise dans une incroyable réserve d'énergie qui lui permet finalement de vaincre son adversaire, s'il parvient à passer outre sa défense.

*Activez cette vertu après avoir touché l'adversaire du PJ, mais avant de faire votre jet de dommages. Cette vertu permet de lui infliger automatiquement une blessure grave, sans même faire de jet.*

## Volontaire

Dit simplement, il n'y a rien en ce bas monde qui pourrait empêcher le PJ d'atteindre son but. Absolument rien.

*Vous pouvez activer cette vertu pour empêcher des PNJ d'utiliser des dés d'héroïsme lorsqu'ils affrontent directement votre personnage. Cet effet durera jusqu'à la fin de la scène.*

## Liste des arcanes de Vilains

	Arcane	Travers	Vertu
0	Le bateleur	Curieux	Impitoyable
1	Le magicien	Ambitieux	Volontaire
2	La papesse	Extravagant	Prudent
3	L'impératrice	Libertin	Royal
4	L'empereur	Impulsif	Confiant
5	Le hiérophante	Clément	Brillant
6	Les amoureux	Délicat	Tentateur
7	Le chariot	Présomptueux	Victorieux
8	La force	Couard	Rancunier
9	L'ermite	Cruel	Concentré
10	Roue de la fortune	Malchanceux	Chanceux
11	La justice	Paranoïaque	Honorable
12	Le pendu	Intrigant	Fanatique
13	La mort	Bavard	Impassible
14	La tempérance	Envieux	Maître de soi
15	Légion	Mégalomanaïque	Charismatique
16	La maison de Dieu	Arrogant	Mystérieux
17	L'étoile	Borné	Conscientieux
18	La lune	Négligent	Fourbe
19	Le soleil	Fier	Trompeur
20	Le jugement	Egaré	Ingénieux
21	Le monde	Cupide	Récurrent

### Travers

#### Ambitieux

Le vilain ne vit que pour le pouvoir. Avoir de l'argent c'est bien, mais il préfère de loin avoir barre sur d'autres personnes, contrôler leur destinée. Son ambition lui vaudra sans doute de graves problèmes le jour où il tente un coup risqué et échouera.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour forcer le vilain à tout faire pour accroître son influence, même si le marché proposé est des plus risqués.*

#### Arrogant

Le vilain croit fermement être supérieur à ses semblables. Ses idées sont les meilleures, ses vêtements les plus beaux et il ne peut s'empêcher de faire savoir à quel point il est supérieur.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour forcer le vilain à exprimer le mépris ou le dédain que lui inspire un individu.*

## Bavard

Le vilain a de grosses difficultés à garder ses plans secrets. Ses idées sont tellement géniales qu'il doit en parler à d'autres personnes pour voir la stupéfaction se lire sur leur visage. Elles pourront alors lui avouer qu'il est très brillant.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour que le vilain leur révèle son plan diabolique. Rien ne l'empêche de les précipiter ensuite dans un piège mortel mais s'ils venaient à survivre, il aurait des problèmes.*

## Borné

Le vilain change rarement d'avis, pour ne pas dire jamais. Une fois qu'il a arrêté ce qu'il va faire, peu importe ce qu'on lui dira, il agira conformément à la décision prise. Toute tentative pour le convaincre qu'il commet une erreur est vouée à l'échec.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour empêcher le vilain de changer d'avis.*

## Clément

Le vilain a une faiblesse, et de taille : il n'aime pas faire souffrir son prochain. S'il a le choix, il préférera faire exiler le frère qu'il a détrôné dans un autre pays plutôt de le supprimer. Que ce soit pour qu'il sache que le vilain l'a battu ou parce que ce dernier a un peu de cœur, le résultat est le même : ses ennemis refont toujours surface et n'arrêtent pas de revenir encore et encore.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour que le vilain empêche quelqu'un de se faire tuer.*

## Couard

Le vilain a un instinct de conservation très prononcé et hésite souvent à prendre des risques, même s'ils sont justifiés.

*Quand le vilain va faire quelque chose de dangereux, comme passer par-dessus une fosse pleine de pieux accrochés à une corde effilochée, les joueurs peuvent activer ce défaut pour le forcer à tout faire pour fuir le danger.*

## Cruel

Le vilain a un petit côté sadique qui lui fait accomplir des actes de cruauté gratuits. Ses hommes ne le portent évidemment pas dans leur cœur.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour qu'un des hommes de main du vilain, éccœuré par la façon dont il le traite, le trahisse. Ce ne sera peut-être pas tout de suite mais il le trahira dès que l'occasion se présentera. Si le vilain venait à le découvrir, il tuerait l'homme de main sur-le-champ.*

## Cupide

Quand on parle d'argent, le regard du vilain s'illumine.

*Pecuniae obediunt omnia ! (Toutes choses rapportent de l'argent !) Lorsque le vilain participe au partage d'un butin, lorsqu'il entend parler d'un fabuleux trésor ou lorsqu'on tente de le corrompre, les joueurs peuvent activer ce défaut pour le forcer à essayer de se mettre le plus d'argent possible dans la poche.*

## Curieux

Le vilain ne peut s'empêcher d'aller voir ce qui se passe lorsqu'il entend un bruit étrange en bas des escaliers au beau milieu de la nuit. Ce n'est pas qu'il soit stupide, c'est juste que "la petite voix qui lui souffle Que se passerait-il si je..." se fait trop insistante.

*Les joueurs peuvent activer ce travers pour forcer le vilain à aller élucider un événement inhabituel, même s'il se rend compte que l'entreprise peut s'avérer dangereuse.*

## Délicat

Le vilain ne veut pas avoir de sang sur les mains. Cela ne le dérange pas que ses hommes de main aient les mains couvertes de sang car il n'aime pas assener le coup de grâce lui-même. Il est évident qu'il n'assistera pas à ce spectacle pour s'assurer que le travail est bien fait - après tout, la vue du sang l'a toujours dérangé.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour que le vilain laisse la tâche de tuer quelqu'un à un de ses hommes de main.*

## Egaré

Le vilain ne sait pas qu'il est un vilain. Il pense en toute honnêteté être un héros et qu'il fait le bien. Pourtant, parfois, il a quelques doutes...

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour obliger le vilain à douter de ses actions lors d'un moment crucial (une Action).*

## Envieux

Le vilain a l'impression que tout le monde est logé à meilleure enseigne que lui : les autres ont plus d'argent, de plus beaux jouets, des femmes plus séduisantes. Le vilain est envieux, même pour les choses les plus banales.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour forcer le vilain à convoiter quelque chose appartenant à quelqu'un d'autre. Le vilain doit tenter de se l'approprier et le détruira s'il n'y arrive pas.*

## Extravagant

Le vilain adore vivre dans le luxe. Une bière ne sera jamais assez bonne si à sa place il peut avoir un bon vin et il ne sera content que s'il a la meilleure chambre de l'auberge.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour que le vilain se préoccupe de son bien-être plutôt que de son travail ou de ses plans.*

## Fier

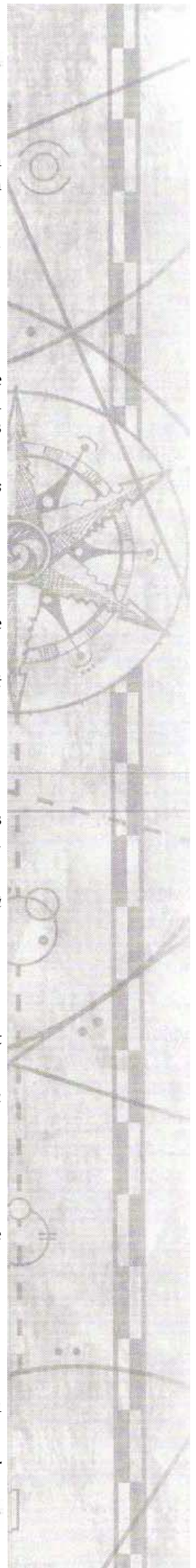
Le vilain n'aime pas devoir accepter l'aide d'autrui. Si un cadeau ou une offre d'aide a le moindre relent de charité ou de pitié, il s'indigne immédiatement et refuse sur-le-champ.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour forcer le vilain à refuser une offre d'aide.*

## Impulsif

Le vilain ne connaît pas le sens de l'expression "contrôle de soi". Il a un tempérament de feu et est prêt à en découdre dès qu'il se sent insulté.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour forcer le vilain à perdre tout contrôle de lui-même et à entrer dans une colère noire.*



## Intrigant

Le vilain aime les bons gros complots. Plus ils sont compliqués, plus il les aime. Ses plans sont parfois tellement alambiqués que ses hommes de main les font échouer totalement. Il est si difficile de trouver des gens intelligents de nos jours.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour empêcher le vilain de régler certaines choses simplement. Il ne suffit pas de supprimer un ennemi ; il ferait mieux de le conduire dans un dangereux labyrinthe truffé de pièges mortels.*

## Libertin

Le vilain a l'âme d'un libertin et un goût inné pour les plaisirs de la chair. Une femme séduisante ou un beau jeune homme (selon ses goûts) constitue une tentation presque irrésistible à ses yeux.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut afin de forcer le vilain à succomber à la tentation.*

## Malchanceux

La chance frappe parfois, mais toujours chez les autres. Ce n'est pas que le vilain soit malchanceux (il n'aurait pas survécu aussi longtemps), c'est juste qu'il n'a aucune chance. Comprenez-le de la façon suivante : si le vilain ne peut se sortir d'une situation délicate sans un bon coup de pouce de la chance, mieux vaut qu'il ne compte pas trop dessus.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour vous forcer à refaire un jet réussi contre un ND de 25 ou plus. Le MJ ne peut activer ce défaut qu'une fois par jet. Heureusement pour vous, les joueurs ne peuvent vous y obliger que pour un seul jet.*

## Mégalomane

Le vilain veut devenir le maître du monde. Il pense être la seule personne au monde qui soit digne de posséder ce pouvoir. Il est prêt à se faire aider de ses hommes de main, mais il ne partagera jamais son triomphe avec eux.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut Pour que le vilain admette devant ses hommes de main qu'il n'est pas prêt à partager le pouvoir avec eux.*

## Négligent

Pour une raison ou une autre, les héros parviennent toujours à échapper au vilain. Ce dernier ne comprend pas pourquoi. Après tout, il les a laissés sous la surveillance de gardes pas très capables et dans un de ses pièges mortels dont on s'échappe facilement ; pendant ce temps, le vilain est allé se promener sans aucune raison.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour réussir automatiquement un jet afin de s'échapper d'un des pièges du vilain ou d'une de ses prisons.*

## Paranoïaque

Tout le monde attend le bon moment pour trahir le vilain. Il faut qu'il se débarrasse d'eux avant qu'ils ne le trahissent.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour faire croire au vilain qu'un de ses hommes de main l'a trahi ou est sur le point de le faire.*

## Présomptueux

Les capacités du vilain n'ont pas de limite s'il le souhaitait, il pourrait vaincre les meilleurs escrimeurs de Théah, mais rien ne l'y pousse actuellement. Et bien évidemment, il peut parfaitement sauter par-dessus cette crevasse.

*Les joueurs peuvent activer ce défaut pour dissiper les doutes que vous pourriez avoir concernant les aptitudes du vilain que vous incarnez.*

## Vertus

### Brillant

Est-ce que le mot "Cerveau" vous dit quelque chose ? Les complots et les plans complexes sont le pain quotidien du vilain. Ses plans sont si compliqués que même ses hommes de main n'arrivent pas à en comprendre tous les détails. A chaque fois que les héros pensent avoir cerné le vilain, il les déstabilise en donnant un tour nouveau à l'intrigue.

*Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour obliger un joueur incarnant un héros à rater un jet dans une phase dans laquelle le vilain peut agir. Vous devez utiliser le dé d'héroïsme avant que le joueur ne fasse son jet.*

### Chanceux

Les petits coups du sort qui gâchent la vie des autres ont toujours épargné le vilain : son cheval ne passe pas sous des branches basses et il ne tombe pas à l'eau quand il monte à bord d'un navire d'un saut.

*Vous pouvez activer ce don pour refaire un jet raté contre un ND de 20 ou moins. Vous ne pouvez l'activer toutefois qu'une fois par jet : certes, le vilain a de la chance, mais même les plus veinards peuvent avoir leurs mauvais jours.*

### Charismatique

Le vilain est un orateur exceptionnel. Ses hommes le suivront jusqu'à la mort. Cela le dérange de dire que leur mort l'attriste mais c'est utile pour le moral des troupes.

*Vous pouvez activer le don du vilain pour qu'un de ses hommes se montre courageux et se sacrifie pour sa cause.*

### Concentré

Le vilain sait concentrer toute son énergie sur une seule tâche. L'univers qui l'entoure se réduit alors à ce sur quoi il est en train de travailler, ce qui lui permet d'accomplir d'immenses choses avec très peu de moyens.

*Vous pouvez activer ce don pour transférer un rang d'un trait du PJ à un autre trait durant l'espace d'une scène (par exemple, un vilain ayant Détermination 4 et Gaillardise 2 pourra, après activation de ce don, avoir Détermination 3 et Gaillardise 3). Ce don permet de dépasser le rang maximal autorisé dans un trait. Ce transfert s'interrompt à la fin de la scène, mais ne peut pas être interrompu de manière prématurée. Ce don ne peut être utilisé qu'une seule fois par scène.*

## Confiant

Il émane du vilain une telle confiance et un tel sang froid que cela énerve ses adversaires, qui ont l'impression qu'il sait quelque chose qu'ils ignorent.

*Vous pouvez activer ce don afin de gagner un rang de peur de 1 pour une scène.*

## Conscientieux

Les plans du vilain sont extrêmement bien pensés et les pièges qu'il invente sont dangereusement mortels. Il a toujours un plan de secours et ses plans n'ont jamais de faille.

*Chaque fois que vous utilisez un dé d'héroïsme et que le résultat du jet de ce dé est de 5 ou moins, on considère que le dé n'a pas été utilisé.*

## Fanatique

Le vilain vit pour sa cause. La mort est acceptable si elle l'aide à arriver à ses fins. L'homme le plus dangereux au monde est celui qui n'a pas peur de mourir.

*Vous pouvez activer le don du vilain pour ignorer les blessures subies et les effets des blessures graves pendant une phase.*

## Fourbe

Les autres ne voient pas le vilain comme tel. Personne ne le suspecte jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Même les redoutables sorcières de la destinée ont du mal à l'identifier.

*Le don du vilain est toujours actif : vous n'avez pas besoin de l'activer. Lorsque quelqu'un essaye de connaître l'arcane du vilain, vous pouvez choisir de lui révéler l'arcane que vous désirez.*

## Honorable

Le vilain n'est pas du genre cruel. Il existe en fait une ligne bien définie qu'il ne franchira jamais. Il respecte certains des idéaux romantiques qui circulent en ce moment à la cour. Mais pas tous.

*Chaque fois que le vilain aurait pu profiter d'une "action déshonorante" et qu'il se l'est interdit, vous gagnez un dé d'héroïsme.*

## Impassible

Grâce à ses réflexes, le vilain réagit en un clin d'œil aux changements de situations : si quelqu'un lui saute dessus depuis un balcon, il fait calmement un pas de côté ; quand il manque de se faire couper en deux par des lames mortelles qui déchiquettent le plancher, il a la présence d'esprit de sauter hors de leur trajectoire.

*Vous pouvez activer ce don afin d'annuler les effets de la surprise sur le vilain. Ce don n'a d'effet qu'à l'égard de lui.*

## Impitoyable

Le vilain ne recule devant rien pour arriver à ses fins. Rien n'est trop diabolique pour lui du moment que cela favorise la réussite de son objectif. Cela ébranle souvent ses ennemis au moment où il les achève.

*Vous pouvez activer ce don pour choquer les ennemis du vilain. Ce dernier doit tout d'abord accomplir un acte purement mauvais qui soit susceptible de choquer. Puis vous faites un jet d'Intimider contre*

# Les Secrets de la Septième Mer

chaque joueur incarnant un héros témoin de cet acte. Ceux que vous aurez réussi à Intimider seront affectés par les règles de surprise pour la durée du tour.

## Ingénieux

Les héros ont tendance à sous-estimer le vilain. Tant pis pour eux. Il lui a fallu toute une vie pour devenir ce qu'il est et ce n'est pas une bande d'imbéciles idéalistes qui va l'empêcher d'atteindre ses objectifs.

*Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour maîtriser au rang 2 une compétence que le vilain ne possède pas.*

## Maître de soi

Les piques verbales et les petites provocations restent sans effet sur le vilain. Il perçoit très bien ce que dissimule une tentative de séduction et peut donc y résister facilement. Et, bien évidemment, nul n'est capable de l'intimider.

*Vous pouvez activer ce don afin de faire automatiquement échouer toute utilisation du système de répartie contre le vilain.*

## Mystérieux

Certaines personnes pensent que le vilain doit avoir quelques gouttes de sorcellerie dans les veines, tandis que d'autres lui trouvent un drôle d'air avec ses oreilles légèrement en pointe et son regard perçant. Et il est vrai que le PJ a toujours eu des impressions qu'il ne parvenait pas à comprendre : il sait juste qu'elles l'avertissent de l'imminence d'un danger.

*Vous pouvez activer ce don quand vous le désirez. La prochaine fois que les joueurs se prépareront à vous surprendre (et cela de n'importe quelle façon), vous recevrez un avertissement juste avant qu'ils ne le fassent. Une fois averti, il vous faudra dépenser un autre dé d'héroïsme pour réactiver ce don.*

## Prudent

Certains vilains poursuivent impitoyablement les héros. Pas lui. Il analyse précautionneusement chaque étape le menant à son but. Lorsqu'il agit, c'est toujours de façon réfléchi et délibérée.

*Vous n'avez pas besoin d'activer le don du vilain. Quand les joueurs utilisent un dé d'héroïsme à l'encontre du vilain, de ses hommes de main ou de ses brutes, vous ajoutez deux dés d'héroïsme à votre réserve (au lieu d'un).*

## Rancunier

Le vilain a bonne mémoire et n'oublie pas un visage. Lorsqu'il se fait un ennemi, ce dernier n'a aucune idée de ce qui l'attend. Le vilain est capable de se consacrer entièrement à la destruction d'un autre individu.

*Vous pouvez activer ce don pour faire d'une personne qui a ruiné les plans du vilain votre ennemi. À partir de ce moment, ses tentatives pour utiliser le système de répartie contre le vilain se solderont par un échec. En plus de cela, vous lancerez toujours un dé supplémentaire quand le vilain combattra personnellement son ennemi. Un vilain ne peut avoir qu'un ennemi à la fois et ne peut en avoir un nouveau tant que le premier n'a pas été éliminé.*

## Récurrent

Le vilain arrive toujours à s'échapper. Les héros pensent s'en être débarrassé, il refait surface pour les tourmenter à nouveau. S'ils ont brûlé sa dépouille, c'est que ce n'était pas la sienne, mais celle de quelqu'un lui ressemblant. Si en les combattant, le vilain fait une chute du haut d'une tour, il survivra évidemment.

*Vous pouvez activer ce don pour que le vilain puisse s'échapper, même si cela paraît impossible.*

## Royal

La plupart des brutes n'ont que faire de l'apparence et de la prestance de leurs employeurs mais celles qui travaillent pour le vilain sont différentes. Il les a tellement impressionnées avec son comportement majestueux qu'ils en retirent de la force.

*Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour augmenter le niveau de menace de n'importe quelle bande de brutes d'un point, et ceci jusqu'à la fin du tour.*

## Tentateur

Les paroles diaboliques du vilain peuvent convaincre le plus honnête des hommes de mentir, tricher, voler ou tuer. Ses arguments sont tels qu'il peut faire croire à une personne qu'elle agit mal pour "la bonne cause".

*Vous pouvez activer ce don pour essayer de convaincre un PNJ de commettre une action mauvaise qu'il n'aurait normalement jamais perpétrée.*

## Trompeur

Le vilain ne ressemble vraiment pas à un vilain. En fait, la plupart des gens lui confieraient leur grand-mère en pension. S'il se débrouille bien, les héros ne découvriront jamais que c'est un vilain... et il sera alors trop tard pour eux.

*Vous recevez un dé d'héroïsme chaque fois que le vilain aide les héros de manière significative. Chaque fois qu'un de vos jets aide les héros, vous gagnez une augmentation gratuite.*

## Victorieux

Les dieux de la guerre veillent sur le vilain : quand tout semble perdu au cours d'une bataille, il puise dans une incroyable réserve d'énergie qui lui permet finalement de vaincre son adversaire, s'il parvient à passer outre sa défense.

*Activez ce don après avoir touché l'adversaire du vilain, mais avant de faire votre jet de dommages. Ce don permet de lui infliger automatiquement une blessure grave, sans même faire de jet.*

## Volontaire

La force de caractère du vilain est tellement grande que personne ne peut se dresser en travers de sa route. Le monde est à ses pieds et il va le prendre - et rien, ni personne ne l'en empêchera.

*Si c'est l'arcane du vilain, aucun héros ne pourra utiliser de dé d'héroïsme quand il l'affrontera en combat.*