

## Traits de Caractère

Les sept catégories de Traits de Personnalité sont basées sur les vices et vertus capitales de la théologie médiévale. Leurs définitions ont été élargies pour englober les Traits les plus communs du jeu, et pour mieux opposer les vices aux vertus, vu que celles-ci ne se correspondent pas l'une l'autre de manière évidente. J'ai essayé de maintenir une claire distinction entre les motivations de chaque catégorie au maximum, histoire de ne pas les voir s'amalgamer en Traits "bons" et "mauvais". Pour aider à faire cette distinction, quelques exemples de ce que je considère comme des traits positifs ou négatifs de chaque catégorie ont été ajoutés.

**Loyal** (Foi / Orgueil) : La loyauté s'applique dans des situations où le personnage est appelé à suivre des ordres ou à aider ses semblables dans le besoin. D'une certaine manière cela couvre également la fidélité et la foi envers autrui, mais la loyauté est plus appropriée lorsque le personnage est appelé à respecter une obligation envers quelqu'un qui en est digne, ou lorsqu'on lui demande de donner quelque chose pour le bien de tous. Cette catégorie a pour racine la **Foi**, la vertu théologique qui décrit la dévotion en Dieu et la croyance en Ses plans, et est balancé par le vice capital de l'**Orgueil**, qui peut être décrite comme une indépendance malvenue. L'homme orgueilleux se croit meilleur que les autres, peut-être même meilleur que Dieu, plus confiant en son propre pouvoir qu'en la volonté divine. Beaucoup de mages sont victimes de ce vice, souvent considéré comme "la source de tous les péchés", car se détourner de Dieu signifie également se tourner vers le mal.

**Positif** : Dévoué, Croyant, Humble, Fiable, Confiant

**Négatif** : Arrogant, Hautain, Fier, Rebelle, Vain

**Tolérant** (Patience / Colère) : La tolérance représente l'optimisme, la compréhension, et une volonté d'aplanir les différences. Un personnage Tolérant promouvait la discussion, encourage les débats, et cherche un terrain d'entente. Il croit en les autres et en la providence, même face à de grandes difficultés, et cherche à vaincre la haine et la violence. Une personne qui n'est pas Tolérante peut éventuellement être victime du péché de **Colère**, et se comporter de manière vengeresse, ou agir par dépit. Une telle personne brûle de haine, ce qui l'empêche de penser de manière positive. Ce vice peut être basé sur la peur ou le désespoir, mais se

mesure dans la manière avec laquelle le personnage réagit face à l'adversité. Un personnage Colérique devient violent et non couard. La vertu théologique correspondante est la **Patience**, qui représente la certitude que Dieu fera pour le mieux, qu'il surveillera et protégera ceux qui Le suivent.

**Positif** : Gai, Plein d'espoir, Doux, Patient, Paisible

**Négatif** : Colérique, Désespéré, Méchant, Vengeur, Violent

**Aimable** (Charité / Envie) : Un personnage Aimable est rempli d'amour envers son prochain. Ses actions sont dirigées vers les autres, pour les rendre heureux ou les soutenir face à l'adversité. Il aide les nécessiteux, accueille les étrangers, soigne les malades. Il cherche à faire le bien autour de lui, comme les autres devraient le faire à son égard. Cela est lié à la vertu théologique de **Charité**, ou amour, pour laquelle il faut aider le travail de Dieu en faisant don de soi autant que possible. Cette vertu contre le vice capital de l'**Envie**, qui est le désir jaloux "d'égaliser" entre soi et les autres ce qui est perçu comme une inégalité. Les actes issus de l'envie sont cruels et blessants, plus prévus pour punir les autres de leur bonne fortune que pour améliorer sa propre condition. Au contraire de l'Avarice pour laquelle le personnage veut acquérir les biens des autres à son propre bénéfice, il s'agit juste ici de blesser ceux qui sont sous une bonne étoile.

**Positif** : Charitable, Compatissant,

Miséricordieux, Reconnaissant, Gentil

**Négatif** : Cruel, Envieux, Bourru, Jaloux, Envahissant

**Brave** (Courage / Paresse) : La bravoure et le courage représentent l'abilité d'un personnage à garder pied, ou à maintenir sa position face à l'opposition. Un personnage Brave pourrait entreprendre une dangereuse aventure, ou protéger vaillamment sa famille du danger. Il persiste et poursuit ce qu'il croit être vrai quel que soit le risque, et n'est pas facilement détourné par la peur ou la fatigue. Le vice capital de cette catégorie est la **Paresse**, ou *acedia*. Il s'agit d'une inertie physique et mentale qui empêche le personnage de faire ce qui doit être fait, soit qu'il craigne les conséquences de ses actions, soit qu'il ne croie pas en son succès. Comme la Colère, ce vice peut être basé sur la peur, mais dans ce cas le personnage se cachera ou fuiera, plutôt que d'affronter ce qui l'effraye. La vertu cardinale associée à cette catégorie est le **Courage**, en lequel le personnage trouve la force de continuer

et de combattre pour un meilleur lendemain.

**Positif** : Courageux, Déterminé, Sang-froid, Zélé

**Négatif** : Couard, Cynique, Indécis, Paresseux, Timide

**Sage** (Prudence / Luxure) : un personnage qui connaît ses limites et cherche à les repousser peut être vu comme Sage. Il utilise son bon sens et les méthodes traditionnelles pour surmonter la tentation, et cherche à agir de manière à établir un bon exemple pour les autres. Même si l'expérience et le savoir peuvent l'aider dans cette tâche, il possède également une perception innée de ce qui est bon ou mauvais, moralement parlant. Il triomphe lorsque sa raison l'emporte sur ses bas instincts. La **Luxure** est le vice correspondant, observé dans des personnes qui satisfont leurs pulsions, en abandonnant toute prudence. Ce vice peut également indiquer une faiblesse face aux désirs charnels, ou une propension à prendre ses désirs pour réalité, ce qui mène à l'impossibilité de traiter les gens pour ce qu'ils sont, mais comme ils sont fantasmés. La vertu cardinale opposée est la **Prudence**, qui indique que le personnage est pratique et chaste, plus attentif aux conséquences de ses actes qu'à l'accomplissement de ses pulsions.

**Positif** : Soigneux, Chaste, Pratique, Prudent

**Négatif** : Fanatique, Lascif, Naïf, Présomptueux, Insouciant

**Fort** (Tempérance / Gourmandise) : La Force de la volonté et du corps indique l'abilité du personnage à surmonter ses désirs et à faire sans. Ces traits gouvernent le self-control, et comment l'on compose avec les souffrances venant de l'intérieur. Un personnage Fort a un esprit sain dans un corps sain, pratique la modération en toute chose, et est donc bien plus capable de résister à la tentation. L'aspect négatif de cette catégorie est la **Gourmandise**, d'après le vice capital, qui indique un goût excessif pour le luxe. Il s'agit essentiellement d'une inabilité à être rassasié, une sorte d'envie de plaisir associée avec des excès. Au contraire de l'Envie ou de l'Avarice, la Gourmandise est reliée aux désirs physiques, et au contraire de la Luxure, ce désir est égoïste, et délibéré plutôt qu'impulsif. Un glouton est plutôt un accroc. Celui qui pratique la vertu cardinale de **Tempérance** résiste à ces sortes de laisser-aller, qui se trouvent non seulement dans la nourriture et la boisson, mais aussi dans toutes les voies par lesquelles une personne peut se laisser tomber dans le péché.

**Positif** : Content, Sain, Serein, Vigilant

**Négatif** : Glouton, Négligé, Malade, Faible.

**Juste** (Justice / Avarice) : il s'agit de la catégorie de comportement qui gouverne le sens de l'équité, et l'envie de faire le bien en faisant abstraction de ses propres envies et désirs. Les personnages Justes acceptent qu'il y ait des conséquences pour les actes qui contournent ou ignorent les règles. Ils donnent aux autres ce qu'ils méritent, et ne les privent pas de leur dû. Ces actions viennent de la vertu cardinale de la **Justice**, une sorte de sentiment général d'équité, de reconnaissance de la vérité et de l'honneur pour tous. A l'opposé se trouve le vice capital de l'**Avarice**, une avidité pour les biens matériels, et pour en acquérir plus que sa part. Un personnage avare se moque des codes de conduite, et cherche à la place à acquérir par tous les moyens possibles, en trichant voire même en volant quand l'opportunité se présente. L'Avarice est parfois appelée la racine des péchés, vu qu la plupart des actions pécheresses ont pour origine des envies irraisonnées ; il a donc été dit que l'amour de l'argent est la racine de tout mal.

**Positif** : Equitable, Juste, Honnête, Honorable, Franc

**Négatif** : Ambitieux, Rusé, Tortueux, Avide, Manipulateur

### Traits de Caractère

En utilisant ce système, un Trait de Caractère est décomposé en 3 parties : une catégorie, une valeur, et une spécialité. Par exemple, un personnage qui serait vraiment sûr de lui pourrait avoir *Loyal +3 (sûr de lui)*. Loyal est la catégorie qui décrit le comportement du personnage à gros traits, +3 est une valeur indicative de la force de ce Trait de Caractère, et « sûr de lui » spécifie plus clairement quand ce Trait de Caractère s'applique.

Par exemple, si le personnage est un garde qui doit décider s'il devrait ou non quitter son poste, « sûr de lui » ne s'applique pas vraiment, mais « humble » serait approprié si la garde n'est pas une tâche très estimée.