

TEST D'ALIGNEMENT

(par Gary Gygax)

(traduit par Creperso)

Note du traducteur :

J'ai modifié la présentation pour une lecture plus structurée et un questionnaire plus pratique à l'usage, et j'ai mis des titres aux différentes parties du texte. Les textes en couleur lilas sont ceux que j'ai ajoutés.

Pour la compréhension de certaines explications parlant des coins du schéma des alignements, j'ai reproduit ci-dessous le schéma classique des alignements :

Loyal bon	Neutre bon	Chaotique bon
Loyal neutre	Neutre absolu	Chaotique neutre
Loyal mauvais	Neutre mauvais	Chaotique mauvais

Comment utiliser ce test d'alignement

Ce bref test de 10 questions concerne l'alignement de votre personnage. Le maître du jeu a pris beaucoup de temps à considérer les différents alignements et à comprendre exactement comment ils fonctionnent et, comme le respect de votre alignement peut influencer sur votre évaluation en fin d'aventure, ce qui peut coûter de l'argent à votre personnage lors votre entraînement de passage de niveau¹, il vous appartient de choisir attentivement l'alignement de votre personnage, c'est-à-dire ce en quoi il croit et comment cela affectera parfois sa conduite.

La méthode est simple. Chaque question comporte quatre réponses. Vous devez lire les réponses et les noter de celle qui ressemble le plus à votre personnage (4) à celle qui lui ressemble le moins (1). Vous devez donc classer chaque réponse pour chaque question ; il ne peut pas y avoir de réponse non classée ou deux réponses ex aequo. Dans chaque question, une réponse doit être notée 4 (la plus adéquate), une autre 3, une autre 2, et la réponse restante, celle qui ressemble le moins à votre personnage, 1. Les cinq premières questions commencent par le début d'une phrase, complété par quatre propositions possibles. Les cinq dernières questions comportent quatre propositions relatives à un sujet. Dans chaque cas, classez les réponses de la meilleure à la pire comme votre personnage le ferait, 4 étant la meilleure réponse.

L'analyse des réponses et la logique des questions suivent le questionnaire. Veuillez ne pas les regarder tant que vous n'avez pas répondu aux dix questions en étant satisfait de vos réponses.

En ce qui concerne votre façon de répondre, rappelez-vous deux choses. Tout d'abord, vous devez répondre en fonction du point de vue de votre personnage. Vous pouvez être en total désaccord avec votre personnage, ou croire qu'il a une position partielle sur certains sujets ; mais c'est les réponses de votre personnage aux questions qui comptent. En second lieu, l'alignement n'est pas un trait de caractère, une norme ou une appartenance à un club. L'alignement est un ensemble de convictions, une valeur essentielle dans une philosophie théologique de la vie. Au fond, c'est ce que votre personnage croit sur le monde ou ce à quoi il devrait ressembler. Cela affecte sa vie, car il essaiera d'agir en fonction de ce qu'il pense que le monde devrait être. Mais vous devez vous rappeler que l'alignement de votre personnage est quelque chose en quoi il croit, et que l'alignement a donc un contenu bien défini qui le distingue des autres alignements au niveau théorique. Même lorsque votre personnage est d'accord avec un personnage d'un alignement différent sur une action qu'il convient de prendre, c'est généralement pour une raison différente. Les questions qui suivent tentent de trouver ses raisons.

¹ NDT : L'auteur fait référence à la page 82 du Guide du Maître.

Questionnaire (notez chacune des réponses de 1 à 4, 4 étant la réponse qui ressemble le plus à votre personnage.)

1) En partant à l'aventure, ...

- | | | |
|---|--|--------------------------|
| A | je fais surtout de mon mieux pour remettre les choses en ordre. | <input type="checkbox"/> |
| B | je cherche surtout à sauver les faibles et à aider la veuve et l'orphelin. | <input type="checkbox"/> |
| C | je recherche avant tout le frisson du danger auquel je dois faire face. | <input type="checkbox"/> |
| D | je convoite principalement la richesse et le pouvoir qu'elle peut me donner. | <input type="checkbox"/> |

6)

- | | | |
|---|--|--------------------------|
| A | Une préparation minutieuse est la garantie d'un succès assuré. | <input type="checkbox"/> |
| B | Les opportunités viennent à ceux qui savent les saisir. | <input type="checkbox"/> |
| C | Il faut toujours être prêt à aider les autres. | <input type="checkbox"/> |
| D | Je cherche toujours à être le meilleur. | <input type="checkbox"/> |

2) Si je n'étais pas apte à être aventurier, je serais très probablement...

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| A | un homme d'armes dans un château voisin. | <input type="checkbox"/> |
| B | un brigand pillant la campagne avoisinante. | <input type="checkbox"/> |
| C | un herboriste soignant les malades. | <input type="checkbox"/> |
| D | un ermite vivant seul dans la nature sauvage. | <input type="checkbox"/> |

7)

- | | | |
|---|--|--------------------------|
| A | Si les gens étaient libres d'agir, il n'y aurait plus de criminalité. | <input type="checkbox"/> |
| B | La prospérité pour tous n'est possible que là où la criminalité est contrôlée. | <input type="checkbox"/> |
| C | Le gouvernement permet aux meilleures personnes de se hisser au sommet. | <input type="checkbox"/> |
| D | La mission de la police est d'opprimer ceux qui essayent juste de survivre. | <input type="checkbox"/> |

3) Mon héros est...

- | | | |
|---|----------------|--------------------------|
| A | Robin des bois | <input type="checkbox"/> |
| B | Le Roi Arthur | <input type="checkbox"/> |
| C | Attila le Hun | <input type="checkbox"/> |
| D | Dark Vador | <input type="checkbox"/> |

8)

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| A | Aucune personne ne peut prétendre être propriétaire d'une autre personne. | <input type="checkbox"/> |
| B | Les personnes les plus fortes utilisent l'esclave pour tirer parti des faibles. | <input type="checkbox"/> |
| C | L'esclavage est une solution raisonnable à certains problèmes économiques. | <input type="checkbox"/> |
| D | Certaines personnes méritent d'être servies par d'autres. | <input type="checkbox"/> |

4) Je me vois plus comme...

- | | | |
|---|----------------|--------------------------|
| A | un soldat. | <input type="checkbox"/> |
| B | un héros. | <input type="checkbox"/> |
| C | un aventurier. | <input type="checkbox"/> |
| D | un voyou. | <input type="checkbox"/> |

9)

- | | | |
|---|--|--------------------------|
| A | Un gouvernement qui gouverne moins gouverne mieux. | <input type="checkbox"/> |
| B | Celui qui fait toujours le bien n'a pas à craindre la loi. | <input type="checkbox"/> |
| C | Sans lois, la société s'effondrerait. | <input type="checkbox"/> |
| D | Toute situation peut être exploitée pour en tirer un profit personnel. | <input type="checkbox"/> |

5) À la fin d'une aventure réussie, ...

- | | | |
|---|--|--------------------------|
| A | je tue tout le monde et prend le butin. | <input type="checkbox"/> |
| B | le chef du groupe commence à préparer la prochaine aventure. | <input type="checkbox"/> |
| C | je cherche le moyen d'aider les autres. | <input type="checkbox"/> |
| D | on se dit au revoir et je vaque à mes propres occupations. | <input type="checkbox"/> |

10)

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| A | Chacun de nous a un devoir envers les autres. | <input type="checkbox"/> |
| B | Chacun de nous a un devoir envers son pays et son gouvernement. | <input type="checkbox"/> |
| C | Chacun de nous a un devoir envers lui-même. | <input type="checkbox"/> |
| D | Il n'y a aucune obligation commune à tous. | <input type="checkbox"/> |

Analyse des réponses

Comme vous l'avez probablement deviné, chaque question aborde un problème différent, et chaque réponse correspond à un alignement différent. Huit des dix questions distinguent la loi, le chaos, le bien et le mal ; les deux questions restantes obligent le personnage à choisir parmi les coins du schéma des alignements, ce qui lui fait préférer une chose à une autre. On ne s'attend pas à ce qu'un personnage choisisse toujours la réponse correspondant exactement à son alignement en premier ; cependant, dans l'ensemble, les réponses correspondant à son alignement devraient être plus nombreuses que celles concernant les autres alignements. Pour les neutres, il devrait y avoir un équilibre apparent, avec un résultat qui se démarque assez nettement du choix d'un alignement non neutre.

Pour une analyse facile et rapide, le tableau qui suit a été mis en place avec les numéros des questions et les lettres des réponses dans les colonnes appropriées. Reportez vos réponses dans le tableau, en copiez les notes que vous avez données dans les lignes et colonnes correspondantes du tableau. Pour les questions 3 et 7, il y a deux lignes et votre réponse doit apparaître dans chacune d'elle. Une fois que vous avez copié vos réponses dans les colonnes appropriées, faites le total de chaque colonne.

Question	Loi	Chaos	Bien	Mal
1	A	C	B	D
2	A	D	C	B
3*	B	A	A	C
3*	D	C	B	D
4	A	C	B	D
5	B	D	C	A
6	A	B	C	D
7*	B	A	A	C
7*	C	D	B	D
8	C	A	B	D
9	C	A	B	D
10	B	D	A	C
TOTAL				

* Ces questions apparaissent deux fois, c'est normal. Remplissez les deux lignes.

À ce stade, vous devez comparer vos totaux de loi et de chaos, et soustraire le plus petit du plus grand ; puis faites de même avec vos totaux de bien et de mal. Le résultat le plus élevé donne votre tendance dans chacune des deux catégories². Par exemple, si vos totaux sont 44 en loi, 21 en chaos, 35 en bien et 20 en mal, alors vous avez $44-21 = 23$ points en faveur de la loi et $35-20 = 15$ points en faveur du bien. Le total maximum possible dans n'importe quelle colonne est de 46 et le minimum est de 14 ; par conséquent, la plus grande différence possible est de 32. La plus grande différence possible entre deux catégories est seulement de 22. Lorsqu'une différence va jusqu'à environ 8, considérez le résultat comme neutre, avec une tendance vers l'une ou l'autre des valeurs. Les différences supérieures à 10 sont clairement dans l'alignement déterminé. Un personnage à l'alignement tranché devrait normalement obtenir un résultat plus fort dans l'alignement choisi, mais il peut avoir un résultat proche du neutre, donc probablement proche de 10, ce qui montre quand même un net penchant vers un côté. Les neutres absolus doivent avoir au moins une des deux valeurs inférieures à 8 et aucune valeur supérieure à 10. Les mêmes valeurs maximales qui pourraient représenter un alignement avec une forte tendance et un neutre pourraient aussi être considérées comme un alignement du coin du schéma des alignements avec une forte tendance à favoriser un des deux axes³. Cependant, un joueur appréhendera mieux son personnage si les totaux d'alignement montrent clairement les valeurs de l'alignement choisi.

Notez les différences, et entourez la valeur la plus élevée ou le neutre, en soulignant la tendance du neutre si le résultat n'est pas zéro⁴ :

_____ **Loi / Neutre / Chaos**
 32 ← 11 ... 8 → 0 ← 8 ... 11 → 32

_____ **Bien / Neutre / Mal**
 32 ← 11 ... 8 → 0 ← 8 ... 11 → 32

² NDT : Les deux catégories sont loi/chaos et bien/mal. Le neutre se place au centre dans chaque catégorie.

³ NDT : Par exemple, un personnage loyal/neutre à tendance loyale/mauvaise peut être considéré comme un personnage loyal/mauvais à tendance loyale/neutre et vice versa.

⁴ NDT : J'ai ajouté le neutre dans le résultat des deux catégories pour une meilleure compréhension.

Logique des questions

Bien sûr, vous vous posez maintenant la question du bien-fondé de mes questions. Voici donc, question par question, la logique de chaque proposition. **Lorsqu'il est question de loi, comprenez aussi qu'il peut s'agir de loyauté envers un système organisé.**

La question 1 concerne les motivations du personnage.

- Un personnage bon cherche toujours à rendre le monde meilleur ; par conséquent, la réponse « B », sauver les faibles et aider la veuve et l'orphelin, est la réponse d'un personnage bon.
- Un personnage loyal voit le monde comme étant nécessairement structuré, et les éléments anarchiques le détruisent. Dans une quête vers l'inconnu, son but principal est de maîtriser ce point, donc, la réponse « A », remettre les choses en ordre, est la réponse d'un personnage loyal.
- La réponse « D », acquérir richesse et pouvoir, est vraiment celle de l'alignement d'un personnage mauvais ; un personnage mauvais croit que tel est son droit.
- Quant à un personnage chaotique, il n'a peut-être aucune raison particulière de partir à l'aventure, excepté celle de partir à l'aventure ; donc la réponse « C », rechercher le frisson du danger, est son meilleur choix.

La question 2 met en avant les convictions et la personnalité du personnage en envisageant une possibilité de carrière alternative.

- Un personnage bon voudra faire quelque chose pour aider les autres, en particulier les pauvres ; ainsi, un herboriste, la réponse « C », est son meilleur choix.
- Un personnage mauvais voudra toujours revendiquer ce qui lui appartient (**ou ce qui ne lui appartient pas**), et donc la réponse « B », un brigand, est ce qui s'en rapproche le plus.
- Un homme d'armes s'est clairement engagé en tant que membre précis dans une organisation hiérarchisée ; il sait d'où viennent les ordres, ce qu'on attend de lui et à qui il commande ; pour cette raison, la réponse « A » est destinée à un personnage loyal.
- Quant à un personnage chaotique, il n'a besoin d'aucune de ces choses, mais il veut vivre sa propre vie ; la réponse « D », un ermite, est le moyen le plus simple d'échapper à toutes les structures sociales.

La question 3 est la première des questions traitant des coins du schéma des alignements. Chacun des quatre héros proposés fait partie (du moins dans la croyance populaire) d'une de ces quatre combinaisons d'alignements.

- Robin des bois est à jamais le héros bon chaotique, s'opposant à tout ce qui est la loi et l'organisation, car elle opprime le peuple, et donnant aux autres les profits qu'il gagne grâce à sa rébellion ; la réponse « A » désigne ainsi le chaos et le bien.
- Le Roi Arthur, d'un autre côté, a construit l'un des meilleurs états structurés, avec une législation et une justice, une hiérarchie et une autorité, pour combattre l'idée que la force fait le droit et établir une société bienveillante ; la réponse « B » combine donc le bien et la loi.
- Attila le Hun est surtout connu pour avoir ravagé plusieurs pays en Europe et en Asie ; bien qu'il entretint une armée très disciplinée dans ce but, il est considéré comme un pillard qui détruisait des pays entiers pour s'enrichir à leurs dépens ; c'est ce qui tient particulièrement à cœur à un personnage chaotique mauvais, et correspond à la réponse « C ».
- Quand il s'agit de se mouvoir du côté obscur, Dark Vador nous montre clairement comment on peut agir entièrement pour soi tout en obéissant complètement à un maître et en faisant étroitement partie d'une chaîne de commandement ; tout en lui combine la discipline de la loi et les valeurs du mal, et la réponse « D » est donc le choix légitime d'un personnage loyal mauvais.

La question 4 reprend la première question en utilisant des noms au lieu de description pour connaître la motivation du personnage d'une manière plus poétique.

- Le soldat, la réponse « A », est celui qui fait partie d'une structure hiérarchisée, et représente un personnage loyal.
- Le héros est celui qui sauve les autres dans leur intérêt ; la réponse « B » est donc la réponse d'un personnage bon.
- La réponse « D », le voyou, représente ceux qui essaient de s'améliorer aux dépens des autres, souvent par ruse, et est le choix d'un personnage mauvais.
- L'aventurier (« C ») est celui qui fait cela parce que cela doit être fait ; il est un personnage chaotique **par excellence**, n'ayant aucune raison particulière d'explorer plus que nécessaire.

La question 5 interroge sur ce qui doit se passer une fois l'aventure terminée.

- La première réponse, éliminer le groupe et s'enfuir avec l'argent, est clairement la réponse d'un personnage mauvais ; beaucoup de groupes mauvais ont cessé d'exister parce que l'un de ces membres avait compris que la réponse « A » était le bon choix.
- La réponse « B » place la préparation de la prochaine aventure dans les mains d'un responsable, le choix parfait d'un personnage loyal.
- La réponse « C » souligne qu'un personnage bon cherche toujours à faire le bien ; l'aventure est généralement une solution pour se donner les moyens de le faire, et cela permet de continuer à faire le bien entre les aventures.
- La réponse « D » met fin au groupe ; pour un personnage chaotique, le groupe est un mal nécessaire qui n'existe que dans le but de l'aventure ; une fois l'aventure terminée, le groupe n'existe plus qu'en tant qu'un groupe d'amis qui pourraient **éventuellement** repartir à l'aventure un jour. Alors qu'un personnage loyal pense que le groupe est permanent, une structure hiérarchique qui perdure, un personnage chaotique rejette cette notion et s'oppose à toute idée que les règles d'un groupe s'appliquent aux membres du groupe lorsque la nécessité d'un danger immédiat n'existe pas.

La question 6 pose le problème de l'organisation et de sa préparation. C'est une question entre la loi et le chaos qui n'a pas vraiment d'intérêt pour distinguer le bien et le mal.

- Un personnage loyal choisira la réponse « A », car il croit que la préparation est le meilleur moyen d'atteindre un objectif.
- Un personnage chaotique rejettera la réponse A et préférera la réponse « B », préférant la flexibilité comme moyen de saisir les opportunités.
- Un personnage bon sera moins intéressé par ces aspects, mais il tendra à un équilibre dans lequel il y a assez de flexibilité pour aider les autres, quelle que soit l'organisation mise en place ; il choisira ainsi la réponse « C ».
- Enfin, quand il s'agit de prévoir, un personnage mauvais gardera toujours à l'esprit sa maxime, s'aider soi-même en premier, et répondra « D ».

Dans **la question 7**, la seconde question concernant les coins du schéma des alignements, le problème est la nature du gouvernement.

- La réponse « A » décrit une conviction dans laquelle le gouvernement est très minimaliste, ce qui permet aux gens d'être libérés de l'oppression de la loi pour être simplement bons les uns envers les autres comme ils le seraient sans subir les pressions d'une conformité globale. C'est une conviction chaotique bonne, et donc elle entérine à la fois le chaos et le bien.
- Un personnage loyal bon s'oppose à ce point vu par la réponse « B », selon laquelle la criminalité doit être contrôlée (par la loi) pour que tout le monde prospère.
- Un personnage loyal mauvais ne se soucie pas du reste de la société, mais il reconnaît qu'avec un gouvernement fort il existe des opportunités pour lui de prendre la position qu'il mérite ; il choisira la réponse « C », en espérant qu'il fera partie de l'une de ces personnes méritantes.
- La réponse « D » est le credo d'un personnage chaotique mauvais, pour lequel le gouvernement essaye de nous garder à notre place, refusant de nous permettre de faire ce que nous voulons.

La question 8 concerne l'esclavage. C'est difficile à comprendre dans notre société actuelle. L'esclavage en soi n'est pas une question de bien ou de mal, mais une question de loi et de chaos. Il est possible de percevoir l'esclavage comme une force du bien, fournissant un foyer à ceux qui ne peuvent pas en avoir un autrement en échange des services qu'ils fournissent à la société dans son ensemble.⁵

- Dans une société où l'esclavage est légal, un personnage loyal ne s'opposera pas à l'esclavage, car la loi a trouvé, comme le suggère la réponse « C », une solution raisonnable à certains problèmes économiques.
- À l'inverse, un personnage chaotique s'opposera par principe à l'asservissement de toute créature, que ce soit légal ou non, et choisira la réponse « A ».
- Pour un personnage bon, le problème n'est pas l'esclavage en soi, mais le traitement des esclaves par leur maître ; si les esclaves sont généralement bien traités, il n'a rien à y redire ; cependant, la réponse « B » suggère que, pour un personnage bon, le défaut inhérent à l'esclavage réside dans la possibilité des abus des forts sur les faibles.
- Quant à un personnage mauvais, il croit que la société devrait lui permettre d'avoir ce qu'il veut ; bien que l'esclavage ne soit pas une question de bien ou de mal, il se considère comme digne d'être un maître si l'esclavage doit exister, et d'être traité avec déférence même là où ce n'est pas nécessaire ; il répondra « D ».

Dans **la question 9**, le sujet est le rapport de l'individu vis-à-vis de la loi.

- Bien sûr, un personnage loyal pense que la loi est essentielle à une société ; il répondra « C ».
- Un personnage chaotique suit cette grande maxime américaine qui dit « moins c'est plus », et il répondra « A », car il rejette la nécessité des lois.
- Pour un personnage bon, c'est un faux problème. Si vous êtes bon, la réponse est « B ».
- Quant à la réponse « D », un personnage mauvais considère aussi que c'est un faux problème ; avec ou sans lois, vous pouvez faire en sorte que tout fonctionne dans votre intérêt ; c'est votre intérêt qui compte.

Finalement, **la question 10** nous interroge sur nos obligations non écrites.

- Un personnage bon voit, dans la réponse « A », que nous sommes tous connectés et que nous avons le devoir d'aider les autres.
- Un personnage loyal, qui répondra par la réponse « B », pense davantage au devoir en termes d'autorité à laquelle il doit obéir.
- Un devoir envers soi-même, la réponse « C », est la façon de penser d'un personnage mauvais : penser à soi en premier.
- Quant à un personnage chaotique, il existe peut-être des devoirs pour la liberté et l'indépendance, ou peut-être que certains ont des devoirs envers des maîtres qu'ils ont choisis de suivre, ou des devoirs envers des organismes philanthropiques ou de bienfaisance auprès desquels ils sont engagés, mais en dernière analyse, l'idée est que vous ne pouvez dire à personne que tout le monde a un devoir unique spécifique ; cela dépend de qui vous êtes ; donc, la réponse « D » exprime la vision chaotique.

J'espère que ce test vous a aidé à comprendre qui est votre personnage et ce que son alignement signifie vraiment pour lui. Si vous n'êtes pas d'accord avec la réponse que vous avez obtenue, vous devriez peut-être reconsidérer vos motivations et les actions de votre personnage, ou parler à votre MD d'un changement d'alignement sans pénalité en raison d'une véritable incompréhension de votre alignement lorsque vous l'avez choisi.

⁵ NDT : L'auteur exprime probablement une opinion dans le cadre du jeu.