

# Les Vices et Vertus

## Les Vertus

### **Charité**

La vraie charité est de partager avec les autres, qu'il s'agisse d'argent ou de biens, ou de simplement donner du temps à quelqu'un dans le besoin. Un personnage charitable est poussé par sa compassion à partager ce qu'il a afin d'alléger le fardeau de ceux qui l'entourent. Les individus charitables traitent les autres comme ils aiment être traités, En partageant leurs biens et en jouant le rôle du Samaritain, ils espèrent cultiver la bonté chez les autres afin que ce qu'ils donnent leur soit rendu en période de besoin.

Votre personnage regagne tous ses points de Volonté lorsqu'il aide un tiers au risque d'en pâtir. Il ne suffit pas de partager ce que votre personnage a en abondance. Il doit faire un sacrifice réel en termes de temps, de biens ou d'énergie, ou risquer sa vie pour aider un autre.

### **Espérance**

Garder l'espérance signifie que le mal et le malheur ne peuvent l'emporter, même si tout semble noir. Non seulement celui qui garde l'Espérance croit au triomphe ultime de la moralité et de la décence contre la malveillance, mais il croit fermement qu'il existe une justice cosmique, que ce soit un karma ou un dieu omnipotent et omniscient qui attend pour punir les méchants, Tout ira pour le mieux à la fin et ceux qui gardent espérance comptent être présents ce jour-là.

Votre personnage regagne tous ses points de Volonté s'il refuse que les autres perdent l'espérance, même si cela risque de nuire à leur but ou à leur bien-être. Cela ressemble à la Force, sauf que votre personnage tente d'empêcher les autres de perdre espoir. Il n'a pas besoin de partager leur objectif ni de parvenir à l'atteindre, mais il doit courir un risque.

### **Foi**

Ceux qui ont la foi savent que l'univers n'est pas un chaos aléatoire et dénué de sens, mais qu'il est ordonné par un pouvoir supérieur. Peu importe que ce monde soit terrifiant, toute chose a une place dans le Plan et sert un But. Cette Vertu ne nécessite pas nécessairement de croire en une déité personnifiée. Elle peut dépendre d'une croyance en une Théorie de l'Unité où le chaos visible de l'univers est l'expression d'une précision mathématique. Ou d'une croyance que tout est Un et que même le mal ne se distingue pas du bien lorsque tous les préjugés sont surmontés.

Votre personnage regagne ses points de Volonté lorsqu'il est capable de dégager un sens dans le chaos et la tragédie.

### **Justice**

Les méfaits ne peuvent rester impunis. Voici la doctrine principale des justes, qui pensent que protéger les innocents et combattre les inégalités sont la responsabilité de toute personne décente, même face à un grand danger personnel. Le juste croit que le mal ne peut pas prospérer tant qu'une personne vertueuse lutte pour faire ce qui est bon, quelles que soient les conséquences.

Votre personnage regagne tous ses points de Volonté perdus dès qu'il fait ce qu'il faut malgré les risques qu'il encourt. La «chose juste» peut être définie par un code de conduite particulier, qu'il s'agisse du code pénal ou d'un commandement biblique.

### **Persévérance**

Garder l'espérance signifie que le mal et le malheur ne peuvent l'emporter, même si tout semble noir. Non seulement celui qui garde l'Espérance croit au triomphe ultime de la moralité et de la décence contre la malveillance, mais il croit fermement qu'il existe une justice cosmique, que ce soit un karma ou un dieu omnipotent et omniscient qui attend pour punir les méchants. Tout ira pour le mieux à la fin et ceux qui gardent espérance comptent être présents ce jour-là.

Votée personnage regagne tous ses points de Volonté s'il refuse que les autres perdent l'espérance, même si cela risque de nuire à leur but ou à leur bien-être. Cela ressemble à la Force, sauf que votre personnage tente d'empêcher les autres de perdre espoir. Il n'a pas besoin de partager leur objectif ni de parvenir à l'atteindre, mais il doit courir un risque.

### **Prudence**

La prudence place la sagesse et la retenue avant l'action et le comportement irréfléchi. Il faut sauvegarder son intégrité et ses principes en modérant ses actes et en évitant tout risque inutile, Même si cela signifie qu'une personne prudente ne fera jamais de pari osé qui peut rapporter gros, elle ne verra jamais non plus sa vie ruinée par un mauvais coup de dés. En choisissant sagement et en évitant la voie facile, elle prospère lentement mais sûrement.

Votre personnage regagne tous les points de Volonté perdus lorsqu'il renonce à des actes qui pourraient lui rapporter gros. La «tentation» doit impliquer une récompense dont le refus pourrait lui coûter cher.

### **Tempérance**

La modération en toutes choses est le secret du bonheur, selon la doctrine de tempérance. Tout est question d'équilibre. Tout a une place dans la vie d'une personne, de la colère au pardon, de la luxure à la chasteté. Celui qui vit selon la tempérance ne croit pas qu'il a besoin de réprimer ses désirs, car nul n'est étrange ou malsain. Le problème se pose lorsque les choses sont menées à l'excès, qu'il s'agisse d'un désir noble ou impur. Trop de vertu peut nuire autant que trop de malversation.

Votre personnage regagne toute sa Volonté lorsqu'il résiste à la tentation de succomber à un excès quelconque, bon ou mauvais, malgré les récompenses évidentes que cela pourrait lui apporter.

## **Vices**

### **Avarice**

Comme l'envieux, l'avare n'est jamais satisfait de ce qu'il a. Il en veut plus - plus d'argent, une plus grosse maison, plus de statut ou d'influence - peu importe ce qu'il a déjà et ce qu'il peut gérer. Tout est mené à l'excès. Pour l'avare, il n'est pas possible d'en avoir trop. Si cela signifie prendre la récompense bien méritée d'un autre pour rendre son nid plus douillet, tant pis.

Votre personnage regagne un point de Volonté dès qu'il acquiert quelque chose aux dépens d'un autre. Cette acquisition doit comprendre un certain risque (combat, arrestation ou simple perte du respect de ses pairs).

### **Colère**

La colère est un péché de fureur non contrôlée. Le colérique cherche une manière d'évacuer sa colère et sa frustration sur les gens ou les objets à la moindre provocation. Dans la plupart des cas, la réaction est disproportionnée par rapport à la faute réelle. Un colérique à qui l'on fait une queue-de-poisson sur l'autoroute pourrait obliger l'autre voiture à faire une sortie de route, ou un flic colérique pourrait tabasser tous ceux qu'il arrête, sans distinction pour l'infraction commise.

Votre personnage regagne un point de Volonté dès qu'il évacue sa colère dans une situation où il est dangereux de le faire. Si un combat a déjà commencé, aucun point de Volonté n'est regagné. Cela ne se produit que lorsque l'accès de colère est inapproprié ou inutile.

### **Envie**

Une personne envieuse n'est jamais satisfaite de ce qu'elle a. Peu importe sa richesse, son statut ou sa réussite, il y a toujours quelqu'un qui semble avoir plus, et est jaloux. Les personnages envieux ne sont jamais contents ni sûrs de leur place dans la vie. Ils se mesurent toujours à leurs rivaux et cherchent à obtenir ce qu'ils pensent mériter. Ils

pourraient être perçus comme paranoïaques ou simplement comme consumés par une haine d'eux-mêmes qu'ils projettent sur les autres.

Votre personnage regagne un point de Volonté dès qu'il obtient quelque chose d'important de la part d'un rival ou qu'il a nui à son bien-être.

### **Gourmandise**

La gourmandise est le fait de satisfaire son appétit au mépris de tout le reste. Il s'agit de se dévouer aux plaisirs sensuels de la chère. Un gourmand ferait n'importe quel sacrifice pour rassasier son insatiable appétit de plaisir, quel que soit le coût pour lui-même ou ceux qui l'entourent, Il pourrait être considéré comme un drogué ou un cleptomane (il vole des choses dont il n'a pas besoin simplement pour le plaisir).

Votre personnage regagne un point de Volonté dès qu'il satisfait son addiction ou son appétit alors que cela le place, ou une personne qui lui est chère, en danger.

### **Luxure**

Le Vice de Luxure est lié à un désir incontrôlé. Un individu luxurieux est motivé par une passion quelconque (généralement le sexe, mais il peut s'agir d'un désir pour n'importe quelle autre activité ou expérience) qui le pousse à agir sans considération pour les sentiments des autres. Un tel individu utilise tous les moyens à sa disposition pour assouvir ses désirs, de la trahison à la manipulation en passant par la violence.

Votre personnage est consumé par une passion quelconque. Il regagne un point de Volonté dès qu'il satisfait ses désirs d'une manière qui nuit aux autres.

### **Orgueil**

L'orgueil est le Vice de confiance en soi multipliée au centuple, C'est de croire que toutes les actions que l'on accomplit sont nécessairement bonnes, même lorsqu'il devrait être évident que ce n'est pas le cas. Une personne orgueilleuse refuse de reculer lorsque ses décisions ou sa réputation sont remises en question, même lorsqu'il est évident qu'elle a tort. Son ego refuse tout sujet indiquant sa propre faillibilité et il est prêt à laisser souffrir les autres plutôt que d'admettre qu'il a tort.

Votre personnage regagne un point de Volonté dès qu'il impose sa volonté (et non ses désirs) aux autres et que cela comporte un risque pour lui. Il s'agit souvent d'un désir d'être adulé, mais ce pourrait aussi être l'envie que les autres suivent ses ordres.

### **Paresse**

La paresse est le Vice d'éviter le travail jusqu'à ce que quelqu'un d'autre doive s'en acquitter. Plutôt que de faire un effort - et de risquer un échec - dans une situation difficile, le paresseux refuse de faire quoi que ce soit, sachant que quelqu'un règlera le problème tôt ou tard. Le fait que des personnes puissent souffrir inutilement pendant que le paresseux reste assis n'importe pas.

Votre personnage regagne un point de Volonté s'il évite une tâche difficile, mais atteint tout de même son but.