

# ALLINEAMENTO E MORALE

v. 2.0

di Marco Dalmonte

È sempre difficile determinare con esattezza che significa il termine “Caotico” o “Buono”, e dunque diventa similmente arduo interpretare a dovere un personaggio quando non si ha chiaro esattamente qual è il suo Allineamento Morale. Per questo motivo viene presentato un nuovo sistema che aiuti i giocatori a comprendere con maggiore chiarezza quale sia la personalità del loro personaggio, e permetta tuttavia ai master tradizionali di determinare quale sia l’Allineamento e persino la Morale (Buono, Neutrale, Malvagio) del personaggio.

Invece di raggruppare la personalità dell’individuo sotto un’unica definizione, si scompone il carattere, il comportamento e l’atteggiamento del singolo (i tre elementi fondamentali che determinano la sfera inter- e intra-personale dell’uomo, stando alle moderne teorie psico-sociali) in 14 Trattati della Personalità. Per ciascuno di questi tratti inoltre, esistono 3 definizioni che coprono lo spettro comportamentale che può assumere il soggetto nella vita quotidiana. Oltre alla definizione pura e semplice, viene indicato un intervallo numerico in una scala da 1 a 6 entro il quale quel tratto si situa: scegliendo un valore entro quell’intervallo, il giocatore può avere un riferimento più concreto per capire che tipo di personalità ha il suo personaggio. Quando è indeciso sul da farsi (anche se questo dovrebbe avvenire raramente), il giocatore può ricorrere ad un tiro di dado per capire come comportarsi: si tira 1d6 sommando il valore del tratto corrispondente, e il risultato determina l’atteggiamento che avrà il personaggio in base all’intervallo in cui ricade (1-5 usa prima colonna, 5-8 seconda colonna, 9+ terza colonna). Ovviamente ciò significa che c’è sempre una minima probabilità che il personaggio adotti un comportamento diverso dal solito, ma mai quello opposto. Assesona dei casi, il DM può anche chiedere lui stesso un tiro sul valore di un tratto, dando modificatori in base alla situazione.

*Es: Norman il Paladino ha appena sconfitto il suo arcinemico, il Vendicatore Baraka, che ora è steso a terra sanguinante e supplica il suo perdono e chiede pietà, giurando che non commetterà più crimini nelle sue terre. Baraka ha ucciso molti amici di Norman e Norman non è del tutto sicuro che lasciando in vita Baraka, questi non ritornerà alla via del male o vorrà vendicarsi. Tuttavia, Norman è un uomo pio e pietoso (Pietà: Clemente, 1 punto), e quindi il giocatore decide di tirare i dadi per vedere cosa farà il suo PG. Se il risultato del tiro di 1d6+1 è tra 2 e 5 lo metterà in cella e gli farà scontare la sua condanna a vita, mentre se è 6 o più, per senso di giustizia potrebbe metterlo a morte o ai lavori forzati o infliggergli una menomazione, ma la punizione sarà in linea con le leggi vigenti e non esagerata.*

## Tratti della Personalità

<b>Tratti</b>	<b>1-2 Punti (1-5)</b>	<b>3-4 Punti (6-8)</b>	<b>5-6 Punti (9+)</b>
CARATTERE	Estroverso	Aperto	Introverso
CORAGGIO	Intrepido	Prudente	Timoroso
DETERMINAZIONE	Tenace	Conciliante	Arrendevole
EDUCAZIONE	Spontaneo	Misurato	Cerimonioso
FEDE	Riverente	Agnostico	Ateo
FIDUCIA	Amichevole	Indifferente	Sospettoso
INDOLE	Impulsivo	Pragmatico	Riflessivo
INIZIATIVA	Iperattivo	Attivo	Pigro
<b>INTERAZIONE</b>	Generoso	Mediatore	Egoista
MANIERE	Umile	Equilibrato	Arrogante
<b>MENTALITA'</b>	Conservatore	Moderato	Rivoluzionario
<b>ONESTA'</b>	Irreprensibile	Ragionevole	Truffaldino
<b>PIETA'</b>	Clemente	Equo	Spietato
SPERANZA	Ottimista	Realista	Pessimista

Pur usando i nuovi tratti della personalità per meglio definire un personaggio, è comunque possibile determinare l’Allineamento e la Morale dell’individuo.

L’Allineamento indica la disposizione verso la Legge, il Caos o la Neutralità intesi come modo di pensare e agire. Per determinare l’Allineamento occorre sommare i valori dei seguenti tratti e confrontarlo con gli intervalli elencati:

### **Mentalità e Onestà**

La Morale indica invece il fine per il quale si compiono determinati atti e il colore dell’animo del personaggio. I tre tipi di Morale esistenti sono Buono, Neutrale e Malvagio. Anche per determinare la Morale occorre sommare i valori dei seguenti tratti e confrontarlo con gli intervalli elencati a fine sezione:

### **Interazione e Pietà**

Ecco gli intervalli con cui occorre confrontare la somma di dei due tratti:

fino a 5 = Legale o Buono  
da 6 a 9 = Neutrale  
oltre 10 = Caotico o Malvagio

## ASSE MORALE (BENE – MALE)

Il **BENE** implica altruismo, amore per la vita e rispetto per la dignità degli esseri senzienti. I personaggi Buoni non esitano a fare sacrifici personali per aiutare gli altri, secondo la massima “Il bene dei molti è più importante degli interessi del singolo”.

Il **MALE** implica oppressione, violenza e piacere nel provocare dolore e morte. I personaggi Malvagi sono privi di compassione per gli altri e uccidono senza remore, a volte per il puro piacere di farlo e altre per convenienza o per fanatismo verso uno scopo superiore secondo cui “Il fine giustifica qualsiasi mezzo”.

La **NEUTRALITA'** implica equilibrio tra la benevolenza e la crudeltà eccessiva. Un personaggio Neutrale ha remore nell'uccidere gli innocenti e non approva gli atti di malvagità immotivati, mentre ha meno problemi nel punire chi è considerato colpevole, anche se di contro non si sente in dovere di fare sacrifici per aiutare o proteggere gli altri, a meno che non ci sia un ovvio interesse personale o generale che compensi il suo sacrificio.

## ASSE SOCIALE (LEGGE – CAOS)

La **LEGGE** implica onore, sincerità, lealtà e obbedienza all'autorità costituita. Tuttavia, la legalità porta spesso a eccessiva rigidità mentale, moralismo e tradizionalismo intransigente, mancanza di adattabilità o flessibilità. Un personaggio Legale pensa che solo l'adesione ai principi della legalità e il rispetto delle leggi permettano di creare una società in cui le persone possono aver fiducia negli altri e prendere le decisioni migliori nella certezza che gli altri agiranno nel modo più onesto e giusto.

Il **CAOS** implica libertà, imprevedibilità, adattabilità e flessibilità. Tuttavia, il caos porta spesso a comportamenti avventati, azioni arbitrarie o irresponsabili, e risentimento verso la legittima autorità che può sfociare nella contestazione più cieca. Un personaggio Caotico è convinto che solo la completa libertà personale permetta ai soggetti di esprimere totalmente il proprio potenziale in modo che la società possa beneficiarne.

La **NEUTRALITA'** implica equilibrio e scelte ragionate, ma può portare anche ad indecisione e incostanza. Un personaggio Neutrale ha sempre un minimo rispetto per le leggi e l'autorità, ma non sente il bisogno di seguirle pedissequamente o di ribellarsi per principio, e tende a comportarsi onestamente, a meno che non sia costretto dalle circostanze (per vantaggio o sicurezza personale) a dover ingannare o ferire gli altri.

## I NOVE ALLINEAMENTI

### Legale Buono

Un personaggio Legale Buono si oppone al Male e non si risparmia nella lotta per arginare il caos e la malvagità, mantiene sempre la parola, parla sinceramente, aiuta chiunque sia in difficoltà, si batte contro le ingiustizie e cerca di ottenere la giusta condanna per tutti i colpevoli, dovendo trovare un equilibrio tra onore e compassione. Un tale personaggio è sempre considerato degno di fiducia anche da chi non condivide lo stesso allineamento, ed è in grado di capire quali siano le azioni migliori da intraprendere a beneficio della collettività anziché del singolo.

Un personaggio LB è a suo agio all'interno di un ordine costituito, segue e applica le leggi con fiducia, e promuove l'ordine in qualsiasi aspetto della propria vita o personalità, riuscendo spesso a dare stabilità e un ordinamento ben strutturato a società che ne sono prive. Proprio per la loro adesione totale alla legge però, questi personaggi sono molto restii a sfidare l'ordine costituito, anche quando viene percepito come ingiusto, e preferiscono operare all'interno delle leggi costituite per cambiare ciò che è iniquo anziché ribellarsi apertamente, insistendo affinché anche i loro collaboratori non violino questi principi. Allo stesso modo, si rifiutano di infrangere la legge anche se si tratta di aiutare parenti o amici a portare avanti azioni che avrebbero scopi ed effetti benefici per la società.

Un personaggio LB si scuserà sempre per eventuali trasgressioni palesi commesse dai suoi compagni, familiari o protetti, e cercherà di prevenire questi atti con opportune raccomandazioni o avvertimenti. Se invece tali comportamenti vengono messi in atto in zone prive di ordine costituito o di autorità riconosciute (ad esempio una zona selvaggia o una caverna inesplorata), sarà molto più indulgente e lassista.

Un personaggio LB considera le leggi necessarie al benessere e alla stabilità di qualsiasi società. Lotterà per abolire o modificare leggi ingiuste, ma senza mai trasgredire quelle in vigore, e penserà sempre a tutelare i deboli e gli innocenti anche a rischio della sua stessa vita. Un personaggio LB non infrange mai le sue promesse, è sempre leale e sincero, e si oppone con fermezza al Male ovunque incontrato: per lui il fine non giustifica mai i mezzi.

## Neutrale Buono

Un personaggio NB fa sempre il meglio che una persona buona possa fare, è improntato ad aiutare gli altri e rispetta l'autorità e le leggi anche se non si sente vincolato a seguirle in maniera cieca. Un NB fa ciò che è giusto moralmente senza lasciarsi limitare dai regolamenti, e cerca sempre di essere in armonia con gli altri, evitando argomenti che potrebbero innescare discussioni accese o litigi e cercando di non prendere mai posizioni estremiste, cosa che gli rende difficile trattare con personaggi allineati alla Legge e al Caos.

Un personaggio NB non approva i metodi rigidi dei LB, che tendono a controllare gli altri e pianificare ogni azione nel rispetto delle regole, ma non concorda nemmeno coi CB, che vorrebbero agire senza freni e senza piani precisi finendo col rischiare di compiere azioni irresponsabili. Egli considera attentamente le varie sfaccettature di un argomento prima di prendere una decisione, ma una volta giunto a una conclusione è certo che sia quella più giusta per tutti, e quando viene messo in discussione non comprende come mai gli altri non abbiano abbastanza buon senso da riconoscerlo.

In generale, un personaggio NB comprende le ragioni degli altri, ma è in grado di capire quale sia la scelta migliore da fare se si tratta di ottenere un beneficio per una collettività oppure per i singoli. In ogni caso cercherà sempre di agire per fare del bene alla maggioranza delle persone, e per opporsi ad atti di malvagità ed ingiustizia morale.

## Caotico Buono

Un personaggio CB agisce in base alla sua coscienza, senza considerare minimamente ciò che gli altri si aspettano da lui o che le leggi comuni impongono. È un individuo benevolente ma individualista, che unisce il buon cuore ad uno spirito libero: crede nella causa del Bene ma ritiene che possa essere servita meglio senza darsi regole che limitano solamente le opportunità d'azione. Non tollera che qualcuno imponga ad altri ciò che possono o non possono fare, e anche se agisce in base a principi di benevolenza, spesso può andare contro le regole e contro ciò che la società riconosce come accettabile senza alcuna remora se lo considera giusto e utile i suoi scopi (che tuttavia non sono mai malvagi). Un personaggio CB desidera la libertà per se stesso e per gli altri, e considera le leggi e le regole come inutili meccanismi di controllo anziché utili strumenti di protezione

Un personaggio CB segue la propria coscienza ed è in grado di adattarsi agli imprevisti che incontra sul suo cammino: non è abituato a fare piani in anticipo e preferisce stare a vedere che accade per decidere sul momento come reagire. Nel profondo dell'animo questo individuo è un idealista: crede che la maggioranza delle persone sia buona e che farebbe la cosa giusta se avesse la libertà di agire seguendo la propria morale. Ogni individuo ha una personalità diversa che dovrebbe essere libera di esprimersi: l'errore è proprio cercare di imporre a tutti leggi universali che alla fine deformano il loro spirito, creando crepe e voragini nell'animo in cui si insinua il Male e crea atteggiamenti negativi e distruttivi.

Un personaggio CB è dotato di grande forza di volontà e spirito di autodeterminazione, agisce secondo coscienza e compassione per aiutare i deboli e raddrizzare i torti, senza riguardo alcuno per le leggi o le aspettative altrui, e desiderano la libertà di espressione ed azione, rifiutando di conformarsi. Anche se un personaggio CB non accetta il fatto che un individuo debba sacrificare i suoi ideali per il bene della società, è pronto a sacrificare se stesso per proteggere il prossimo seguendo la causa del Bene superiore.

## Legale Neutrale

Un personaggio LN agisce conformandosi rigorosamente ad un codice personale, alla tradizione o alla legge. L'ordine e l'organizzazione sono fondamentali nella sua vita, e cerca di imporre l'ordine anche alla società esterna e a coloro con cui ha a che fare, nella convinzione che solo seguendo regole fisse sia possibile evitare la degenerazione che porta alla sofferenza collettiva, poiché le norme indicano la condotta migliore per l'individuo in una società evoluta e razionale.

Un personaggio LN è affidabile, leale e onorevole senza tuttavia essere uno zelota dedito alla causa del Bene. Egli ammette la possibilità di agire anche contro altre tradizioni per proteggere il proprio codice di condotta, non aiuta i deboli e gli indifesi se le regole non gli impongono di farlo (considera quindi naturali sistemi basati su caste elettive, famigliari o plutocratiche), e riconosce che anche la violenza può essere utile per raggiungere un fine comune.

## Neutrale Puro

Un personaggio Neutrale Puro non ha tendenze particolari verso la Legge o il Caos, né verso il Bene o il Male, e si comporta di volta in volta in base a quella che crede sia la soluzione migliore per sé stesso. Molti individui N preferiscono certamente avere a che fare con individui Legali piuttosto che Caotici per per la propria sicurezza, ma non disdegnano la possibilità di sfruttare o cooperare con chiunque per il proprio tornaconto. Altri invece sono convinti che

restare in equilibrio tra Legge e Caos, Bene e Male sia l'unica via per elevarsi spiritualmente e per vivere una vita equilibrata e migliore, allontanando gli estremismi che portano solo dissidio, sofferenza e problemi: questi soggetti sono spesso i più riflessivi e lenti nell'agire, visto che ponderano meticolosamente prima di prendere una decisione.

Un personaggio N agisce in maniera naturale in ogni situazione, senza pregiudizi o obblighi morali a guidare le sue scelte, che sono dettate solo dal buon senso o dalla volontà di restare equilibrato.

## Caotico Neutrale

Un personaggio CN agisce in base al suo capriccio e ai suoi desideri. È un individualista e valuta la sua libertà la cosa più importante nella vita, ponendola al di sopra di quella degli altri, senza sentirsi in obbligo di lottare per loro. Questo soggetto rifiuta e sfida apertamente le tradizioni, e non sopporta qualsiasi tipo di restrizione o imposizione.

Un personaggio CN agisce d'impulso ed è imprevedibile, ma non folle ed erratico: non fa piani e segue l'istinto, ma non trascura il buon senso e la furbizia se gli permettono di raggiungere i suoi scopi in maniera più sicura.

Un personaggio CN non ha una particolare predisposizione verso il Bene o il Male, considerati sullo stesso piano, e rappresenta la completa libertà dalle restrizioni della società e dagli obblighi morali.

## Legale Malvagio

Un personaggio LM agisce sempre entro i limiti del suo codice di condotta, senza curarsi di eventuali danni collaterali. Il soggetto è ossessionato dai concetti di tradizione, ordine e rispetto dell'autorità, ma è totalmente privo di compassione, benevolenza o rispetto della vita. Egli non giudica gli altri in base alle loro azioni ma solo in base ai preconcetti stabiliti dal suo codice di condotta (es. razza, religione, origine sociale o nazionale).

Un personaggio LM è a suo agio all'interno di una gerarchia e brama il potere, ma è disposto a obbedire e seguire gli ordini di chi sta al vertice poiché lo considera migliore. Si sente importante e al sicuro all'interno di un ordine e cercherà sempre di mantenere la parola data per non perdere la protezione dei suoi compagni e di non trasgredire le leggi (credendo così di essere superiore ai comuni briganti e ai malfattori in genere), anche se tende ad interpretarle nei modi più affini ai suoi scopi.

Un personaggio LM può anche considerare il Male come l'unico ordine da imporre alla società, e cercherà di diffondere questa sua convinzione con zelo pari a quello di qualsiasi paladino del Bene. Questo soggetto persegue l'applicazione pianificata, metodica e intenzionale del Male nella vita sociale e individuale.

## Neutrale Malvagio

Un personaggio NM è un individuo egoista, egocentrico e corrotto, pronto a compiere qualsiasi atto pur di soddisfare i suoi bisogni più sordidi. Questo soggetto è un viscido manipolatore e un doppiogiochista, capace di allearsi con chiunque per i propri interessi, salvo poi tradirlo al momento più opportuno senza alcuna remora.

Un personaggio NM non ritiene che seguire un codice di condotta o aiutare il prossimo siano modi per migliorare la propria vita e non ha il minimo interesse per quella altrui. Per questo non ha problemi nel compiere atti contro la legge o la morale fintanto che ne trae un vantaggio diretto o indiretto, anche se è riluttante ad esporsi e rischiare per qualcun altro senza un proprio tornaconto, a meno che non sia costretto a farlo per salvarsi la vita.

Un personaggio NM rappresenta la tendenza più pura a commettere atti malvagi per appagare il proprio ego perverso o la volontà di qualche divinità del Male, ma non ricerca assiduamente il conflitto né promuove il caos fine a se stesso.

## Caotico Malvagio

Un personaggio CM commette qualsiasi atto che gli suggerisca la sua mente perversa e che possa causare intenzionalmente dolore e distruzione. Si tratta di un individuo malvagio, violento, imprevedibile e senza scrupoli, amante dell'anarchia e con la tendenza a far soffrire i suoi nemici tanto quanto i suoi sottoposti perché considera divertente ed appagante infliggere dolore e morte. Tuttavia il suo odio per l'ordine e la programmazione rende le sue azioni azzardate e fini a se stesse, e preferisce distruggere una comunità e passare alla prossima piuttosto che prendersi la briga di ridurre in schiavitù i suoi membri per sfruttarli con un regime di terrore. Personaggi CM possono essere convinti a lavorare in gruppo solo con la forza brutta e la coercizione, anche se questi individui cercheranno sempre di ribellarsi e di risalire al vertice della catena gerarchica usando la violenza e il tradimento.

Un personaggio CM rappresenta l'adesione incondizionata ai principi di Caos e Malvagità considerati come la forma più pura dell'esistenza, ed è ossessionato dall'idea di distruggere l'ordine e deturpare ogni forma di bellezza e felicità.