

## Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Description

### L'alignement

Le comportement et la moralité d'une créature sont représentés par son alignement, lequel peut être : loyal bon, neutre bon, chaotique bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre, loyal mauvais, neutre mauvais ou chaotique mauvais.

L'alignement est un outil permettant de développer la personnalité du personnage. Ce n'est pas un carcan destiné à contraindre sa conduite. Chaque alignement regroupe des caractères, voire des philosophies, fort différents, ce qui signifie que deux personnages de même alignement peuvent n'avoir que très peu de choses en commun quant à la manière dont ils se comportent. De plus, rares sont les personnages qui se conforment totalement à leur alignement.

### **Le Bien et le Mal**

Les personnages et les créatures d'alignement bon protègent les innocents, tandis que ceux d'alignement mauvais cherchent à les corrompre ou à les détruire.

Le “ Bien ” véhicule des idéaux tels que l'altruisme, le respect de la vie et la responsabilité vis-à-vis des êtres intelligents. Les personnages bons sont prêts à faire des sacrifices pour aider les autres.

Le “ Mal ” tend à opprimer et à tuer les gens, ou du moins à les faire souffrir. Certaines créatures d'alignement mauvais ignorent la compassion et tuent quand cela les arrange. D'autres sont activement malfaisantes ; elles tuent par plaisir ou pour obéir à leur dieu maléfique.

Les individus qui se disent neutres par rapport au Bien et au Mal refusent de tuer les innocents mais ne sont pas pour autant disposés à se dévouer pour leur prochain. Leur attitude dépend des relations qu'ils ont forgées. Un personnage neutre peut se sacrifier pour sa famille ou sa patrie, mais pas pour des étrangers.

Préférer le Bien au Mal (ou inversement) peut être un choix conscient, comme dans le cas du paladin, qui décide de respecter les idéaux qu'il s'est fixés, ou du prêtre malfaisant qui sème la terreur pour plaire à son dieu. Mais chez la plupart des gens, c'est plutôt une ligne de conduite jugée normale, sans qu'il ait été besoin de l'adopter sciemment. De même, la neutralité découle souvent du refus de prendre parti pour le Bien ou le Mal, mais chez certains, c'est un engagement délibéré correspondant à une vision plus équilibrée du monde.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Même les vipères et les tigres mangeurs d'hommes ont cet alignement, car leur intelligence restreinte ne leur permet pas de faire la distinction entre le Bien et le Mal.

### **La Loi et le Chaos**

Les personnages loyaux ne mentent jamais, respectent la parole donnée et l'autorité, sont fidèles aux traditions et jugent défavorablement ceux qui n'accomplissent pas leur devoir. À l'inverse, les personnages chaotiques obéissent à leur seule conscience, détestent qu'on leur dise ce qu'ils doivent faire, préfèrent les idées neuves aux traditions et respectent leurs promesses quand ils en ont envie.

La “ Loi ” défend des valeurs telles que l'honneur, la confiance, l'obéissance à l'autorité en place et le sérieux. Elle peut s'accompagner de défauts comme l'étroitesse d'esprit, l'adhésion sans condition à la tradition, l'habitude de juger les autres et le manque de facultés d'adaptation. Ceux qui la défendent affirment qu'elle seule peut donner naissance à une société dans laquelle les gens se défendent mutuellement et prennent les bonnes décisions, sûrs qu'ils sont que les autres agiront comme le devoir le leur commande.

Le “ Chaos ” est synonyme de liberté, d'adaptation permanente et de souplesse ; ses défauts étant bien souvent la témérité, l'irresponsabilité, un certain ressentiment contre l'autorité légitime et la propension à se livrer à des actes arbitraires. Ceux qui prônent le Chaos affirment que seule la liberté individuelle permet de s'exprimer pleinement et que c'est en l'accordant à tous que la société peut véritablement bénéficier du potentiel de chacun. Les gens neutres par rapport à la Loi et au Chaos sont naturellement respectueux de l'autorité, mais leur tempérament ne les pousse pas plus à obéir qu'à se rebeller. Ils sont honnêtes, mais les circonstances peuvent les inciter à mentir ou à abuser leur prochain.

Défendre la Loi ou le Chaos peut découler d'un choix conscient, mais la plupart du temps, il s'agit d'un trait de personnalité que l'on se reconnaît à l'usage. La neutralité à l'égard de la Loi ou du Chaos est souvent une position par défaut, lorsque l'on ne se sent pas particulièrement attiré par un “ camp ” ou par l'autre. Certains considèrent toutefois que la neutralité est hautement préférable à la Loi ou au Chaos, reléguant ces deux concepts au rang d'extrêmes accompagnés de leur lot de défauts.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Les chiens sont peut-être obéissants et les chats individualistes, mais leur intellect ne leur permet pas de reconnaître la Loi ou le Chaos.

### **Les neuf alignements**

Les diverses combinaisons entre le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos définissent neuf alignements possibles. La description de chacun dépeint l'adhérent type à cet alignement. N'oubliez pas toutefois que les individus peuvent s'écarter de la norme et qu'un personnage n'est pas obligé de respecter à la lettre les préceptes de son alignement. Utilisez les descriptions suivantes comme des lignes directrices, pas comme des règles strictes.

Les six premiers alignements, de loyal bon à chaotique neutre, s'adressent aux personnages. Les trois suivants, maléfiques, sont destinés aux monstres et autres ennemis des personnages.

**Loyal bon ou "croisé".** Un personnage d'alignement loyal bon a le comportement que l'on attend des défenseurs de l'ordre et de la Loi. Déterminé à lutter contre le Mal, il montre également la discipline nécessaire pour ne jamais cesser le combat. Il dit toujours la vérité, reste fidèle à la parole donnée, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre l'injustice. Il déteste voir les coupables impunis. Alhandra, paladine combattant le Mal sans répit et protégeant les innocents sans la moindre arrière-pensée, est d'alignement loyal bon.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il combine honneur et compassion.

**Neutre bon ou "bienfaiteur".** Un personnage neutre bon fait de son mieux pour dispenser des actions bienfaitrices. Il aide les autres autant que possible. Il travaille main dans la main avec les rois et les juges, mais ne se sent pas obligé de leur obéir systématiquement. C'est l'alignement de Jozan, prêtre qui aide tous ceux qui se trouvent dans le besoin.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il permet de faire le bien sans être enfermé dans le carcan de la Loi.

**Chaotique bon ou "rebelle".** Un personnage chaotique bon agit selon sa conscience, sans faire cas de ce que les autres peuvent penser de lui. Il vit sa vie, mais cela ne l'empêche pas d'être gentil et bienveillant. Il croit en la bonté et au droit de chacun, mais n'apprécie guère les lois ou les règles. Il déteste les gens qui intimident les autres et leur disent quoi faire. Il suit ses propres préceptes moraux qui, bien que bons, ne sont pas forcément en accord avec ceux de sa société. Soveliss, rôdeur qui dévalise les collecteurs d'impôts d'un baron malfaisant, est chaotique bon.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il fait rimer bonté et liberté.

**Loyal neutre ou "juge".** Un personnage loyal neutre agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel le lui dictent. L'ordre et l'organisation sont vitaux pour lui. Il se peut qu'il suive un code constitué de ses propres règles, ou qu'il pense que l'ordre est nécessaire pour tous (auquel cas il est favorable à un gouvernement fort et organisé). Ambre, une moine obéissant à une discipline très stricte sans se laisser ni émouvoir par les gens en difficulté ni séduire par le Mal, est loyale neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il signifie que l'on est fiable et honorable, sans pour autant être fanatique.

**Neutre ou "indécis".** Un personnage neutre fait ce qui lui semble bien. Il n'a pas vraiment d'opinion lorsqu'il s'agit de trancher entre le Bien et le Mal ou entre la Loi et le Chaos. Dans la plupart des cas, la neutralité représente une absence de convictions plutôt qu'un choix conscient. Le personnage a alors tendance à penser que le Bien vaut mieux que le Mal, car il préfère que ses voisins se montrent bienveillants plutôt que malveillants. Cela étant, il ne se sent nullement obligé de défendre la cause du Bien. Mialyë, magicienne qui a voué son existence à la magie et ne s'intéresse pas aux débats moraux, est d'alignement neutre.

En revanche, chez certains, la neutralité est une philosophie, un choix conscient. Pour eux, le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos sont dangereux, comme tous les extrêmes. Ils prônent donc l'équilibre, qui leur paraît être le meilleur choix à long terme.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il permet d'agir naturellement, sans se laisser guider par ses préjugés ou ses impulsions.

**Chaotique neutre ou "esprit libre".** Un personnage chaotique neutre agit comme bon lui semble. C'est d'abord et avant tout un individualiste. Il accorde une immense valeur à sa liberté mais ne se sent pas concerné par la défense de celle des autres. Il évite l'autorité, déteste les restrictions et remet toujours en cause la tradition. Sa lutte contre la société organisée n'est pas motivée par des désirs d'anarchie, car un tel engagement devrait s'accompagner d'idées nobles (libérer les opprimés du joug de l'autorité) ou mauvaises (faire souffrir ceux qui sont différents de lui). Le personnage peut parfois être imprévisible, mais son comportement n'est pas totalement aléatoire. Face à un pont, il l'utilise ; il ne lui viendrait pas à l'idée de sauter dans la rivière. Gimble, barde errant vivant de sa débrouillardise, est chaotique neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il permet de profiter de la vraie liberté, celle qui ne suit pas les restrictions imposées par la société, et il n'oblige pas à faire le bien à tout prix.

**Loyal mauvais ou "dominateur".** Un individu loyal mauvais prend tout ce qu'il désire, dans les limites de son code de conduite, mais sans se soucier de ceux à qui il peut faire du mal. Pour lui, les traditions, la loyauté et l'obéissance ont de l'importance, mais pas la liberté, la dignité ou la vie. Il suit les règles existantes, mais sans pitié ni compassion. Il accepte la hiérarchie, et même s'il préfère diriger, il est tout à fait disposé à obéir. Il

condamne les autres, non pas en fonction de leurs actes, mais en fonction de leur race, de leur religion, de leur nationalité ou de leur rang social. Il répugne à violer la loi ou à revenir sur ses promesses, en partie par sa nature, mais aussi parce qu'il fait confiance à l'ordre établi pour le protéger de ceux qui s'opposent à lui sur des questions d'ordre moral. Certains loyaux mauvais se fixent eux-mêmes des limites, telles que ne jamais tuer de sang-froid (ils chargent leurs sbires de le faire à leur place) ou ne pas maltraiter les enfants (sauf lorsqu'il n'est pas possible de faire autrement). Ils pensent que ces règles de conduite les placent au-dessus des malfaisants sans scrupule. Le baron qui exploite son peuple et complotte sans cesse pour étendre son pouvoir est loyal mauvais. Il arrive que des individus ou des créatures appliquent les préceptes de cet alignement avec un zèle que ne renieraient pas les croisés des forces du Bien. Ils n'hésitent pas à nuire aux autres s'ils y trouvent leur intérêt et prennent plaisir à promouvoir la cause du Mal. Il est possible qu'ils y voient l'accomplissement de leur devoir vis-à-vis de leur dieu ou de leur maître.

Les êtres loyaux mauvais sont parfois dits “ diaboliques ”, pour la simple raison que les diables sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il applique le mal avec raison, intentionnellement, et souvent avec succès.

**Neutre mauvais ou “ malfaisant ”.** Un individu neutre mauvais se livre à tous les actes qu'on lui laisse faire. Il ne pense qu'à lui. Il se moque des gens qu'il tue, par profit, pour le plaisir, ou tout simplement parce qu'ils le dérangent. Il n'apprécie pas particulièrement l'ordre ; il se dit que le fait de respecter la loi, un code de conduite ou les traditions ne le rendra pas meilleur ou plus noble. Il n'affiche pas pour autant cette recherche permanente de l'affrontement qui est la marque des êtres chaotiques mauvais. Le criminel qui vole et tue pour satisfaire ses envies est neutre mauvais.

Certains malfaisants érigent le Mal en idéal et le propagent avec acharnement. La plupart du temps, ils sont dévoués à un dieu ou à une société secrète maléfiques.

Cet alignement est le plus dangereux qui soit, car il représente le Mal à l'état brut, sans honneur ni nuance.

**Chaotique mauvais ou “ destructeur ”.** Un individu chaotique mauvais fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction. Il s'énervé facilement, est sadique, violent et totalement imprévisible. Quand il veut quelque chose, il se montre brutal et impitoyable. S'il s'est donné pour but de propager le Mal et le Chaos, c'est encore pire. Fort heureusement, ses plans sont tout sauf bien préparés et les groupes qu'il constitue ou auxquels il se joint sont très mal organisés. La plupart du temps, les êtres chaotiques mauvais ne coopèrent que sous la menace et leur chef ne reste en place que tant qu'il peut contrer les tentatives visant à le renverser ou l'assassiner. L'ensorceleur dément qui cherche à se venger du monde entier en semant la destruction autour de lui est chaotique mauvais.

Les individus chaotiques mauvais sont parfois dits “ démoniaques ”, pour la simple raison que les démons sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il représente la destruction, non seulement de la beauté et de la vie, mais aussi de l'ordre sur lequel cette beauté et cette vie s'appuient.

## État civil et mensurations

### **L'âge**

Vous pouvez choisir l'âge de votre personnage, ou au contraire le déterminer aléatoirement. Si vous le choisissez, il ne peut pas être inférieur au minimum requis par sa race et sa classe (voir Table : détermination aléatoire de l'âge de départ). L'âge de départ minimum est égal à l'âge adulte de sa race plus le nombre de dés correspondant à sa race et sa classe sur la Table : détermination aléatoire de l'âge de départ.

Si vous préférez, vous pouvez utiliser la Table : détermination aléatoire de l'âge de départ pour déterminer aléatoirement l'âge de votre personnage.

**Table : détermination aléatoire de l'âge de départ**

Race	Âge adulte	Barbare	Barde	Druide
		Ensorceleur	Guerrier	Magicien
		Roublard	Paladin	Moine
			Rôdeur	Prêtre
Humains	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Demi-elfes	20 ans	+1d6	+2d6	+3d6
Demi-orques	14 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Elfes	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomes	40 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Nains	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Halfelins	20 ans	+2d4	+3d6	+4d6

Au fur et à mesure que votre personnage vieillit, ses caractéristiques physiques diminuent, tandis que ses caractéristiques mentales augmentent (voir Table : effets du vieillissement). Tous ces effets sont cumulatifs, mais aucune caractéristique ne peut jamais descendre en dessous de 1.

Quand un personnage atteint un âge vénérable, on détermine secrètement son âge maximal, qui correspond au nombre d'années indiqué dans la colonne " Âge vénérable ", auquel vient s'ajouter le résultat du jet de dés mentionné dans la colonne " Âge maximal ". Il faut noter cette information, sans la communiquer au joueur.

Lorsque le personnage atteint l'âge fatidique, il meurt de vieillesse dans le courant de l'année suivante.

L'âge maximal concerne principalement les personnages. La plupart des gens meurent des suites d'accidents, de maladies ou à la guerre, bien avant d'avoir atteint un âge vénérable.

**Table : effets du vieillissement**

Race	Âge mûr <sup>1</sup>	Grand âge <sup>2</sup>	Âge vénérable <sup>3</sup>	Âge maximal
Humains	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Demi-elfes	62 ans	93 ans	125 ans	+3d20 ans
Demi-orques	30 ans	45 ans	60 ans	+2d10 ans
Elfes	175 ans	263 ans	350 ans	+4d100 ans
Gnomes	100 ans	150 ans	200 ans	+3d100 ans
Nains	125 ans	188 ans	250 ans	+2d100 ans
Halfelins	50 ans	75 ans	100 ans	+5d20 ans

1 À un âge mûr : -1 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

2 À un grand âge : -2 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

3 À un âge vénérable : -3 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

### La taille et le poids

Le jet de dés mentionné dans la colonne " Modificateur de taille " indique le nombre de centimètres à rajouter à la taille de base, et c'est ce même nombre, multiplié par le résultat du jet de dés ou par la quantité indiquée dans la colonne " Modificateur de poids ", qui indiquera combien de kilos ajouter au poids de base du personnage.

**Table : détermination aléatoire de la taille et du poids**

Race	Taille de base	Modificateur de taille	Poids de base	Modificateur de poids
Humains	1,50 m	+5d10 cm	60 kg	x(2d4)/5 kg
Humaines	1,35 m	+5d10 cm	42 kg	x(2d4)/5 kg
Demi-elfes (m)	1,40 m	+5d8 cm	50 kg	x(2d4)/5 kg
Demi-elfes (f)	1,35 m	+5d8 cm	40 kg	x(2d4)/5 kg
Demi-orques (m)	1,50 m	+5d12 cm	75 kg	x(2d6)/5 kg
Demi-orques (f)	1,35 m	+5d12 cm	55 kg	x(2d6)/5 kg
Elfes (m)	1,35 m	+5d6 cm	42 kg	x(1d6)/5 kg
Elfes (f)	1,35 m	+5d6 cm	40 kg	x(1d6)/5 kg
Gnomes (m)	90 cm	+5d4 cm	20 kg	x1/5 kg
Gnomes (f)	85 cm	+5d4 cm	17 kg	x1/5 kg
Nains	1,15 m	+5d4 cm	65 kg	x(2d6)/5 kg
Naines	1,10 m	+5d4 cm	50 kg	x(2d6)/5 kg
Halfelins	80 cm	+5d4 cm	15 kg	x1/5 kg
Halfelines	75 cm	+5d4 cm	12 kg	x1/5 kg