

MORALITÉ

La moralité est un guide descriptif qui vous aide dans la composition de votre personnage pour vous indiquer quel type de vision il a du monde, et aussi pour lui ajouter une certaine profondeur. Cela lui dicte ses attitudes générales. Ce n'est pas un code d'éthique rigide. La moralité est ainsi utilisée comme un instrument pour faire face aux dilemmes moraux.

Bon

Vous avez un respect de la vie. Vous ne la brimerez pas pour rien. Vous avez tendance à être de nature serviable et bienveillante. Vous êtes soucieux de vos erreurs et essayez de les corriger ou tout au moins vous recherchez le pardon pour les torts que vous avez commis. Vous pouvez vous permettre n'importe quel comportement, sauf si bien sûr cela entraîne inutilement de la souffrance ou du malheur aux autres. Par exemple, rien ne vous empêche de marchander pour dénicher une aubaine ou de tirer profit d'un aventurier naïf. Tout ce qui est vivant mérite de vivre : la vie ne mérite pas d'être gaspillée. Par contre, la chasse est nécessaire. Des arbres doivent être abattus et des gens ou créatures mauvaises tués en certaines occasions.

Mauvais

Vous n'avez aucun respect de la vie. Vous êtes prêts à en abuser pour obtenir ce que vous voulez. Vous voulez faire tout ce qui vous plaît et pour cela vous êtes prêts à tuer. Si vous respectez les lois, c'est surtout pour vous aider à gagner, à promouvoir et à maintenir votre statut social. Dans ce cas, les pots-de-vin et la corruption seront certainement des armes privilégiées. La souffrance et le malheur ne vous dérangent pas, tant mieux même. Pendant ce temps, on vous laisse la route libre. Vous dirigez par la peur et l'intimidation et vos amis n'existent que pour vous subvenir argent et protection. Rien ne vous empêche par ailleurs de vous payer du bon temps en agréable compagnie. En bref, tout ce qui est vivant mérite de vous servir ou de disparaître. Un nombre de jetons d'expériences minimum doit être ramené à l'érudite pour symboliser la méchanceté du personnage, sinon, des pénalités sur les points d'expériences seront appliquées. *(Le fait d'être méchant ne vous donne pas le droit de tricher)*