

Alignment

Автор материала: Константин “Makkawity” Асмолов (makkawity@ncport.ru)

Замечания по тому, что есть Alignment с моей точки зрения.

Так как тема эта, похоже, является непреходящей, решил я прояснить некоторые вещи, а заодно напомнить, что одно из значений этого понятия, которое я обычно перевожу как “приверженность”, есть “равнение на”. В этом тексте оно, к примеру, влево.

Так вот. Во-первых, давайте будем избегать сложных дискуссий и пытаться мерить “девяткой” все многообразие человеческих характеров. Авторам ТСП требовалась простая система с двумя осями координат, а в ДД вообще была только одна — предполагалось, что РС по определению принадлежат добру, и была лишь ось Закон-Хаос. Так что структура “три на три” достаточно искусственная, и пытаться подводить под нее глубокую философскую основу просто неумно — 9 получившихся типов всего не охватывают. Хоть это и дает повод непреходящим дискуссиям о том, какое поведение что иллюстрирует, все равно ясно, что у каждого ДМ-а есть свои представления на эту тему, которые умному игроку есть смысл уточнить. В связи с этим я излагаю свои.

Начнем с определения этого понятия, которое я рассматриваю как набор принципов мировоззрения и вытекающих из этого поведенческих паттернов (эко!). Как следствие, он требует определенного уровня развития и способности отвечать за свои действия. Поэтому о наличии этой категории у животных речи не идет. Как говорил один мой приятель, их alignment — Neutral Hungry. То же относится к маленьким детям, чья психология еще не сформировалась, или автоматам, тупо выполняющим заложенные команды — от зомби до голема.

Что касается Добра и Зла, то не будем забывать, что АДД вначале имитировало “христианский мир”, и данные категории относились к этическим категориям этой веры. Однако в мирах более сложного строения, где, например, может быть несколько религиозных этических доктрин, ситуация становится сложнее, и клирические чары типа Определения Зла могут высвечивать то, что считается таковым с точки зрения религиозной этики данного бога.

Естественно и то, что эти термины отличны от общепринятого названия декларируемых принципов, и фразы типа “о великие боги Зла!” встречаются только в очень плохих романах. Чаше, например, при разборке двух LE-систем каждая утверждает, что Свет суть именно она.

Лично для меня дефиниции этих понятий связаны с взаимодействием себя и других, а равно цели и средств. Добро стремится действовать в гармонии с другими, Зло предпочитает существовать за их счет, ставит себя и свои интересы выше прочих. В более прикладном плане это связано с допустимостью тех или иных методов для достижения цели. Нейтральность в этом случае воспринимается мной как некое промежуточное положение, вследствие чего иногда мне хочется ввести понятие Приверженности в одну букву — True Good, например. Заметим: в отличие от тех, чья приверженность включает в себя нейтральный компонент, носители этой категории встречаются *очень* редко.

С осью Закон-Хаос оказывается проще. Преданный Закону воспринимает себя как часть социальной структуры (потому рыцарь, включая паладина, должен быть приверженным ему). Кроме того, для него характерно естественное желание распространять или пропагандировать свои жизненные принципы, дабы прочие тоже жили бы по ним. LG старается делать это словом, LE более полагает заставить их жить, как считает он. Нейтрал свободен от этого, но обладает достаточным уровнем самодисциплины (поэтому варвар не может быть законопослушным, а псионик — хаотичным); хаотик предпочитает, чтобы его индивидуальную свободу не ограничивало ничто, включая любые строгие этические нормы.

Впрочем, будет уместнее дать краткую характеристику каждого из 9 или 14 подтипов, приведя некоторые аналогии из классической литературы.

LG — “положительный пример”. Самый типичный пример этой приверженности в массовом сознании — паладины, то есть благородные рыцари типа Айвенго или Астальдо. Хотя с моей точки зрения, более чистым примером этой приверженности являются персонажи-“резонеры” из классических пьес, наподобие Стародума или Правдина. Очень правильные и иллюстрирующие собой живой пример того, как поступать надо. Из примеров героев поведения этого типа, но не принадлежащих к паладинам, можно назвать Дэйла Купера и Дуньку МакЛауда. Или героев соцреализма, засыпавших с мыслью о том, как бы принести пользу людям.

NG — “просто хороший человек”. Его жизненная позиция менее активна, но направлена на творение добра и бескорыстную помощь окружающим. В усиленном варианте TG это ненасилие, бесконечная помощь всем и каждому и всепрощение, которое и отделяет его от LG, считающего, что недостойный человек должен быть не оправдан обстоятельствами, а наказан. В качестве примера мне почему-то приходят на ум Мать Тереза или князь Мышкин.

CG — “дух здорового авантюризма”. Если нельзя, но очень хочется, очень надо, то можно. Он ценит свою внутреннюю свободу и не любит, когда его ограничивают. Обман врага и достижение цели хитростью вполне укладывается в его методы, однако при этом у него есть свои этические принципы, которые он никогда не нарушит. Яркие примеры такой приверженности — Робин Гуд и Конан-Варвар, а также — Ходжа Насреддин.

LN — “я выполняю свой долг”. Главное для него — верность Закону-созерену-принципам, и конфликт LG и LN часто оказывается конфликтом цели и средств или долга и чувств, причем в отличие от паладина, у представителя этой приверженности в выборе меж ними победит долг. Он готов выполнить любой приказ, но не станет пытаться или убивать, если это не будет предусмотрено им или обосновано жесткими требованиями ситуации. Самурайская психология, с ее идеалами верности и преданности идее или господину, есть хороший пример того, что есть LN. В усиленном варианте TL это — крайний рационализм, стремление разрегулировать все в себе + отсутствие чувства юмора по этому поводу. И если представить себе ментальность робота, это будет близко к тому.

N — “невмешательство”. Когда проблемы трогают лично его или его близких, он их решает. В остальном он старается никуда не влезать и не искать приключений на свою задницу, будучи занят своими локальными проблемами. Вероятно, именно потому таким обязан быть друид, связанный с локальными силами природы. Отчасти это — любимый типаж героя Брюса Уиллиса, который после Вьетнама тихо сидел и никого не трогал, пока не началось... TN, в отличие от него, не уходит от проблем, а стоит над ними, воспринимая все с позиций гармонии и равновесия.

CN — “ветер в голове”. Те, кто думает, что он дает наибольшую свободу действий, часто, однако, играют не Chaotic Neutral, а Psychotic Silly. Я бы определил эту приверженность как китайский идеал “ветротекучести”, спонтанности, непривязанности ни к чему. Он редко что-то планирует, более полагаясь на интуицию и “следуя потоку”. Примером такого может быть идейный хиппи. А вот TC — это действительно надетая набекрень крыша и “если не знаешь, что делать, брось монетку”.

LE — “командовать парадом буду я”. Закон для него — “что дышло, куда повернуть, то и вышло”. Он толкует правила так, как это выгодно ему, но при этом не выходит за их рамки и является таким образом “главным гадом с понятиями”. Люди вокруг него — толпа для лидера, массы, которые он поведет. Попытки и насилие — нормальные методы, которые, как правило, гарантированно дают успех. Традиционно ясным примером этой приверженности считается Дарт Вейдер.

NE — “а что мне за это будет?”. Если LE служит Темному Властелину по идейным соображениям, NE заключает с ним сделку — что-то в обмен на что-то. Его основная мотивация — не столько власть, сколько материальная выгода. Характеризует его и неразборчивость в средствах. Друзей нет — есть партнеры или

пешки, которые он использует. Человеческое ему при этом, в общем, не чуждо. На ум приходит Лужин (злой, но человек, по словам Чернышевского), профессор Мориарти или Иудушка Головлев. Что же до ТЕ, то его другие просто не волнуют, как бы не существуя как люди.

СЕ — “после нас хоть потоп”. Вернее даже, после того, как носитель этой приверженности покинул это место. СЕ весь во власти сиюминутных мотиваций, и если ему чего-то захотелось, его не заботит то, как это отзовется на других, проблемы которых его абсолютно не волнуют. У него нет запретов, принципов или понятий о чести. Люди вокруг — лохи, которых надо и можно обувать, и он может подставить ногу слепому просто чтоб посмотреть, как он будет падать. Пример подхода? Когда герои романов маркиза де Сада начинают распространяться о своих философских воззрениях, сложно найти пример лучше. Хотя при этом он не обязательно кровавый маньяк — тупой приколист, не думающий о последствиях, вполне сюда относится.

Напоследок один практический пример — имеем вьетнамскую/чеченскую деревню, в которой есть некоторое количество скрытых бандитов, каковых надо ликвидировать.

LG постарается не убивать мирных жителей и, вероятно, ради сохранения жизней чужих стариков и детей рискнет жизнью своих.

LN сначала устроит зачистку, чтобы быть уверенным, что его люди не пострадают, и даст своим приказ стрелять при первых признаках враждебности. При этом сколько будет жертв среди мирного населения, его не волнует.

LE перебьет всех жителей деревни для того, чтобы быть уверенным, что теперь боевиков среди живых нет.

NG попытается избежать этого задания, не желая допустить смертей ни тех, ни других.

N, если он вообще оказался там, решает ситуацию по принципу “и волки сыты, и овцы целы”.

NE в первую очередь интересуется выгода, и потому, хотя ради его карьеры боевики будут перебиты, следует ожидать мародерства и грабежей.

CG будет искать хитрый способ и может попытаться осуществить тайное проникновение на вражескую базу с тем, чтобы положить только боевиков.

CN положится на волю Неба.

СЕ сожжет всю деревню напалмом, даже если прямой угрозы может и не быть, — чтоб повеселиться от вида того, как будут бегать охваченные пламенем люди.