

L'alignement est un des paramètres important de Planescape, plus que dans tout autre monde de la gamme de TSR.

Il est le fondement même de ce qui amène les plans à être ce qu'ils sont et encore plus, ce qui détermine l'appartenance d'une créature à un plan.

La règle sur l'alignement permet à chacun d'évoluer sur son alignement et de «toucher» du doigt le principe de créature alignée, c'est à dire une créature «dépendante» de son alignement. Le monde de Planescape n'est pas manichéen et même si certaines créatures sont absolument mauvaises ou bonnes, la majorité des créatures oscillent entre les deux.



Pour cela l'alignement d'un personnage sera défini comme d'habitude par l'axe *éthique* (Chaos/Neutre/Loyal) et *moral* (Mal/Neutre/Bien).

Chacun des axes éthiques et morales se verra attribuer un nombre de point à la création du personnage.

- L'axe Ethique sera évalué sur une échelle de 0 à 800 points.
- L'axe Moral sera évalué sur une échelle de 0 à 400 points

En fonction de l'alignement et des actes commis en ayant celui-ci, le personnage gagnera ou perdra des points sur un ou deux des axes de son alignement.

Plus simplement l'alignement fonctionne comme une jauge.

Un personnage bon verra sa «jauge de bonté» augmenter ou diminuer selon qu'il fasse des actes bons ou «mauvais» tout au long d'un scénario.

Il en ira de même pour l'axe Loyal/chaotique.

Bien sûr un même acte n'aura pas forcément le même impact selon l'alignement de base et donc le même «coût» au final.

Un être bon gagnera beaucoup moins de points pour sa jauge «bonté» que quelqu'un de mauvais si il effectue un acte bon, aussi identique soit-il.

Tout cela reflète l'esprit de Planescape où tout est plus ou moins gris, pas que noir ou blanc.

Enfin il y aura des bonus et des pénalités selon l'alignement du personnage.

Chaque personne, représentant de son alignement par état de fait sera plus ou moins représentatif de ce dernier selon son «niveau».

Un Diantrefosse, comme un Solar par exemple son des parangons de leurs alignements respectifs.

L'aura dégagee par ces êtres, ressenties par les autres créatures, n'est rien de moins que la manifestation physique de leur état d'esprit.

Une créature mauvaise se retrouvant face à un Solar sera enveloppée par toute la bonté se dégageant de lui et subira alors des malus lors de sa rencontre contre lui.

Puissance des Auras

Chaque alignement est la combinaison de deux axes : éthique et moral.

Chacune de ces deux entités ont un nombre de palier équivalent, mais pour un nombre de points différents.

Les cinq paliers définissant les différentes puissances d'auras sont : insignifiante, faible, modérée, puissante et parangon.

Les Auras Loyales, Neutres et Chaotiques commencent à 0 points, jusqu'à 800 points pour le niveau parangon.

Les Auras Bonnes, Neutres et Mauvaises vont de 0 à 400 points.

Selon les actes effectués par les personnages, ces derniers leurs feront perdre ou gagner des points dans leur alignement.

Les tables suivantes donnent quelques exemples sur les actes pouvant amener à ces pertes / Gains de points.

Bien évidemment le MD est libre d'adapter et de modifier ces tables à sa convenance.

Points de départ selon l'alignement :

Axe Ethique

Loyal 75

Neutre 100

Chaotique 125

Axe Moral

Bon 25

Neutre 25

Mauvais 50