



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



ALIGNEMENTS & PASSIONS

*Les alignements et passions à D&D
vus par les membres du Scriptorium*



Image © Wizards of the Coast

ALIGNEMENTS & PASSIONS

**UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR D&D 3.5
PAR ELVITH GENT**

INSPIRÉ PAR BEUARGH, ORGONE & THADDEUS

INTRODUCTION

Au cours des différentes discussions traitant de l'alignement à *D&D* que nous avons animées sur le Scriptorium, des idées très bonnes ont parfois été données. Disséminées un peu partout sur le forum, je les ai réunies en une seule aide de jeu. L'idée d'intégrer les passions de *Pendragon* à *D&D* en les reliant à l'alignement ayant été plusieurs fois évoquée, je les ai également ajoutées, après avoir fait quelques recherches sur le net pour découvrir ce système de jeu (que je ne connaissais pas). Toutes ces règles sont désormais prévues pour fonctionner ensemble.

Bien sûr, si l'uniformisation a été faite par mes soins, aucune de ces règles (à part celles traitant des passions, et encore) n'est de moi. Je remercie donc Thaddeus, Beuargh et Orgone, qui sont à l'origine du travail présenté ici.

ALIGNEMENT

Les traits de caractères

Bien/Mal

Il existe cinq traits dépendant de ces tendances.

MISÉRICORDIEUX (+) / CRUEL (-)

Les personnages bons préfèrent préserver la vie de toute personne intelligente. Les personnages mauvais se moquent totalement de la vie d'autrui.

Actions approuvées + : sauver la vie d'un être intelligent

Actions approuvées - : tuer et faire souffrir une personne de sang froid

HONNÊTE (+) / MALHONNÊTE (-)

Les personnages bénéfiques sont honnêtes, les personnages mauvais préfèrent user de toutes les ruses pour leur satisfaction personnelle.

Actions approuvées + : faire éclater une vérité, respecter le bien d'autrui

Actions approuvées - : mentir pour son profit, commettre un vol

ALTRUISTE (+) / ÉGOÏSTE (-)

Les personnages bons apprécient aider les autres, alors que les personnages mauvais ne sacrifieront jamais leur vie, même pour un compagnon.

Actions approuvées + : aider une personne dans le besoin, prendre un risque pour quelqu'un d'autre

Actions approuvées - : laisser mourir un proche ou abandonner quelqu'un à une mort certaine

GÉNÉREUX (+) / AVARE (-)

La générosité est l'une des plus grandes qualités des personnages bons, les personnages mauvais ont une plus grande tendance à conserver leur richesse (matérielle ou non) pour leur propre usage (même s'ils n'en ont pas...)

Actions approuvées + : partager ses biens, faire une donation

Actions approuvées - : récupérer une pièce au péril de sa vie ou de celle d'un autre

BÂTISSEUR (+) / DESTRUCTEUR (-)

Un personnage guidé par le bien essaiera toujours de construire quelque chose, les personnages maléfiques préfèrent la destruction de tout ce qui peut-être établi.

Actions approuvées + : aider à construire un refuge

Actions approuvées - : détruire l'objet sacré d'un culte ennemi

Les traits de caractères Loi/Chaos

Il existe cinq traits dépendant de ces tendances.

PROCÉDURIER (+) / INFORMEL (-)

Les personnages loyaux ont une préférence pour les procédures et codes précis qui décrivent leurs accords et actions. Un personnage chaotique préférera ne pas s'ennuyer avec de tels accords rigoureux, il préférera trouver un terrain d'entente et conclure avec une bonne poignée de main, et peut-être oublier cet accord par la suite (ou l'arranger à sa guise).

Actions approuvées + : rédiger et signer un traité de paix entre deux nations en guerre

Actions approuvées - : marchander

TRADITIONALISTE (+) / PROGRESSISTE (-)

Le loyal respecte et défend les traditions et usages en place. Il n'aime pas le changement. Le chaotique aime les changements et les provoque.

Actions approuvées + : respecter un usage

Actions approuvées - : se comporter de manière anti-conformiste

DISCIPLINÉ (+) / REBELLE (-)

Ce couple représente le respect du personnage pour l'autorité. Un personnage loyal respecte les lois à la lettre, alors que le personnage chaotique préférera les détourner ou tout simplement les ignorer.

Actions approuvées + : respecter un ordre important

Actions approuvées - : aller au contraire d'un ordre donné

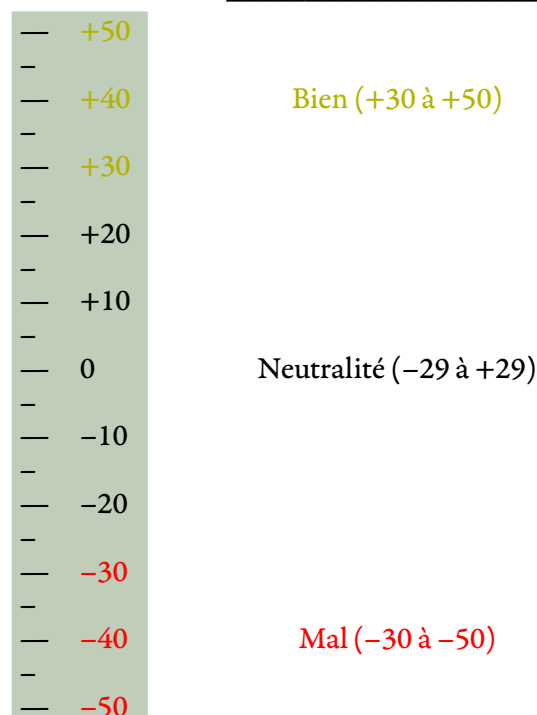
RAISONNÉ (+) / INTUITIF (-)

Les personnages loyaux réfléchissent souvent avant d'agir et évaluent chaque obstacle qui pourrait survenir, au contraire des personnages chaotiques qui préfèrent se fier à leur intuition et à la chance.

Actions approuvées + : élaborer un plan pour surmonter une difficulté

Actions approuvées - : se jeter tête baissée vers un problème

Axe Bien/Mal : _____



GRÉGAIRE (+) / INDIVIDUALISTE (-)

Les personnages loyaux préfèrent les actions de groupe, la concertation, encadrer et être encadrés, au contraire des personnages chaotiques qui préfèrent agir seul sans contrôle ni contrainte.

Actions approuvées + : travailler en équipe de manière structurée

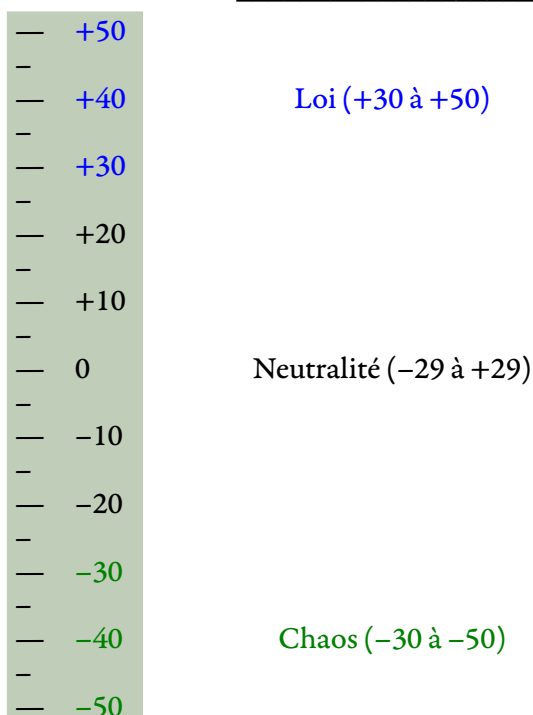
Actions approuvées - : faire cavalier seul

Le thermomètre de l'alignement

Un personnage commençant sa carrière possède une valeur moyenne pour l'alignement qu'il a choisi. Par exemple, un prêtre neutre bon aura +40 sur l'axe Bien/Mal et +0 sur l'axe Loi/Chaos.

Une action approuvée classique ajoute ou retire un point à la valeur dans l'axe concerné. A la discrétion du MD, certaines actions peuvent avoir des conséquences plus importantes. Par exemple, sauver quelqu'un au péril de sa vie pourrait être considérée comme une très grande preuve d'altruisme et rapporter +5 points sur l'axe Bien/Mal. Mieux vaut ne pas ajouter ou retirer plus de 5 points suite à une action, sans quoi l'alignement des personnages risquerait d'être trop fluctuant.

Axe Loi/Chaos : _____



PASSIONS

Devoirs et désirs

Tout personnage est poussé en avant par des idéaux, par des motivations, par des passions. Les passions sont séparées en deux grands groupes : les devoirs et les désirs.

LES DEVOIRS

Ces passions sont mues par un code d'honneur ou un serment de loyauté. Lorsque le personnage défend ses devoirs, il ne le fait pas forcément par plaisir, mais plus par sentiment d'obligation. Ses propres sensations et réflexions n'importent finalement que peu.

Les devoirs sont au nombre de huit.

Clergé. Faisant passer le respect des religieux avant la foi, le personnage a choisi le devoir (clergé). Si le personnage est bon, sans doute a-t-il juré fidélité à un temple bienveillant et a-t-il fait serment de protéger les fidèles de ce culte. S'il est neutre, l'église aura elle aussi tendance à être neutre, mais ce n'est nullement une obligation. Enfin, un personnage mauvais servira certainement un clergé maléfique par intérêt ou parce qu'il se retrouve dans les valeurs prônées par ce culte.

Exemple de situation grave. Le personnage voit un prêtre de sa religion se faire agresser.

Famille. Un personnage bon ayant le devoir (famille) aura l'esprit de famille et de convivialité, il sera prêt à tout pour défendre ses proches. Un personnage neutre aura certainement fait serment de servir les anciens de la famille et de défendre le nom qu'il porte. Un personnage mauvais aura lui plus tendance à servir le membre le plus fort et le plus puissant de la famille, espérant le renverser un jour mais pour l'instant obligé de lui obéir.

Exemple de situation grave. Le personnage apprend que son grand-père a été assassiné.

Honneur. L'honneur est généralement un devoir choisi par les personnages bons, désireux de suivre un mode de vie irréprochable et de montrer au monde que le savoir-vivre et le respect sont indispensables. Mais un personnage neutre pourra également vouloir se montrer honorable afin de prou-

ver que le Bien n'est pas le seul à savoir suivre un code rigoureux. Enfin, un être mauvais ne suivra un code d'honneur que s'il lui permet d'obtenir plus de pouvoir et de puissance, mais cela ne l'empêchera pas d'être déterminé dans la mise en application de ses règles.

Exemple de situation grave. Le personnage est défié en duel par un personnage déshonoré.

Justice. Le personnage bon prônant la justice exploitera toutes les lois à sa disposition pour protéger les innocents et faire enfermer les coupables. Un neutre, lui, aura tendance à voir la justice comme quelque chose d'impartial et de supérieur, nécessaire pour que le monde se porte bien. Enfin, un être mauvais répandra « sa » justice tout en restant autant que possible du bon côté des lois.

Exemple de situation grave. Le personnage retrouve enfin le criminel qu'il pourchassait.

Patrie. Servir sa patrie est quelque chose de large : protéger son village, sa région ou son pays sont autant d'exemples de ce que peut signifier le devoir (patrie). Là où un bon adoptera une posture protectrice et de bienfaiteur auprès de ses concitoyens, un neutre prônera les traditions et les valeurs de sa patrie et tentera de les répandre de part le monde. Un mauvais sera lui expansionniste et nationaliste, prêt à commettre des actes horribles pour la gloire et la grandeur de sa patrie.

Exemple de situation grave. Le personnage découvre une armée partie envahir sa patrie.

Organisation. Être au service d'une organisation est envisageable pour les personnages de tout alignement. Un bon choisira une guilde œuvrant pour un monde meilleur, tandis qu'un neutre servira une organisation défendant ses autres valeurs et qu'un mauvais n'intégrera qu'un organisme puissant capable de lui conférer d'importants pouvoirs.

Exemple de situation grave. Le personnage ne peut achever un travail primordial pour son organisation.

Seigneur. Le personnage ne sert pas sa patrie mais celui qui est à sa tête. Bien qu'il travaille fréquemment avec les patriotes, ses motivations sont différentes. Un bon choisira un seigneur bienveillant et juste, un neutre se tournera naturellement vers le seigneur de sa contrée d'origine et un mauvais préférera lui servir un noble riche et puissant à la morale douteuse.

Exemple de situation grave. La fille du seigneur du personnage est enlevée.

Vengeance. Quelle qu'en soit l'origine, le personnage a pour devoir de mener à bien une vengeance. Si un bon tentera de limiter tout dégât collatéral et envisagera sans doute au final de pardonner, un mauvais sera prêt à tout pour satisfaire son devoir. Un neutre, lui, accomplira sa vengeance sans faire interférer ses émotions ou ses réflexions.

Exemple de situation grave. Le personnage trouve un complice de l'homme dont il cherche à se venger.

LES DÉSIRS

Ces passions voient à leur origine un sentiment purement personnel. Personne n'a poussé le personnage à faire ce choix. Lorsqu'il est temps pour lui de défendre son désir, il ne s'attarde pas sur de quelconques lois ou règles : il agit selon sa nature.

Les désirs sont au nombre de huit.

Amour. Cette passion regroupe à la fois l'amitié et le véritable amour. Un bon choisissant le désir (amour) serait sans doute prêt à mourir pour celui ou ceux qu'il aime. Les relations charnelles ne l'intéressent que peu, le romantisme le séduisant davantage. Au contraire, le mauvais n'aurait que des désirs bestiaux et insatiables. Le neutre serait quelque part au milieu, prêt à beaucoup de concessions pour son âme sœur ou ses amis, mais pas non plus à se sacrifier pour eux.

Exemple de situation grave. Le personnage voit sa femme pleurer après s'être fait battre par son employeur.

Croyance. Là où le serviteur fidèle du clergé finit parfois par s'écarter de la foi, le véritable croyant, lui, se préoccupe bien peu des pensées et des actions des représentants de son dieu. Tout ce qui importe pour lui, c'est la dévotion, les offrandes et les prières. Un bon adhérerait à une religion bonne, voyant en sa divinité un idéal à atteindre. À l'inverse, un mauvais serait persuadé que sa religion impie et dangereuse est la bonne. Un neutre s'orienterait plus volontiers vers une religion d'un alignement différent du sien, du moment qu'elle lui correspond.

Exemple de situation grave. Le personnage rencontre un serviteur extraplanaire du dieu opposé depuis toujours au sien.

Fortune. Un mauvais ayant le désir (fortune) ne penserait qu'à s'enrichir et à augmenter son prestige et sa renommée personnelle, utilisant de nombreux moyens détournés et illicites pour parvenir à ses fins. Un neutre serait moins égoïste, prêt à partager tant que cela ne signifie pas se priver. Enfin, un bon rêverait d'un monde où tous seraient riches et prospères et distribuerait sans compter aux pauvres et aux nécessiteux, augmentant ainsi sans le vouloir sa propre célébrité.

Exemple de situation grave. Le personnage se rend compte qu'un voleur lui a dérobé un de ses coffres.

Fraternité. Là où le devoir (famille) fait passer les liens du sang en premier, les personnage choisissant le désir (fraternité) sera à l'inverse bien plus terre à terre, s'occupant de ses amis et de ses semblables. Un bon aura sans doute pour idéal l'égalité entre tous et aidera sans cesse son prochain, là où un maléfique manipulera et exploitera les gens pour servir ses besoins. Le neutre se situe quelque part au milieu, conscient de l'importance des amis et des conseillers, mais également des possibilités qui s'offrent à celui qui sait se faire passer pour l'ami de tous.

Exemple de situation grave. Le personnage fait appel aux sentiments de la foule pour les pousser à se rebeller contre l'autorité en place.

Haine. Le personnage hait particulièrement quelque chose ou quelqu'un : un ennemi intime, une organisation, un type de magie ... La haine que peut développer un personnage bon restera le plus souvent enfouie et même lorsqu'elle ressortira à la surface, il s'efforcera de la canaliser sur l'objet de sa haine et pas sur son entourage. Un neutre, moins altruiste, aura tendance à se préoccuper en premier de ses sentiments ravageurs puis réparera les éventuels dégâts. À l'inverse, le mauvais déversera sa haine sur tout ce qu'il peut, souvent bien au-delà du cadre de cette passion. Ce sont d'ailleurs les mauvais qui choisissent cette passion le plus souvent.

Exemple de situation grave. Le personnage rencontre un des membres de la race qu'il hait.

Liberté. Les passionnés de la liberté exigent que le monde soit libéré des oppresseurs et des décideurs. Un bon luttera pour la liberté de tous, faisant passer la sienne en dernier. Un neutre s'affranchira en premier puis tentera de répandre cette nouvelle liberté aux autres. Quant au mauvais, seule sa liberté



l'intéressera et sans aucun doute exploitera-t-il la servitude des autres afin d'agrandir son profit personnel.

Exemple de situation grave. Le personnage est emprisonné dans des conditions déplorables.

Nature. Portée fièrement par l'immense majorité des druides et des rôdeurs, cette passion est toutefois susceptible de marquer les personnages d'autres classes. Un bon tentera d'inculquer à ses semblables la notion d'harmonie avec la nature. De nombreux neutres décideront de s'exclure de la société et d'aller vivre en ermite dans la forêt pour retourner à l'état primal. Enfin, les mauvais seront soit des fanatiques luttant âprement contre toute forme de civilisation et d'humanité, soit, à l'inverse, des destructeurs considérant que la nature est corrompue et qu'elle doit renaître de ses cendres.

Exemple de situation grave. Le personnage découvre qu'une espèce rare est pourchassée.

Terre. Le personnage ne sert pas son pays pour ce qu'il est mais pour ce qu'il possède. Ainsi, il n'est pas préoccupé par la défense des frontières ou des traditions mais se sent concerné dès qu'on aborde le sujet de ses richesses, de ses habitants ou de ses paysages. Un mauvais voudra protéger ses propriétés et ses biens. Un neutre sera plus volontiers enclin à défendre sa terre d'origine et celle de ses proches. Enfin, protéger le monde entier contre le Mal sera l'idéal du bon.

Exemple de situation grave. Le personnage voit un des habitants de son village mourir aux mains d'un soldat étranger.

ALIGNEMENT, DEVOIRS ET DÉSIRS

Un personnage loyal choisit deux devoirs. Un personnage neutre choisit un devoir et un désir. Un personnage chaotique choisit deux désirs. Un personnage qui change d'alignement perd les passions que son nouvel alignement ne supporte pas. Par exemple, un personnage neutre bon devenant loyal bon perd son désir. Par la suite, le personnage devrait obtenir assez rapidement une nouvelle passion correspondant à son nouvel alignement. Dans notre exemple, le personnage devrait acquérir un nouveau devoir. Bien sûr, obtenir une nouvelle passion n'est pas automatique et le MD doit donner son assentiment au joueur vis-à-vis de l'interprétation qu'il fait de son personnage. Si notre per-

sonnage loyal bon pense plus à servir son nouveau seigneur que sa famille, il ne pourra pas acquérir le devoir (famille) mais obtiendra par contre le devoir (seigneur).

Test de passion

Lorsqu'une passion est mise en jeu, le personnage effectue un test de passion : 1d20 + score de passion.

Le score de passion est défini dans le tableau suivant, selon votre valeur dans l'axe Loi/Chaos. Par exemple, une valeur de +23 donne un bonus de +1.

Valeur dans l'axe Loi/Chaos Score de passion (+ et - confondus)

50	+5
De 49 à 45	+4
De 44 à 40	+3
De 39 à 35	+2
De 34 à 30	+1
De 29 à 25	+0
De 24 à 20	+1
De 19 à 15	+2
De 14 à 10	+3
De 9 à 5	+4
De 4 à 0	+5

Le tableau illustre le fait qu'un personnage sûr de lui, certain de ses convictions et profondément ancré dans son alignement (donc à une valeur de +50 s'il est loyal, de 0 s'il est neutre ou de -50 s'il est chaotique) a plus de facilité à faire appel à ses passions qu'un personnage indécis. En particulier, les valeurs comprises entre +25 et +29, et -25 et -29, représente un certain état d'instabilité de l'alignement. Le personnage est à la frontière entre deux alignements. Il ne sait plus vraiment que faire de ses passions.

Si le résultat du test excède le DD, le personnage peut utiliser sa passion pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de passion + 2. Il bénéficie alors d'un bonus de passion à ses jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique, tant que ses actions sont en lien avec la passion impliquée. Les bonus de passion sont cumulatifs entre eux : si les deux passions du personnage venaient à être sollicitées en même temps et que les deux tests étaient réussis, les bonus s'ajouteraient.

Situation	DD	Bonus
Situation gênante	20	+2
Situation grave	15	+4
Situation très grave	10	+6

EXEMPLE

Satyrios Grand-Bouc, le druide chaotique neutre (-47 sur l'axe Loi/Chaos) promis à une belle nymphe, a un score de +4 en désir (amour, nature). En rentrant chez lui après un long voyage, il aperçoit un groupe de chasseurs rentrant avec sans doute plus de gibier qu'ils ne pourront en manger. La situation est gênante et le DD est de 20. Avec un 13 au dé (total 17) à son test de passion (désir (nature)), il ne parvient pas à faire appel à sa passion. Simplement agacé, il passe son chemin.

Quelques centaines de mètres plus tard, il aperçoit une scène d'une gravité toute autre : en effet, un bûcheron est en train de torturer une dryade en coupant l'arbre qu'elle habite. Bien que le bûcheron ne semble pas se rendre compte de ce qu'il fait, Satyrios fait appel à sa passion (désir (nature)) et cette fois-ci obtient un total de 22 contre un DD de 15 (situation grave). Profitant du bonus de +4, Satyrios fonce à la rescousse de la dryade et convainc le bûcheron de s'excuser et d'aller travailler ailleurs. Grâce à son calme légendaire, Satyrios a réussi à éviter l'effusion de sang.

Mais la journée réserve une dernière surprise, et pas des moindres, au druide. En arrivant enfin près du lac où réside sa bien-aimée, il l'aperçoit en train

de se faire violer par des orques ! La situation est très grave, le DD du test de passion (désir (amour)) n'est que de 10 et Satyrios le réussit sans problème avec un 11 au dé. Furieux, il se jette dans le combat contre les orques. Il profite du bonus de +6, puisque sauver la nymphe est en lien direct avec sa passion. S'il avait choisit de les intimider pour les faire fuir, il aurait également bénéficié du bonus. Par contre, s'il s'était alors demandé d'où venait ces orques, il n'aurait pas eu de bonus, car cela n'aurait pas été en lien direct avec son amour pour la nymphe.

Pendant le combat, Satyrios découvre que les orques ont massacré des dizaines d'animaux avant de s'attaquer à la nymphe. Il fait appel à son désir (nature) contre une situation grave et tire un honorable 17 au dé. Le test est donc réussi (17+4=21), ce qui lui permet d'obtenir un nouveau bonus de +4 contre ces orques.

Nouveau don

PASSIONNÉ

Le personnage est particulièrement attaché à ses idéaux et à ses principes.

Avantage. Le personnage gagne, au choix, une nouvelle passion ou un bonus de +2 à une de ses passions déjà existantes.

Normal. Le personnage ne peut avoir au maximum que deux passions.

