

Alignment — Lurkmore



Анонимус!

На эту тему есть смехуечки: [Копипаста:Alignment](#).

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем само явление элаймента, а не составляем списки типичных представителей. Ваше мнение о тех или иных вымышленных персонажах здесь **никому не интересно**, поэтому все правки с упоминанием имён из любимых компьютерных игр, фильмов, комиксов и аниме будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, for great justice!

«Что там говорить о добром, о злом? Я — сам своё дело, а я не добрый и не злой. И то, и другое не имеют для меня смысла.»

— Макс Штирнер

Alignment (элаймент, принадлежность, приверженность [какой-то доктрине], **воен.** равнение, **техн.** выравнивание, регулировка) — система классификации мировоззрения персонажей **ролевых игр**, пришедшая из **AD&D**. Из-за своей простоты и концептуальности пришла по **нраву** различным обитателям **интернетов**.

Какие они бывают

В AD&D мировоззрение персонажа определяется по двум шкалам — законопослушности (Lawful↔Neutral↔Chaotic, порядок↔нейтрал↔хаос) и этики (Good↔Neutral↔Evil, добро↔нейтрал↔зло). В результате получается девять стереотипных моделей:



Капитан спешит на помощь!

- **Lawful Good** — добрый и справедливый, полагающий, что Высшее Благо — это следование *правильным* законам. См. [FGJ](#). Озабочен вопросами морали, чести и порядка. Частенько олицетворяет Бобро, которое с кулаками. Типичный паладин, который сначала выстроит моральную систему, а после будет по ней строго следовать, спотыкаясь и образуя Двойное Добро; от простого добряка также отличается тем, что либо громче орёт, либо больше вкалывает.
- **Neutral Good** — руководствуется в поступках принципами добра и альтруизма, помогает всем, кому может, но без фанатизма. Не слишком озабочен вопросом, насколько его действия соответствуют *общественной* морали и законодательству. Склонен к убиванию меньше остальных элайментов, кроме, разве что, некоторых тру нейтралов. Из реально существовавших людей к NG можно отнести Далай Ламу.
- **Chaotic Good** — ещё один представитель «добра-с-кулаками», но не фанатик как LG, а весёлый распиздяй. Помогает ближнему не по заслугам, а по своей прихоти и состраданию. Ненавидит тиранов, любит всех остальных и очень сильно страдает, если не вписывается в **общественный строй**. Ориентирован на то, чтобы «помочь хорошим и набить морду злу», не гнушаясь при этом никакими средствами. Паникует и непредсказуем в ситуациях «либо сейчас умрут сто, либо завтра **более 9000 тысячч**». Зато душевный. Chaotic-good'у его общая доброта никоим образом не мешает при случае отомстить за обиды так, что у какого-нибудь Lawful-evil'а волосы встанут дыбом. Как и любой хаотик, движим сиюминутными порывами и часто не видит ничего дальше собственного носа, поэтому если после его действий окажется, что через некоторое время всем его подзащитным стало ещё хуже, чем было, и в итоге доломалось все, что только можно — упс, и как же так получилось? Но это он не со зла. Стоит помнить, что не каждый хаотик — лишённый разума псих, к которому опасно приближаться, многие достаточно осознанно встают на путь хаоса с целью именно таки добра.
- **Lawful Neutral** — любитель порядка, организованности и правильности любой ценой. Чит законы и **устои**, а на остальное ему — насрать. Озабочен вопросами чести, закона и порядка вообще в глобальных масштабах при полном наплевательстве на личности. Иногда — включая себя, хотя остальным пострадавшим от этого не легче. **Ради торжества справедливости** способен выпиливать людей тысячами без малейших угрызений совести. Типичный солдат большинства армий мира — должен быть именно LN, как и инквизитор несколько веков назад. Интересен тот факт, что к LN также относятся большинство нынешних «продвинутых» воров — тех самых, что сидят за решёткой, ибо в отличие от посадивших их ментов (LE или NE) свой собственный закон (воровской) чтят как христиане Библию, при этом далеко не всегда являются откровенными бандитами и убийцами — чаще всего просто попавшими под горячую руку (а звучит же дико — **Lawful** и «вор»).
- **True Neutral** — несмотря на «серый окрас» достаточно разнообразная категория, просто потому что в неё сваливают всех, кто не уместился в рамках остальных восьми стереотипов. Здесь может быть и

идейный поборник нейтралитета, стремящийся к сохранению баланса и беспристрастности в мире, и душевный растаман, и унылый пофигист, которому пофиг даже на собственные дела и интересы. Вышедший на покой **супергерой** (либо наоборот, суперзлодей) или банальное **фэнтези**-быдло. Проездом из Neutral-evil в Neutral-good эгоист не лишённый доброты, или персонаж с переломанной судьбой, плавно плывущий к безумию Chaotic Neutral'a. **TN делает хорошо друзьям и плохо врагам, как и остальные алигнменты, основная разница состоит в том, что для ивила любой человек априори — говно, но может доказать обратное, а для гуда скорее наоборот.** И даже **хтонические ктулхи** из дальнего космоса относятся именно к этой категории, потому что находятся вообще за гранью понимания, хотя тут вопрос спорный, так как начиная с некоторого момента в **дышле** ввели понятие «отсутствие мировоззрения» как раз для таких вот **интересных личностей**.

True Neutral вообще является типовым равнением для существ с альтернативной, «свободной» или «серой» моралью: звери, роботы, инопланетяне, астральные сущности, проявления Природы (а в четвёрке ещё и скелеты с зомбями) — все они причисляются к тру нейтралам.

- **Chaotic Neutral** — приколист и раздолбай, действующий по **желанию левой пятки**. Не любит ограничений, выставляемых законами и обычаями, некоторые отдельные представители могут совершенно спокойноотреагировать, если им воткнуть нож в глаз, но сделать то же самое с человеком, который посягнул на их свободу. Хайлелевельный CN-персонаж чаще всего является обычным трикстером. Но в отличие от Chaotic Good'a озабочен лишь **собственной** свободой и благополучием **собственной** задницы. Сюда относятся как обычные искатели приключений на свою голову, так и разного рода сумасшедшие. Не замечает последствий того, что делает, пока перед ним не встанет **в полный рост тот самый** толстый пушной зверь. Из-за ментальной нестабильности может ВНЕЗАПНО стать одержимым какой-либо идеей и начать выпиливать/спасать ради неё миллионы и в таком состоянии от Lawful Neutral'a внешне неотличим. Также может начать подчиняться законам и правилам если ему покажется, что он таким образом играет в какую-то игру и отыгрывает какую-то роль. Стоит отметить, что чаще всего хаотиками становятся по причине сломленной судьбы и какой-то потери — **Минск, Тазок и Аномен** тому примеры. И кун, проебавший свою любовь, имеет хорошие такие шансы начать названивать всем знакомым подругам и трахать их, навсегда покинув идею честных отношений.
- **Lawful Evil** — системообразующий циник, злодей «в законе». Стремится максимально использовать законы и социум к своей пользе. Зачастую обладает неким кодексом правил, и если заключил договор, всегда его придерживается (договор, разумеется, заведомо составлен в его пользу). К этой категории относят тиранов, эпических злодеев, сатану и прочих милых персонажей. Любит рядиться, особенно в начале пути к успеху, в одежды Chaotic или Neutral Good-a, отыгрывая лютого **моралфага**, обещая положить жизнь за всех бедных и обездоленных, и получается это у него очень удачно. Ментально стабилен, спокоен, но к остальным относится с презрением, однако избегает заведомо проигранных битв, ибо его не подталкивает движение мира к идеалу баланса и/или добра. Первое, что отличает LE от остальных мировоззрений — это готовность лечь костями за идею/человека, но при наличии огромной суммы денег он никогда не поделится с обездоленными даже десятой частью того, что имеет, учитывая, что это не входит ни в обязанности, ни в запреты общества.
- **Neutral Evil** — эгоист обыкновенный. Частенько оценивает вещи с точки зрения «*а што мне за это будет*». Всегда ищет разумный компромисс между возможным PROFIT'ом и возможными последствиями, тщательно планирует всё, обязательно в свою пользу, старается не терять рассудок как Chaotic'i. Но может и творить злодеяния ради лулзов, при условии что это **сойдёт ему с рук**, хотя и не будет сильно доставлять. Тем не менее, в принципе ничто не мешает совершать добрые дела — если они обещают принести **выгоду** (или хотя бы избежать пиздюлей; о своей заднице заботится не хуже Chaotic Neutral'a). Не заморачивается по поводу морали и правильности поступка, но может пробить на добро, чаще всего в ситуациях с родными и близкими. Neutral Evil'ы это множество разнообразнейших «злодеев-одиночек», которые просто совершают зло в повседневной жизни. Зачастую малоотличим от Chaotic Neutral'a, но в отличие от него начинает творить добро не потому, что «внезапно так захотелось», а только в случае если это, как уже говорилось выше, обещает выгоду, так же CN, несмотря на всю свою «свободу», вряд ли займёт именно желание причинять запредельную боль окружающим, поэтому и не будет этого делать. Зачастую именно NE оказываются куда успешнее остальных мировоззрений во многом благодаря своей прагматичности. Основную часть составляют: разбойники, наёмники, шпионы, ассасины, темные ученые или колдуны.
- **Chaotic Evil** — разрушитель, способный на что угодно ради **лулзов** и собственных интересов. Носитель немотивированной агрессии — стремится всех *нагибать* исключительно ради связанного с этим удовольствия. Это не всегда значит, что он моментально вступит в заведомо проигранную схватку из-за переполняющей ненависти и желания разрушать всё вокруг — но обязательно запишет имена, адреса и в один прекрасный день подойдёт со спины и отрежет обидчику яйца садовыми ножницами. Да-да. Из всех аргументов признает только «*палкой по жопе*», да и то не всегда. Любимый alignment **манчкинов**, если только *мастер* разрешит. Алсо, неоднократно замечено и даже отражено в некоторых AD&D модулях, что по своему отношению к окружающим CE и LG нередко ведут себя, как близнецы-братья. Действительно, тому, кого люто сношают, совершенно не утешительно знать, что сношают его не ради лулзов, а ради Высокой Идеи; так что различить их можно зачастую только при помощи заклинания Detect Alignment. Но скорее всего дело в том, что манчкины за все элайнменты играют одинаково, чем бы при этом ни назывались.

Небольшое примечание: выше названы самые распространенные типы персонажей того или иного элайнмента. На самом деле, временами два персонажа одного мировоззрения вполне могут быть не похожи друг на друга по поступкам и действиям. Даже паладины, лол. Помимо этого, рамки между

мировоззрениями довольно размыты, и элайментосрач — обычное дело в интернетах. Есть даже продвинутая 5x5 колонка, применить которую под силу не каждому. В считающейся самой худшей в мире TRPG «F.A.T.A.L.» так вообще есть колонка 5x5 с определением двух темпераментов и персональным отношением к каждой расе. В обсуждении этой статьи можно найти несколько примеров, но в сравнении с тем, что иногда творится, это даже не капля в море, а ещё меньше. Порой и сами разработчики сеттингов, ролевых систем и компьютерных игр не до конца уверены в элайменте того или иного персонажа (в том же [Planescape: Torment](#) немало персонажей, ведущих себя вразрез с мировоззрением [jp](#)), и начинается веселье. Так что авторов четвертой редакции с их желанием прекратить это безобразие можно понять. Хотя получилось у них более чем хуево, так LN, ведущие народы к светлому будущему и не считающиеся с потерями ради какого-то будущего счастья (ну вы понели [кого](#) мы подразумеваем), теперь LG-персонажи (иногда просто N (TN), то есть без мировоззрения), ну вот как это так?

А разгадка одна: все эти срачи устраивает, в основном, школота и [недалеко ушедшие от них взрослые](#), которые видят мир исключительно в [черно-белом цвете](#) — в том числе и по эту сторону монитора. Если брать современную фантастику, где персонажи и их действия давно уже ушли от примитивной дихотомии «святой добрый — эталонный злой», то срачи порой могут растягиваться на сотни постов, чего уж говорить о совсем неоднозначных вселенных, по типу той же [Вахи](#), от которой элаймент-задроты либо рвутся на тряпки, либо выдают поистине гениальные заключения, наподобие «там все злые, нечего и обсуждать!11». А ведь действия персонажей — это лишь вершина айсберга, и в особенности если говорить о реальной жизни, и произведениях, приближенных к ней. Для примера: любой, кто имеет дело с властью и хоть какой-то ответственностью, понимает, что, вне зависимости от своих намерений, он банально не сможет идти напролом против огромной машины человеческого социума, которая сформировалась еще задолго до его рождения. Или сможет, но закончится это для него [плачевно](#). Равно как и невозможно угодить всем — поэтому даже самым паладинистым правителям, если они хотели хоть как-то удержаться в этом больном, безумном мире, приходилось устраивать массовые казни и тихонько выпиливать своих конкурентов. Скрепя сердце, потому что иногда другого выхода не было, но искренне FTGJ. Равно как и ивылы — кто сталкивался с ними хоть раз, понимает, насколько изощренным может быть Homo Sapiens, чтобы добиваться своих целей, и под личиной добрейшей души человека, помогающего бабушкам и подающего бомжам, может оказываться как просто властолюбивый мудака, который все это делает лишь чтобы поднять себя в чужих или своих глазах (наиболее приближенный к [RL](#) случай), так и лютый маньяк, у которого в глубинах мозга лишь одна цель в жизни — устраивать боины по ночам just for lulz. В мозгу одного лишь человека могут порой ветвиться ТАКИЕ просчеты и вычисления, столько видов действий и масок для отгрызша, что порой одного такого персонажа можно подвести сразу под все элайменты одновременно — что и происходит.

Иными словами, если подытожить все вышесказанное, то все элайментосрачи срубаются к ебням одним взмахом знаменитой [бритвы](#) в виде простой формулы: (*спойлер*: Не важно, что персонаж делает или какой у него характер — а важно, во имя чего он это делает. Узнаешь мотив, жизненные цели персонажа (впрочем, не факт, что он сам может о них знать) — определишь элаймент.) Той же бритвой срезаются сути элайнментов. **Гуды альтруистичны, стараются помогать остальным, не чураются временами жертвовать собой. Ивылы — без задней мысли юзать людишек во имя собственного блага (как правило, материального или для потехи ЧСВ), ибо самый легкий способ же. Нейтралам же на окружающих строго похуй (а иной раз и на самих себя): Идея важнее! Хаотик не играет по правилам и действует интуитивно, лавфул дисциплинирован, каждое свое решение может обосновать от А до Я, дополнив чертежами. Собственно, все. Никто не обязывает хаотика быть психом, а лафула — фанатиком. По действиям персонажа можно с натяжкой узнать его «законную» часть мировоззрения, но «моральную» — нет.** Действуя по этим простым правилам, можно с приличной точностью вмазать элайнмент тому или иному персонажу. Ну и напоследок можно сообщить одно нехитрое правило, о котором очень часто забывают когда создают своих персонажей. **Не элайнмент должен определять персонажа, а персонаж элайнмент.** Такие дела.

Немного истории

Alignment знаменует собой целый период в истории фэнтези-литературы. Сначала, в «высоком» фэнтези, наподобие книжек доброго [Профессора](#), действовали две четко выделенные силы, Добро и Зло (хотя среди персонажей можно найти личности и на прочие типажи, представленные выше). Такая идиллия со временем наскучила, и новая волна наравне с другими нововведениями предложила другой эпический концепт — Хаос против Порядка, вспомним, например, творчество Муркока и Желязны. Муркоковские герои воюют то за Хаос, то за Порядок с [глубинной](#) целью установления нарушенного Равновесия, а вопросы добра и зла им обычно довольно-таки побоку. Создатели D&D решили запихнуть и то, и другое в свое детище, дабы жадно охватить как можно больше фэнтезятины. Какбэ изначально, в первой редакции правил, было всего три расположенных нейтрально варианта мировоззрения: Порядок-Бобро — Нейтральность — Хаос-Козло. То есть Добро и Порядок считались одним и тем же, как и Хаос со Злом. И уже позднее, во второй редакции, идею развили до каноничной девятки.

Одно из первых применений такой классификации чаров (в компьютерных играх) было в EOB (Eye Of The Beholder), что закономерно — D&D [же](#).

Ещё стоит отметить, что в D&D 3.5 и играм по мотивам Добро, Зло, Хаос и Порядок — это не морально-этические категории, а объективные силы. То есть Бобро есть независимо от того, что про него думают всякие жалкие хьюманы, существуют жрецы и паладины, которые поклоняются этому самому Бобру и

получают за это сверхъестественные силы, есть заклинания, защищающие от Козла, или наносящие Порядок приверженцам Хаоса.

В четвёртой редакции D&D сильно Alignment упростили. Теперь элайментов всего пять: **Lawful Good, Good, Unaligned, Evil, Chaotic Evil**. Суть различий между LG и G, E и CE — в идеологической подоплёке. LG — полудин, G — обычный добрый человек. Отличие простого ивила от CE в том, что последний не просто злой, но и его поведение более непредсказуемо, нерационально и отличается немотивированной жестокостью — прийти к совершенно левому человеку в дом и **убить его собаку**. Короче говоря, двух шкал **больше нет** (уже вернули в свежешедшей пятой). По этой причине, в частности, «четвёрка» считается **еретическим говном**, созданным в угоду **быдлу** и **казуалам**. Соответствующие холивары прилагаются.

Аргументы сторонников эпического нововведения сводятся к:

- Проблемы с головой не позволяли некоторым игрокам понять, в чём смысл двух шкал, поэтому элаймент для них превращался в жёсткий кодекс поведения. Это правда кого-то **волновало**?
- Большинство людей **IRL** не имеют чёткого мировоззрения, сиречь **unaligned**. По идее, новый подход должен был привести к массовым **разрывам шаблонов** и предоставить **«свободу» и «неограниченные возможности по созданию уникальных персонажей»** (будто раньше что-то мешало), на деле же — просто упрощает жизнь **школоте** и **манчам**, лишая надобности в принципе как-то задумываться о побудительных мотивах своих чаров.
- Система элайментов была важной составной частью игровой космологии, которую всё равно выпилили.
- Нейтралы якобы никому не были нужны, ибо адекватно играть за них умело **чуть менее, чем полтора** человека. Chaotic Neutral вообще был легальным способом троллить всех подряд и называть это отыгрышем. Впрочем, в четвёрке играть за мудака кагбе в **9000** проще, см. выше. Алсо, любители трунейтральных друидов в негодовании.
- Вроде бы теперь надо меньше думать. А ещё научно обосновано удаление «мусорного» спелла Detect Alignment. В общем, ты понял.

В пятой редакции вернулась традиционная матрица мировоззрений 3x3, но теперь они практически не имеют игромеханических последствий и влияют только на отыгрыш. Заодно убрали все ограничения на alignment классов — даже паладины теперь не обязаны быть Lawful Good. Это нашло отражение ещё и в том, что теперь паладин определяется верностью данной клятве, которая может быть разной — от стандартного кодекса **борца за добро и справедливость** до клятвы отомстить каким-то конкретным врагам, не считаясь со средствами и жертвами.

Применение

На бордах элайнмент обычно используют в **демотиваторах**, на которых любого персонажа — реального или вымышленного — причисляют к какой-либо категории.



Добрый, злой,
какая разница?
Пушка у меня.

Андерсон

Сущность Рекса

Сталин

Ещё более распространено расписывание по табличке-девятке характерных персонажей какого-либо сеттинга или произведения:



Рабочая версия
распределения
персонажей
[Двача](#) по
элайнментам.

Адаптированный
под [ГСР](#) вариант.

Тут и [Даниил](#), и
[Онотоле](#) на
ключевых
позициях.

[Фол](#) такой фол.



На примере
аниме [Slayers](#)

[Warhammer](#)

[Lolcats](#)

[Team Fortress 2](#)



[Dota 2](#)

Ещё ваха

На примере
множественной
личности одного
[отдельно взятого](#)
супергероя.

И даже [Доктор Хаус](#)



[Доброчан-версия](#) [Слоупоки](#)

На примере
Капитанов аниме
[BLEACH](#)

[Countryballs](#)
alignment



Различная
подборка

Различная
подборка 2

[Велосипеды](#)

[Доктор Кто](#)



Охотники за привидениями



Warcraft



StarCraft 2,
честным
добряком может
быть и Валериан



Guilty Gear



Game.exe



My Little Pony



Твин Пикс



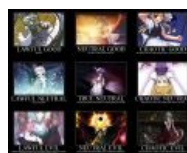
Большой
Лебовски



Нульчан



Персонажи РYTP Герои



Тохога



Сетевые геймеры



Adventure Time



Katawa Shoujo



Human Revolution Политики



BadComedian



Stalker



Что? Где? Когда?

Как уже было сказано выше, алайнмент-срач является хорошей, годной едой. Например — «[Какой alignment был у Иисуса Христа?](#)»

Also

- Alignment в дизайне — это *выравнивание* графических элементов по краям, содержащего их контейнера. Например, в HTML можно выравнивать любой элемент гипертекста по горизонтали и некоторые элементы по вертикали.
- Alignment в программировании — выравнивание данных по адресам. Например, чтобы процессор семейства [x86](#) мог прочитать 32-битное слово без остановки на энное количество тактов, оно должно быть размещено по адресу, кратному 4. Многие микроконтроллеры и сигнальные процессоры вообще не способны восстанавливать выравнивание и читают неверные данные в случае его нарушения. Примите к сведению, быдлокодеры.

Ссылки

- [Расстановка точек от мэтра.](#)
- [Галерея демотиваторов на тему элайнмента](#)
- [Энциклопедия Драматика об элайнменте](#)
- [Официальный онлайн тест на элайнмент персонажа](#)
- [Самопальный кривоватый перевод текста теста](#)
- [Статья о сабже на Нетлоре](#)

См. также

- [Отыгрыш](#)
- [Социотипы](#)



Ролевые игры

Alignment BDSM Dungeons and Dragons Greg MMORPG RPG Vampire: the Masquerade
Блэки Борьба Бобра с Ослом Вампиры Вархаммер Гозирага Грибные Эльфы
Конные арбалетки Куковлев Манчкин Орки Паладин Реконструкторы Ролевики
Рыцарь Стёганки у викингов Толкинисты Фаербол Файтеры Хоумрул Штаны Арагорна
Эльф Эскапизм



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct





Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic
King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion
One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
Толкинисты Тролль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
Это очень сильное колдунство

urban:alignment ae:Alignment tv:CharacterAlignment w:Мировоззрение в Dungeons & Dragons кум:alignment