

Réputation

Le système de réputation des Secrets de la Septième Mer montre assez bien le niveau de renommée que vos personnages ont acquis grâce à leurs actions. Cependant, tous les héros ne gagnent pas de la réputation de la même manière, ni pour les mêmes raisons. De plus, la réputation devrait montrer uniquement ce que les autres croient savoir du personnage, et non ce qu'il est vraiment. S'il importe peu à Villanova d'être reconnu comme un vilain, nombre d'autres criminels se font passer pour des héros. Malheureusement, votre statut de vilain, héros ou scélérat est défini par votre réputation, ce qui est illogique puisque celle-ci ne représente pas ce que vous êtes vraiment.

Par conséquent ce nouveau système est conçu afin de donner plus de sens à la réputation. Plutôt que de réécrire entièrement le système, cet ajustement utilise les règles actuelles en y ajoutant plus de détails. Vous pouvez tout à fait être satisfait des règles de la version originelle, auquel cas le problème ne se pose pas.

Table des matières

Cadre général	2	Etre dégradé	11
Réputation Sociale	2	Etre emprisonné	11
Réputation Martiale	3	Fuir un combat	11
Réputation Morale (ou Moralité)	3	Pacte avec Légion	11
Valeurs Négatives	3	Perdre un duel public (Castille et Vodacce uniquement)	11
Attribuer de la Réputation	4	Perdre un duel (partout ailleurs)	12
Gains de Réputation	5	Romance	12
Actes Chevaleresques	5	Se faire retirer ses lettres de noblesse	12
Adhérer à un club mondain	5	Succès artistique contesté	12
Anoblissement	5	Trahir ses allégeances	12
Bataille	5	Trahir une promesse	12
Création d'une invention	5	User d'une arme déshonorante en duel	13
Découverte d'un site archéologique	5	User de magie en duel	13
Découverte de Dracheneisen	6	Acheter de la Réputation	13
Devenir Grand-Maître artisan	6	Les skaldes, les bardes, les artistes et la Réputation	13
Devenir Grand-Maître d'une Ecole d'escrime	6	Héros, Vilains et Scélérats	14
Devenir Maître d'une Ecole d'escrime	6	Nous sommes tous des Héros	14
Emporter un duel public	6	Être un Scélérat	14
Etre publié	6	Devenir un Vilain	15
Gagner un duel	7	Actions méprisables et infamantes	16
Mariage	7	Cacher sa vraie nature	16
Parrainer un artiste	7	Réparer ses erreurs	16
Recevoir une citation	7	"Changement de catégorie" d'un Homme de Main	17
Recevoir une promotion	7	Convertir des Personnages Existants	17
Relever un défi en duel	7	People (ou comment être reconnu et reconnaître les personnes célèbres)	18
Romance	8	Utilisation des dés de Réputation	19
Savoir-faire	8	Effets automatiques de la Réputation	19
Succès artistique	8	Citation	20
Tenir sa parole	8	Menace	20
Terrasser un monstre	8	Offre d'adhésion	20
Utilisation de compétences de spadassin	9	Parasites	21
Utilisation des spécialisations et des compétences	9	Protecteur	21
Vendetta	9	Revenus plus élevés	21
Vision divine	10	Le passage du temps	21
Pertes de Réputation	10		
Abandonner sa famille	10		
Actes méprisables	10		
Briser des objets	10		
Briser un contrat (garde du corps, champion)	11		
Cowardise	11		

Cadre général

L'ajustement présenté ici est fort simple. Plutôt que d'avoir une seule réputation, votre personnage en a maintenant trois. Chacun de ces scores de réputation est utilisé de la même manière qu'auparavant, en générant des dés de réputation qui pourront être utilisés lors de rencontres sociales. Comme avant, vous gagnez 1 dé de réputation tous les 10 points de réputation. Cependant, vous ne pouvez utiliser ce dé que dans la situation idoine. Par exemple, un dé de réputation Martiale ne peut être utilisé pour impressionner un prêtre grâce à votre piété. Les trois catégories de réputation sont les suivantes :

Réputation Sociale

C'est votre réputation en société. Cela n'a rien à voir avec le fait que vous soyez bon ou mauvais. Elle représente la qualité de l'accueil qui vous est fait comme courtisan. Les gens à la réputation sociale élevée ont l'oreille des dirigeants et sont invitées aux soirées les plus recherchées. Elles sont considérées comme polies, cultivées et spirituelles. La réputation sociale se gagne ou se perd lors des duels d'esprit et non d'acier. Le fait de gagner une position élevée et de l'influence au sein d'une cour, ou d'agir au nom de nobles protecteurs augmentera également votre réputation sociale. Les dés de réputation sociale sont utilisés lors d'occasions mondaines telles que des bals et des fêtes, ou face à des personnages de haut rang.

La réputation sociale se scinde en deux aspects très différents, et chaque joueur doit choisir laquelle des deux s'appliquera à son personnage. La réputation de haute société se construit dans les Cours, parmi la noblesse, mais également au sein de la haute bourgeoisie. La réputation de basse société s'applique au milieu des criminels et des paysans. Les nobles sont moins respectés dans les bas-fonds, et les personnes de basse extraction doivent travailler durement pour se faire une bonne réputation à la cour.

Par conséquent un personnage aura soit une réputation de haute société, soit une réputation de basse société. Aussi, s'il se retrouve dans une communauté opposée à la sienne, on considérera que sa réputation sociale est divisée par deux. Un paysan avec une réputation de basse société de 26 qui se retrouverait à la cour serait donc considéré comme ayant une réputation sociale de 13. Pour ce qui est des augmentations ou diminutions de réputation dans ce milieu, utilisez la valeur la plus élevée, comme si la réputation n'avait pas changé. Par conséquent, si le paysan de l'exemple doit gagner deux points de réputation lorsqu'il est encore à la cour, il est inutile de diviser ce gain par deux. Il aura donc désormais une réputation de 28 et sa réputation à la cour passera à 14.

C'est au joueur de décider quelle réputation sociale il choisit. Certains domestiques peuvent être d'humble lignage, mais être connus dans le petit cercle de la noblesse (Haute) plutôt que dans leur propre milieu. A l'inverse, quelques nobles fuient la cour et, bien qu'encore aisés, gagnent de la réputation (Basse) parmi les arnaqueurs, les brelandiers et les malandrins. Quelle que soit le type de réputation adopté, la règle de la division par deux dans le milieu opposé s'applique toujours. Aucun cercle social ne vous permet de jouer dans les deux équipes, et cela, qui que vous soyez.

Il est possible de faire basculer votre réputation sociale dans l'autre camp, et ce changement de cap est aussi difficile du bas vers le haut que du haut vers le bas. Le héros doit prendre publiquement fait et cause pour l'autre camp tout en affirmant qu'il en fait désormais partie. Suivant le milieu d'origine, cela veut dire que le personnage fuira les mondanités ou trahira d'anciens contacts. Dans les deux cas, cela entraînera sa mort sociale dans son ancien monde. Si le MJ estime que le héros a suffisamment fait ses preuves dans son nouveau milieu, celui-ci peut basculer sa réputation sociale.

Malheureusement, en termes de jeu, la réputation sociale du héros est réduite de moitié de manière permanente. Son nouveau milieu l'a accepté, mais pas encore adopté, et il a désormais brûlé les ponts avec ses anciens amis. Comme il s'agit là d'une punition assez

sévère, le MJ devrait éviter de sanctionner les transgressions sociales destinées à fuir son ancien environnement par des pertes de réputation supplémentaires. Celles-ci seront déjà suffisantes lorsqu'il devra diviser son score par deux lorsqu'il basculera dans l'autre camp. Bien entendu, comme il n'y a aucun bénéfice à gagner en changeant de côté, peu de joueurs voudront s'y risquer.

Réputation Martiale

Les spadassins acquièrent de la renommée par eux-mêmes. Elle mesure votre réputation quant à la maîtrise de l'épée. Chaque duel que vous gagnez ou guerre à laquelle vous survivez vous confère de la réputation martiale. Une réputation martiale élevée vous distingue comme un spadassin qu'il vaut mieux craindre. Les dés de réputation martiale sont utilisés non seulement pour intimider d'autres duellistes, mais également pour impressionner les protecteurs potentiels à la recherche des services d'un spadassin.

Réputation Morale (ou Moralité)

Cette dernière réputation reflète la manière dont les gens considèrent votre moralité. Passez-vous pour un scélérat ou pour un héros ? Une réputation morale élevée suggère que vous tenez vos promesses et que vous savez rester discret. Les dés de moralité peuvent être utilisés pour donner l'impression aux prêtres et aux moines que vous êtes juste et noble, ou pour montrer à la Reine que vous êtes un homme de main discret et digne de confiance.

Ainsi, quand vous mettez ce système en pratique, vous gardez trace des trois caractéristiques de réputation séparément. Un personnage avec des réputations Sociale de 5, Martiale de 15 et Morale de -12 est un escrimeur raisonnablement renommé avec un comportement de scélérat. Il a 1 dé de réputation Sociale, 2 dés de réputation Martiale et 2 dés de réputation Morale. Les sorciers glamour gagnent leurs dés de glamour à partir de leur réputation. Par conséquent ils sont autorisés à générer des dés de glamour en quantité égale au nombre total de leurs dés de réputation. Si le personnage de l'exemple ci-dessus était un sorcier glamour il recevrait 5 dés de glamour.

Les seuils de difficulté des actions de réputation restent inchangés, le MJ décide juste quelle caractéristique de réputation est la plus appropriée. Les effets induits par l'accession à certains seuils de réputation, tels que la découverte d'un protecteur ou d'ennemis, sont définis en utilisant le plus haut des trois scores de réputation. Le type de protecteur que vous attirez dépend donc de votre réputation la plus élevée. Des personnages avec une réputation Sociale élevée attireront de riches et puissants courtisans, des héros avec une forte réputation Martiale trouveront des protecteurs à la recherche d'un spadassin expérimenté. Enfin, des personnages ayant une réputation Morale élevée se retrouveront au service de prêtres ou de nobles dévots.

Valeurs Négatives

Tout comme avant, la réputation peut chuter dans des valeurs négatives. Et comme auparavant ces valeurs négatives génèrent des dés de réputation, mais sont moins utiles. Des valeurs clairement négatives démontrent une lacune sévère de réputation dans ce domaine. Et donc les dés générés à partir d'une telle réputation entraînent le retrait de dés non gardés, et non un ajout comme avec une réputation positive (C'est le MJ, et non plus le joueur, qui décide quand le héros doit retirer des dés de réputation lors d'une situation sociale). La seule exception à cette règle est lorsque le fait d'avoir une réputation négative peut être utile. Par exemple, Villanova a peu de chances d'impressionner un prêtre par sa piété, mais convaincre une victime qu'il n'aura pas de remords à la torturer devrait lui être chose assez simple. Seul

Réputation

le MJ peut décider quand une réputation négative peut produire un résultat positif. En général vous devez assumer le fait que cela vous dessert la plupart du temps.

Généralement, la seule valeur négative qui puisse vous être utile est la Moralité. Une réputation Martiale négative vous fait passer pour un manchot à l'épée, et une réputation Sociale négative vous marque comme rustre et impoli. Une Moralité négative démontre que vous êtes considéré comme impitoyable et mauvais, ce qui peut être utile si vous devez, par exemple, intimider quelqu'un. Comme les dés de réputation sont en rapport avec les dés de Glamour pour les sorciers Glamour, le MJ peut considérer que les dés gagnés grâce à des scores de réputation négatifs sont teintés de Dark Glamour. Cet aspect du jeu est laissé à la discrétion du MJ. En pratique, un sorcier Dark Glamour gagnera ses dés de Glamour en additionnant tous ses dés de réputation, qu'ils soient négatifs ou positifs.

Si un personnage a un score égal à zéro dans un type de réputation, cela signifie seulement qu'il n'a aucune réputation dans ce domaine. Beaucoup de prêtres pourraient être capables de tenir une épée, mais n'auront pas de réputation Martiale pour autant. Cela signifie juste que leurs compétences avec une lame n'ont pas été éprouvées ou ne se sont pas vues accorder de l'importance, et non qu'ils sont considérés comme dénués de qualités martiales. Toutefois, dès que sa réputation tombe à -1, il commencera à se bâtir une mauvaise réputation et en ressentira les effets néfastes.

Attribuer de la Réputation

Quand vous devez donner ou retirer des points de réputation, le système est presque identique à l'ancien. La seule différence est à quel score de réputation vont être attribués les points en fonction des actions réalisées par un personnage. Les listes ci-dessous montrent comment donner des points entre les réputations Sociale, Martiale et Morale. Vous pouvez très bien faire augmenter vos différentes réputations avec une seule et même action. Par exemple, si vous gagnez un duel en agissant de manière extrêmement honorable et civile, vous gagnerez à la fois de la réputation Morale et Martiale. De la même manière vous pouvez perdre simultanément de la réputation dans plusieurs scores. Dans d'autres circonstances vous pouvez à la fois gagner et perdre de la réputation. Par exemple, si vous gagnez un duel mais de manière brutale et cruelle vous pouvez gagner de la réputation Martiale mais perdre de la réputation Sociale. Vous avez prouvé que vous étiez dangereux, mais également grossier et sans honneur.

Le système de réputation initial est parfois un peu flou sur le montant exact de réputation que le MJ doit accorder. En général, un point devrait être la récompense standard. Deux ou même trois points devraient être réservés pour les actions particulièrement nobles. Cependant, le nombre de points attribués est réservé à la discrétion du MJ qui peut accorder cinq ou même dix points en une seule fois s'il le désire. Tout dépend de la vitesse à laquelle vous désirez faire progresser ou déchoir vos personnages. Des récompenses élevées peuvent également être offertes pour des exploits qui ne sont pas particulièrement importants, mais qui attirent singulièrement l'attention. Ce n'est peut être pas un exploit extraordinaire d'empêcher une dame de tomber dans une flaque alors qu'elle descend d'un carrosse, mais si la dame est une princesse vous pouvez tout à fait obtenir de la réputation pour un tel acte. Rappelez-vous, la réputation est pour les hauts faits, mais aussi pour ceux qui se remarquent.

Le Guide du Maître a un petit guide pour l'attribution de points de réputation (p 192 à 194). Pour vous aider à choisir dans quelle réputation ajouter ou retirer des points, voici ces catégories revisitées (ainsi que celles ajoutées dans tous les autres suppléments) :

Gains de Réputation

Actes Chevaleresques

Lorsqu'un héros agit conformément au code de chevalerie (cf. encadré), ou à l'honneur pour les vodaccis (cf. encadré de la page suivante), il peut gagner des points dans les trois types de réputation. Généralement, la réputation Morale est la plus probable. Cependant il est possible de gagner de la réputation sociale si l'action en question incluait la participation d'une personne de haut rang, et la réputation Martiale peut s'appliquer également si le personnage a besoin de faire parler l'épée. Et si cette action le met en danger, il gagne des points de réputation supplémentaires. Si cette action lui coûte une somme d'argent importante, il gagnera encore des points supplémentaires.

Code de conduite chevaleresque

Originellement écrit uniquement pour les hommes, les Théans ont finalement reconnu récemment que les femmes pouvaient, elles aussi, être chevaleresques. Ces principes de vie ont été codifiés par les bardes d'Avalon au XI^e siècle.

- ♥ *Un chevalier est juste* : il ne peut pas permettre à l'injustice de triompher.
- ♥ *Un chevalier est humble* : il est le serviteur de Théus, un messager de sa Grâce.
- ♥ *Un chevalier est miséricordieux* : seul un cœur miséricordieux peut entendre le monde pleurer.
- ♥ *Un chevalier est indulgent* : un chevalier voit les fautes d'autrui en lui-même.
- ♥ *Un chevalier est courageux* : un homme accompagné de Théus n'est jamais seul.

Adhérer à un club mondain

Etre admis dans un cercle mondain après la création du personnage (avec une bonne interprétation, la permission du MJ et sans doute plusieurs XP) vaut au héros un unique gain de points de Réputation Sociale égal aux PP normalement nécessaires pour entrer dans le club. En fonction du club, il est aussi possible de recevoir de la Réputation Martiale (s'il s'agit d'un club "guerrier") ou Morale (si le club a des objectifs moraux importants).

Anoblissement

Être anobli augmente immédiatement votre Réputation. Vous recevez un nombre de points de Réputation Sociale égal au rang de Réputation du noble qui vous adoube.

Bataille

Quand vous utilisez les règles de combat de masse (Guide du Maître p 174 à 177 ou les règles optionnelles téléchargeables sur le SDEN) les récompenses de réputation sont assez explicites. Elles devraient généralement s'appliquer à la réputation Martiale. Cependant, chaque "Opportunité Héroïque" accomplie avec succès et honneur peut également rapporter de la réputation Morale.

Création d'une invention

Inventer une machine inédite rapporte 1 point de Réputation Sociale. Le MJ est seul juge de la qualité de l'invention quant à l'obtention de ce point. Si l'invention est une machine de guerre ou qui s'utilise en combat singulier, le point de Réputation est Martial au lieu d'être Social.

Découverte d'un site archéologique

Découvrir un site syneth ou antique est un événement rare qui apporte la célébrité au site mais aussi à l'inventeur. La découverte d'un site antique rapporte 1 point de Réputation Sociale à son inventeur. S'il s'agit d'un site syneth, le gain est de 3 points.

L'Honneur vodacci

Le système d'honneur vodacci est assez complexe, trouvant son équilibre dans les principes de la Virtú (voir le supplément Vodacce) et les réalités du Grand Jeu. Toutefois, on peut le réduire à quelques règles fondamentales que tous les Vodaccis connaissent par cœur. Bien que tous les Vodaccis ne suivent pas ces règles à la lettre, tous en saisissent le sens, et les nobles font de leur mieux pour répondre aux exigences du code de l'honneur.

1. Ne blessez jamais un enfant. Les enfants sont innocents et n'entendent pas le Grand Jeu. Aussi sont-ils à l'abri des règles.
2. De même, ne blessez jamais une mère ou une femme enceinte. Elles doivent élever les hommes forts de demain.
3. L'Eglise du Vaticine est sacro-sainte. Ne faites rien qui puisse léser ou ternir ses institutions.
4. Regardez toujours un homme dans les yeux, sauf s'il paraît évident qu'il vous est supérieur. Agir autrement reviendrait à faire acte de lâcheté.
5. Une fois que vous avez dégainé votre épée, elle doit savourer le goût du sang avant de rejoindre son fourreau.
6. Acquittez-vous toujours de vos dettes. Un homme qui ne peut rendre une faveur à autrui n'a pas d'honneur. De même, recouvrez toujours ce que l'on vous doit. Un homme qui en est incapable n'a pas de force.
7. La loyauté envers sa famille est plus importante que toute autre chose. Une insulte proférée contre un membre de votre famille est aussi une insulte à votre rencontre.
8. Ne refusez jamais un défi. La lâcheté ne mène à rien.
9. Numa est sacrée. Il est interdit d'y sortir son arme ou d'y faire usage de sorcellerie.

Découverte de Dracheneisen

Découvrir un gisement de Dracheneisen est sans doute l'événement qui rapporte le plus de points de Réputation à un eisenör. En fonction de la taille du gisement, le découvreur recevra de 3 à 10 points de Réputation Sociale. Attention, cette action de Réputation est réservée aux eisenörs.

Devenir Grand-Maître artisan

Devenir Grand-Maître d'une guilde d'artisan entraîne une augmentation importante de sa réputation. Le personnage qui parvient à une telle reconnaissance gagne 20 points de réputation sociale.

Devenir Grand-Maître d'une Ecole d'escrime

Le héros reçoit alors un nombre de points de réputation Martiale égal à son Rang de réputation ainsi que 2 points de réputation Sociale.

Devenir Maître d'une Ecole d'escrime

Le héros, et son maître d'armes, reçoivent un nombre de points de réputation Martiale égal à la moitié du rang de réputation du nouveau maître ainsi que 1 point de réputation Sociale.

Emporter un duel public

Un personnage qui prend part à un duel d'honneur devant au moins trois témoins que cela ne concerne pas verra sa Réputation grimper en conséquence. Pour un duel au premier sang, le personnage gagne 1 point de Réputation Martiale par rang de Réputation de son adversaire, ainsi que 1 point de Réputation Sociale. Pour un duel à mort, le personnage gagne 2 points de Réputation par dé de Réputation de son adversaire, mais perd 1 point de Réputation Sociale en raison de son comportement intransigeant. Cette action de Réputation ne peut s'appliquer qu'en Castille et en Vodacce, où le respect des règles de la guilde des Spadassins est plus "lâche", dans les autres pays, utilisez les actions Relever un défi en duel et Gagner un duel.

Etre publié

Une ou plusieurs de vos œuvres ont été publiées, augmentant ainsi votre réputation parmi la population. Votre travail est reconnu et vous permet de bénéficier de 1 ou 2 points de Réputation Sociale.

Gagner un duel

Lorsqu'un héros gagne un duel, il gagne 1 point de réputation Martiale supplémentaire. Gagner un duel contre un spadassin possédant un niveau de maîtrise supérieur dans une Ecole reconnue par la Guilde, permet de gagner un nombre de points égal à la différence entre les deux niveaux de maîtrise (un Initié possède un Rang de maîtrise de 0, un Grand Maître possède un rang de maîtrise de 4). Exemple : un Apprenti Valroux vainc un Maître d'Aldana. Il gagnera 1 point de réputation, plus 2 points pour la différence de niveau de maîtrise (pour un total de 3 points). Le perdant ne perd pas de point car il a fait preuve de courage en acceptant de se battre.

Mariage

Chaque époux gagne un nombre de points de Réputation égal à la Réputation de son conjoint divisé par 10. Ces points devraient tous être ajoutés à la réputation Sociale.

Parrainer un artiste

Parrainer un artiste de talent ou célèbre augmente la Réputation du personnage au gré de la bonne étoile du protégé. Cela coûte (50 fois la compétence d'Artiste la plus élevée du 'filleul') guilders par mois et rapporte un nombre de points de Réputation Sociale égal au rang de Réputation de l'artiste. Cependant, vu le flux des tendances, un artiste donné ne produira ces effets que trois fois.

Recevoir une citation

Un héros peut recevoir un nombre considérable de citations dans les Secrets de la Septième Mer : recommandations, médailles, récompenses en titre ou en terres, lettres de marque... En fonction de la récompense, vous recevrez 1 point de Réputation Morale et 1 point de Réputation Sociale. Si cette récompense est attribuée suite à des faits d'arme, le personnage recevra 1 point de Réputation Martiale plutôt que Sociale.

Recevoir une promotion

Un personnage qui progresse au sein de son organisation, de l'armée, de l'Eglise voit bien entendu sa réputation augmenter. Il convient maintenant de détailler quelques organisations. S'il s'agit d'une promotion militaire ou chevaleresque, vous recevez 1 point de Réputation Martiale pour une promotion comme sous-officier, 2 points comme officier et 3 points comme officier supérieur ou général. S'il s'agit d'une promotion ecclésiastique, la Réputation est Morale et le gain de 1 point pour un rang d'évêque, de 2 points pour un archevêque et de 3 points pour un cardinal. Enfin, s'il s'agit d'une promotion au sein d'une autre organisation, elle sera probablement Sociale, quant au nombre de points, servez-vous des deux exemples précédents pour doser le gain.

Relever un défi en duel

Lorsqu'un héros accepte le défi, il reçoit 1 point de réputation Martiale. S'il s'agit d'entrer en duel contre un spadassin plus reconnu (ou possédant un rang de réputation supérieur), il recevra 2 points car c'est un acte courageux. Cependant, des points de réputation Sociale peuvent également être attribués si les parties impliquées sont d'un statut suffisant.

Romance

Les courtisans de Théah raffolent des histoires d'amour. Les personnages qui vivront de longues (et discrètes) romances seront couverts d'honneur et de gloire. Le héros gagne en Réputation lorsqu'il déclare sa flamme et donne des gages de son dévouement à l'être aimé. Composer une chanson ou un poème pour l'être aimé rapporte un point de Réputation. Des actions plus risquées (comme tirer l'être aimé des griffes d'un vilain) apportent un point de Réputation supplémentaire. Enfin, chacun des deux amants gagne le même nombre de points de Réputation que ceux obtenus par l'être aimé. La plupart de ces points le seront en réputation Sociale. Cependant, une affaire chaste et vertueuse peut être également récompensée par de la réputation Morale.

Savoir-faire

Lorsqu'un héros fabrique un pistolet, une épée, peint un tableau ou même écrit un poème, sa Réputation peut grandir. Un héros gagne ainsi un point de réputation Sociale pour avoir créé un objet de qualité plus un point supplémentaire par augmentation au-delà du ND de base nécessaire pour créer l'objet. Le ND pour créer un objet de qualité est de 40. Si l'objet que vous créez est une arme, il est possible que le MJ attribue de la réputation Martiale plutôt que de la réputation Sociale. Un héros ne peut gagner plus de 10 points de Réputation (quelle qu'elle soit) par an de cette manière.

Succès artistique

Que le personnage soit un comédien de théâtre, un musicien talentueux, un chanteur d'opéra à la voix d'or, un peintre doué ou un sculpteur très adroit, sa dernière œuvre/représentation à rencontré un grand succès. Il reçoit 1 ou 2 points de Réputation Sociale en fonction de la qualité de cette réussite.

Tenir sa parole

Un gentilhomme ne donne pas sa parole à la légère. Lorsqu'un héros jure d'accomplir une tâche et s'exécute, il gagne un point de Réputation. Si la promesse implique un certain degré de risque, il gagne un point de Réputation supplémentaire. Si la promesse oblige le héros à violer certains de ses principes fondamentaux – mais comme il a donné sa parole, il passe outre –, il gagne un point de Réputation supplémentaire. Sans aucun doute, c'est la réputation Morale qui s'applique dans ce cas. Cependant, des points de réputation Sociale peuvent également être attribués si les parties impliquées sont d'un statut suffisant. Ceux qui ont pour eux la confiance d'une Roi se font plus facilement remarquer.

Terrasser un monstre

Tuer un monstre qui terrorisait la population locale est généralement une bonne chose pour votre renom si la nouvelle se répand. Cette chasse à la réputation peut se montrer mortelle selon le type de monstres affronté. Le système officiel propose un gain de réputation égal au trait le plus bas du monstre.

Cependant par une simulation simple, on se rend vite compte de l'absurdité du système officiel : terrasser une sirène rapporte 2 points de réputation, alors qu'un serpent de mer ou, même pire, un leviathan ne rapportent que 1 point de réputation. Vous conviendrez que la sirène est un "soupçon" moins dangereuse qu'un serpent de mer ou un leviathan... Donc dans un tel système, les monstres les plus dangereux sont ceux qui rapportent le moins.

C'est pourquoi, nous vous proposons un système de gain de réputation différent. Un système alternatif qui permet une meilleure cohérence entre dangerosité de la créature et gain de réputation. Il suffit de prendre le trait le plus haut au lieu du plus bas pour le gain de

réputation martiale. Le trait le plus fort du monstre fait de lui ce qu'il est, ce qui le caractérise le plus et surtout sa dangerosité. Cela donne ainsi un gain plus logique de réputation : par exemple, leviathan (25), drachen (10), serpent de mer (7), sirènes (3) et monstres des ruines (3). La différence de dangerosité des monstres et le gain de réputation apparaît dès lors plus cohérente.

Le risque étant alors que vos joueurs se transforment en chasseurs de monstres si les gains en réputation sont trop intéressants. Il apparaît alors cohérent de penser qu'une fois les monstres terrassés plusieurs fois par le même personnage, les gens l'identifient comme un chasseur de monstres et le fait d'en terrasser un nouveau n'est plus une surprise ou un étonnement, l'acte devenant banal pour ce héros.

Aussi, le gain de réputation martiale pour avoir tué un nouveau monstre devrait être limité à la différence entre ce qu'il a gagné en tuant le monstre précédent et le trait le plus élevé de sa nouvelle victime.

Exemple : le héros tue un drache après avoir éliminé une sirène, son gain de réputation martiale sera alors de (10 - 3) 7 points.

Ca particuliers :

- Pour les bandes de brutes monstrueuses, le gain de réputation maximal est égal à leur niveau de menaces ;
- Si un héros tue un monstre unique (la seule créature ou la dernière de cette espèce), comme la grande bête de l'Île de la Bête, ou le Verschlingen, le gain en points est doublé.

Mais mieux vaut que vos héros soient méfiants, la chance du débutant peut ne pas se renouveler. Et à force de chercher le danger, un MJ sadique peut faire tomber un personnage tueur de Drachen sur un nid par exemple.

Utilisation de compétences de spadassin

Si les témoins d'un duel sont des personnalités célèbres ou reconnues, le duelliste peut tenter de gagner de la réputation en faisant étalage de ses compétences. Chaque augmentation effectuée (autre que pour les dommages) lui vaut 1 point de réputation Martiale.

Utilisation des spécialisations et des compétences

Utiliser ses compétences et ses spécialisations ne permet pas, en soi, de gagner de points de Réputation. Mais si un héros fait appel à ses compétences et sauve l'Empereur de Montaigne, par exemple, les choses sont différentes. Un succès particulièrement spectaculaire rapporte toujours un point de Réputation. Des actes de bravoure accomplis devant des personnages célèbres (ou pour eux) permettent de gagner un point de Réputation. Et chaque augmentation obtenue sur un tel jet rapporte un point de Réputation supplémentaire. Le type de réputation qui augmentera dépendra généralement des compétences utilisées. De manière évidente, les utilisations de Compétences Martiales rapporteront de la réputation Martiale. Toute autre compétence rapportera au personnage de la réputation Sociale.

Vendetta

Lorsqu'un héros met un terme à une vendetta, le bruit de son courage et de sa volonté de fer se répand rapidement. Le gain de Réputation dépend alors de l'objet et de la nature de la vendetta. Le type de réputation à augmenter dépend ici fortement de la façon dont est menée la vendetta. Trouver et affronter votre adversaire avec honneur peut vous apporter de la réputation dans les trois types. Cependant, si, par exemple, vous faites en sorte que ce soit des tiers qui achèvent votre ennemi vous n'obtiendrez pas de réputation Martiale. Si la vendetta était, d'une manière ou d'une autre, déshonorante ou déloyale vous pouvez même "recevoir" une perte de réputation Morale. Villanova, quant à lui, en a fait une habitude.

Vision divine

Theus vous a envoyé un messager. Bien entendu, dans ce genre de cas, l'Eglise envoie des gens qualifiés pour vérifier vos dires. Or, ils ont reconnu votre vision comme réelle, votre instant de grâce a donc fait le tour de l'Eglise. Un personnage recevant une vision ou la visite d'un ange gardien reçoit 1 ou 2 points de Moralité.

Pertes de Réputation

Abandonner sa famille

Fuir ses responsabilités n'a jamais contribué à améliorer une réputation, d'autant plus si ceux que vous avez abandonnés le font savoir à la cantonade. Si vous abandonnez votre famille ou vos amis, vous perdez 1 point de Moralité et 1 point de Réputation Sociale.

Actes méprisables

Les héros peuvent perdre des points de Réputation s'ils se comportent comme des scélérats. Voici quelques exemples de tels agissements condamnables.

Gentes dames

- Jurer ;
- Démontrer un comportement libertin ;
- Frapper un individu socialement inférieur ;
- Avoir une apparence sale ou peu soignée ;
- Faire preuve de grossièreté.

Comme avec les actes chevaleresques, les mêmes règles s'appliquent. De la réputation peut être perdue dans les trois domaines, mais principalement dans les réputations Morale et Sociale. Tout dépend de ce que vous faites, de la personne à qui vous le faites et de la gravité de ce que vous faites.

Gentilshommes

- Frapper une dame ;
- S'adonner à l'ivresse publique ;
- Frapper un individu socialement inférieur ;
- Avoir une apparence sale ou peu soignée ;
- Faire preuve de grossièreté.

Briser des objets

Briser des objets célèbres et/ou coûteux provoquera une perte de points de Réputation égale à la Réputation de leur propriétaire divisée par 10. Ici, la perte de réputation est généralement sociale, ("espèce de maladroit !"). Cependant, si vous vous montrez gauche lors d'un combat, vous pouvez perdre de la réputation Martiale. Si les objets sont considérés comme sacrés vous pourriez perdre quelques points de réputation Morale. Soyez donc très prudent quand vous vous battez dans une église encombrée.¹

¹ NdT : Pensez par exemple à certains films où le héros lâche son épée pour rattraper le magnifique vase de Chine que le vilain vient de jeter au sol afin de s'enfuir.

Briser un contrat (garde du corps, champion)

Un tel acte est compris comme un manque de parole. Il entraîne la perte d'un nombre de points de réputation Martiale égal au Rang du Héros + Rang de la personne à qui il avait donné sa parole et 1 point de Réputation Sociale.

Couardise

Les Secrets de la Septième Mer est un jeu de héros, par conséquent la couardise est durement sanctionnée. Un acte public de couardise coûte au héros un nombre de points de Réputation égal à 20% de sa Réputation actuelle. Généralement la perte sera Martiale, mais les circonstances peuvent également conduire à des pertes de réputation Sociale ou Morale. Si la démonstration de lâcheté est publique, ou en relation avec un noble, alors la réputation Sociale en souffrira. Si le personnage aurait dû agir pour sauver d'autres personnes, par exemple en ne levant pas le petit doigt alors que des enfants se font enlever, alors c'est sa réputation Morale qui sera réduite.

Etre dégradé

Le personnage s'est vu déchu de son grade et rétrogradé au rang inférieur. Appliquez les mêmes règles que pour l'action de Réputation Recevoir une promotion, mais dans l'autre sens.

Etre emprisonné

Vous avez fait un séjour en prison, ce qui n'est jamais bon signe pour vos interlocuteurs. Vous perdez de 1 à 3 points de Réputation Morale. Pour la Réputation Sociale, cela dépendra de votre choix initial entre la basse et la haute société. Dans le premier cas, vous recevez autant de points de Réputation Sociale que Morale, dans le second cas, vous perdez autant de points de Réputation Sociale que vous avez gagné de points de Moralité. Le nombre de points perdus varie en fonction de la gravité du crime qui vous a conduit derrière les barreaux : pour un délit, 1 point ; pour un crime, 2 points et pour des crimes en série 3 points.

Fuir un combat

Voilà un acte qu'un soldat regrettera toute sa vie, et qui n'est vraiment pas bon pour la Réputation Martiale. S'il fuit le champ de bataille, quelle qu'en soit la cause, le héros perd 3 points de Réputation Martiale et 1 point de Réputation Sociale.

Pacte avec Légion

Vous avez passé un pacte avec Légion ou avez été dénoncé comme faisant partie d'une secte de Légion. Vous perdez 3 points de Moralité car les gens vous évitent et se signent lorsqu'ils croisent votre passage.

Perdre un duel public (Castille et Vodacce uniquement)

Un personnage qui engage et perd un duel d'honneur devant au moins trois témoins neutres, verra sa Réputation chuter en conséquence. Pour un duel au premier sang, le personnage perd 1 point de Réputation par rang de Réputation qu'il détient. Pour un duel à mort, le personnage ne perd rien, à part la vie... Cette action de Réputation ne peut s'appliquer qu'en Castille et en Vodacce, où le respect des règles de la guilde des Spadassins sont plus "lâches", dans les autres pays, utilisez les actions Perdre un duel, ci-dessous.

Perdre un duel (partout ailleurs)

Comme précisé dans la partie Gagner un duel, perdre un duel n'entraîne aucune perte de réputation, sauf si le Héros s'est conduit de manière lâche ou déshonorante, auquel cas il perd un point de réputation Martiale ET Morale en sus de ce qu'il a déjà perdu en regard de son comportement. Il n'y a aucune honte à perdre un duel, même si celui qui vous a vaincu était d'un rang moindre que le vôtre. La véritable mise à l'épreuve réside dans le fait de relever un défi et de se battre honorablement.

Romance

Si les héros peuvent gagner des points de Réputation en restant fidèles aux idéaux romantiques, ils peuvent également en perdre s'ils bafouent ces mêmes idéaux. Les actions suivantes ont toutes le même coût : le héros perd un nombre de points de Réputation égal à la Réputation de l'être aimé divisé par 10. Souvenez-vous que ces pénalités ne s'appliquent que si d'autres personnes en entendent parler.

- Laisser la flamme de la passion s'éteindre, sans raison particulière ;
- Mettre un terme à une relation en public ou de manière scandaleuse ;
- Frapper sa partenaire ;
- Se révéler incapable de protéger l'être aimé d'un danger.

Tout comme pour un gain de réputation, la réputation Sociale est la première à pâtir dans le cas d'une romance qui tourne mal. Se faire plaquer n'est pas un bon moyen d'impressionner les autres. Cependant, battre une femme ou quiconque plus faible que vous fera perdre de la réputation Martiale pour de telles brutalités. Si vous vous comportez particulièrement mal, comme en mentant à votre partenaire ou en abusant, alors la réputation Morale diminuera également.

Se faire retirer ses lettres de noblesse

Vous avez déplu au Roi qui vous a retiré vos lettres de noblesse. Vous n'avez plus le droit d'utiliser votre particule et vos terres ont été saisies par la Couronne. Vous perdez 3 points de Réputation Sociale et 3 points de Réputation Morale.

Succès artistique contesté

Votre œuvre a été un vrai succès, mais certains la trouvent dérangeante, anticonformiste ou contestataire. Certes, cela vous a apporté la célébrité mais également des doutes quant à votre moralité. Dans ce cas, le personnage perdra de 1 à 2 points de Réputation Morale.

Trahir ses allégeances

Vous avez trahi votre pays, votre société secrète ou votre foi et maintenant les gens ne vous font plus vraiment confiance. Vous perdez immédiatement de 1 à 3 points de Moralité, voire de Réputation Sociale en fonction du "niveau" de votre trahison.

Trahir une promesse

Si un héros promet d'accomplir quelque chose, puis se parjure, il perdra un nombre de points de Réputation égal au rang de sa Réputation et de celle de la personne à laquelle il avait donné sa parole. Généralement, de telles actions entraînent une perte de réputation Morale. Si les autres parties sont nobles, cela entraînera également des pertes de réputation Sociale.

User d'une arme déshonorante en duel

Utiliser une arme déshonorante, comme une arme dissimulée ou une arme à feu, est considéré comme un acte de couardise. Le Héros perd un nombre de points de réputation Martiale égal à la moitié de son rang de réputation actuelle et 1 point de Réputation Morale. S'il est pris à utiliser du poison sur son arme, il perdra un nombre de points de réputation Martiale égal à son Rang de réputation et 2 points de Réputation Morale.

User de magie en duel

L'usage de la magie en duel ne fait perdre aucun point de réputation si les deux partis sont d'accord. Dans le cas contraire, il peut y avoir perte de réputation. L'utilisation d'effets magiques offrant des bonus en combat (comme L'Homme vert) entraîne une perte de points de réputation Martiale égale à la moitié du Rang du Héros et 1 point de Réputation Sociale. Utiliser des effets magiques affectant directement l'adversaire ou son équipement (Villskap par exemple) entraîne une perte de réputation Martiale égale au rang de réputation du Héros, 1 point de Réputation Morale et 1 point de Réputation Sociale.

Acheter de la Réputation

Un Vendelar ou un Vodacci peut temporairement augmenter sa Réputation en donnant de l'argent à gauche et à droite. En se délestant de 250 guilders, il lui est possible de gagner 1 dé de Réputation Sociale, utilisable uniquement dans les environs et dans la semaine qui suit. S'il dépense davantage d'argent, il accroîtra ce laps de temps, jusqu'à un maximum d'un mois (quatre semaines si l'on se reporte au calendrier théan). Chaque semaine coûte ainsi 250 guilders. Acheter ainsi de la Réputation n'est possible que dans les deux mois suivant l'arrivée du Vendelar ou du Vodacci dans les environs, et il lui est impossible d'affecter plus de quatre de ces huit semaines.

Les skaldes, les bardes, les artistes et la Réputation

Si le groupe de personnages abrite un skalde, un barde ou un artiste reconnu, et qu'il œuvre activement à la promotion de ses amis, il faut tenir compte de certains modificateurs quand les PJ reçoivent ou perdent de la Réputation. En effet, la valeur du modificateur augmente de 1, plus 1 par augmentation que le Skalde utilise sur un jet d'Eloquence, de Chant, de Compositeur, de Création littéraire, de Dessin ou de Sculpture avec Esprit contre un ND égal à 5 fois le nombre de points de Réputation initialement gagnés ou perdus. Ces efforts doivent être joués, il ne suffit pas de le déclarer au MJ.

Ce que vous devez toujours garder en mémoire, c'est que votre réputation n'est modifiée que si d'autres personnes assistent à vos actions de réputation. Si vous assassinez quelqu'un de sang-froid mais qu'il n'y a pas de témoin, vous ne devriez pas perdre de réputation. Après tout, qui le saura ? La même chose s'applique si vous brisez votre adversaire d'une réplique piquante et que personne ne la remarque. Vous ne gagnerez rien pour vos actions. Cela dit, sachez bien qu'il suffit qu'une personne apprenne ce que vous avez fait pour perdre ou gagner de la réputation. Quiconque aura assisté à vos actions pourra en parler ou médire dessus. Rappelez-vous toujours que la réputation est accordée pour ce qu'on vous voit faire et pas pour ce que vous êtes vraiment.

Cependant, les Secrets de la Septième Mer est un jeu de héros, et les actes odieux souillent leur âme. Vous pouvez donc perdre de la réputation, particulièrement de la Moralité si votre personnage accomplit de mauvaises actions, même si personne ne le remarque. Évidemment, cette diminution ne devrait pas être aussi importante que si l'action avait eu des témoins. Cependant, les actions infamantes laissent une trace dans l'âme du personnage, rendant les

gens méfiants et craintifs envers lui, même s'ils ne savent pas vraiment pourquoi. La même chose peut être vraie pour les actions de grand mérite et de charité inintéressant. Cependant il est plus facile de tomber que de monter, et les MJ devraient retirer de la réputation bien plus facilement qu'ils n'en donnent.

Les personnages doivent pouvoir garder une trace de la plus haute et de la plus petite valeur qu'ils ont atteint, car cela a un effet sur la perception que les autres ont d'eux. En effet, si un chevalier a une réputation de 30, il ne sera pas vu comme particulièrement spécial s'il avait auparavant une réputation de 60. Tout ce qu'il fait sera mesuré à l'aune de ce qu'il était auparavant. Cela vaut également pour les Vilains essayant d'intimider les gens. Villanova avec un seul œil est toujours très dangereux, mais le fait d'avoir été battu par deux femmes le rend un peu moins effrayant. Pour représenter cela vous devez donc conserver les plus hautes et les plus basses valeurs que vous avez obtenues. Si le score actuel est le score le plus haut que vous avez jamais atteint, lorsque vous divisez votre score par dix pour déterminer le nombre de dés de réputation que vous détenez, arrondissez le résultat au point supérieur. Sinon, lorsque votre niveau actuel est inférieur à votre meilleur score, arrondissez à l'inférieur. Ainsi, par exemple, si Axel a une réputation Martiale de 46 (la plus haute qu'il ait jamais atteint), il aura 5 dés de réputation. Mais s'il perd un point de réputation, la faisant passer à 45 (ce qui est plus bas que le meilleur score de réputation qu'il ait atteint) il arrondira à l'inférieur, et n'obtiendra maintenant que 4 dés de réputation. S'il gagne de nouveau 2 points de réputation, il repassera à nouveau à sa meilleure réputation atteinte (47) et arrondira au point supérieur pour un total de 5 dés.

Héros, Vilains et Scélérats

Nous sommes tous des Héros

Dans le système originel, le statut de Héros, Vilain ou Scélérat était déterminé uniquement par la réputation. Avec ces nouvelles règles, ce n'est plus tout à fait le cas. Après tout, la manière dont le reste du monde vous voit a peu de rapport avec le genre de personne que vous êtes vraiment. Avec ce système, les pires malfrats peuvent avoir la meilleure des réputations, et les pires actions peuvent parfois être attribuées aux héros. Chaque personnage est au départ considéré comme un Héros, à moins qu'il ne prenne l'avantage Scélérat, ce qui l'identifie évidemment comme un Scélérat. Comme auparavant, un personnage qui atteint le statut de Vilain est retiré du jeu.

Le Héros est le statut par défaut pour tous les personnages-joueurs, qui commencent ainsi avec ce statut. Il leur permet de gagner autant de réputation qu'ils peuvent et leur donne un dé d'héroïsme supplémentaire. Après tout, la Chance sourit aux héros, particulièrement dans les Secrets de la Septième Mer.

Être un Scélérat

La seconde option est le Scélérat. Dans ce cas, le personnage est globalement bon, mais, généralement, quand ça l'arrange. Ses motivations sont un peu plus mercantiles, mais dans la plupart des cas, il parvient à faire ce qui est nécessaire quand on a besoin de lui. Les personnages peuvent commencer le jeu en tant que scélérat en prenant l'avantage du même nom. Cependant il ne fonctionne pas de la même manière qu'auparavant. Au lieu de commencer le jeu avec une réputation de zéro, vous commencez avec une Moralité de -10 et 0 dans les deux autres Réputations. Même si vous n'avez rien fait, il y a malgré tout une aura de méfiance autour de tout scélérat, jusqu'à ce qu'il apprenne à la masquer par de bonnes actions. Vous ne gagnez pas le dé d'héroïsme additionnel des héros mais, puisque toutes les filles adorent les mauvais garçons, vous gagnez les mêmes avantages qu'avec Beauté du Diable et, si vous avez également cet avantage, les bonus se cumulent. Malheureusement vous ne pourrez jamais avoir une Moralité supérieure à 40, car personne ne croira que vous puissiez être aussi bon (dans le sens altruiste et généreux).

Si vous ne commencez pas le jeu en tant que scélérat, vous pouvez quand même en devenir un plus tard. Tout d'abord, votre Moralité doit chuter à -10 ou pire. Vous n'avez pas besoin de la conserver à ce niveau, mais vous devez avoir franchi ce seuil à un moment ou un autre.

Ensuite vous devez accomplir trois "actions méprisables". Ces actions doivent être de celles qui vous font perdre des points de Moralité, mais elles n'ont pas besoin d'être trop abominables. Voici quelques idées sur le sujet : tromper un ami ; accomplir une bonne action uniquement contre salaire ; brimer les faibles ; maltraiter quelqu'un qui vous aime, de manière physique ou émotionnelle ; voler (particulièrement ses amis) ; accepter des pots-de-vin ou toute autre forme de corruption. Ces actes ne sont pas forcément maléfiques, mais sont méprisables et déplaisants, indignes d'un héros. Le personnage peut perdre de la réputation à cause de ces actions, mais uniquement si on l'a remarqué. Que la réputation diminue ou pas, l'action compte. Une fois qu'il a commis de telles actions, le personnage en garde la trace définitivement. Ces bleus à l'âme ne disparaîtront pas d'eux-mêmes. Cependant, un personnage peut essayer de s'en débarrasser par des actes volontairement désintéressés. Chaque fois que le personnage fait quelque chose qui lui rapporterait 3 points de réputation ou plus en un seul acte, il peut effacer une de ses actions méprisables s'il choisit de ne pas gagner de réputation. Cependant, il ne pourra jamais laver totalement son âme, et ne pourra jamais racheter sa première "action méprisable". Quel que soit le nombre d'actions méprisables que vous commettez ou dont vous vous repentez, une fois que vous avez mis un doigt dans cet engrenage vous ne pouvez faire disparaître complètement cette expérience, et votre personnage aura ainsi toujours une "action méprisable" à son actif.

Au moment où il accomplit sa troisième action méprisable, le personnage devient un scélérat. Une Moralité extrêmement négative peut également transformer un personnage en scélérat. Si la réputation morale devait atteindre -40, le personnage deviendrait automatiquement un scélérat, à condition d'avoir réussi à descendre aussi bas sans en être déjà devenu un. Cela ne s'applique réellement que si le personnage a gagné sa réputation à coups de bassesses. Si cette réputation n'est pas méritée, le personnage n'ayant été qu'un pantin dans les plans d'un autre, le MJ peut l'autoriser à rester un héros. Cependant, quantité de héros avec une réputation ternie décident simplement d'abandonner et de se laisser couler, devenant des scélérats de toute manière.

Devenir un Vilain

Devenir un vilain ne dépend plus de votre réputation. Tout d'abord vous n'avez pas besoin de passer par l'étape "Scélérat" pour devenir un Vilain. Après tout, un Héros peut déchoir dans la vilénie tout aussi facilement qu'un Scélérat. Le système fonctionne de la même manière que pour les Héros devenant des Scélérats. Cependant, les actions nécessaires pour devenir un Vilain sont bien plus sombres. Ces "actions infamantes" sont parmi les plus terribles de la nature humaine, incluant le meurtre et la torture. Tout comme avec les Scélérats, un personnage doit accomplir trois "actions infamantes", mais celles-ci sont bien pires que les "actions méprisables". Voici quelques exemples d'actions infamantes : un meurtre de sang-froid, qu'il soit réussi ou pas ; la torture ; le meurtre d'enfant, accidentel ou intentionnel ; le viol ou la mutilation. Schématiquement, on considérera que le meurtre ou une intense cruauté sont automatiquement des actes infamants, et lorsqu'un personnage commet trois actions de ce type, il devient un vilain et, malheureusement pour le joueur qui l'incarne, un PNJ.

Tout comme pour les Scélérats, le MJ peut décider qu'une Moralité très basse est suffisante pour causer la chute d'un personnage dans la vilénie. Tout personnage qui atteint ainsi une réputation morale de -70 a certainement eu une vie pleine d'activités douteuses. S'il n'entame pas de réels efforts pour s'amender, le MJ peut décider qu'il est déchu de son statut de Héros, quel que soit le nombre d'actions infamantes qu'il ait perpétrées. Cependant, cela ne doit pas être aussi direct que lorsqu'un personnage devient un Scélérat. Être un vilain dans Les Secrets de la Septième Mer, c'est embrasser la vraie malfeasance - ce que même certains ignobles criminels, malgré toute une vie de vols et d'ignominies, n'atteindront jamais.

Actions méprisables et infamantes

Pour ce qui est de déterminer si une action est méprisable ou même infamante, c'est le MJ qui a le dernier mot. Cependant, chaque fois qu'un joueur court le risque de réaliser une telle action il devrait être prévenu que cela risque de souiller son âme. Le MJ devrait offrir au joueur une chance de modifier sa ligne de conduite. Si le joueur persiste à commettre un tel acte, il ne pourra pas dire qu'il n'avait pas été prévenu des conséquences.

Les actions infamantes sont si terribles qu'il n'y a aucun moyen de se purifier l'âme de leur corruption. Quel que soit le temps écoulé, ou la force du repentir du personnage, un tel mal restera en lui pour toujours. La seule chose qu'il peut faire en compensation est de ne plus jamais agir d'une telle manière. Cela peut sembler dur, mais les joueurs ont toujours le choix de leur comportement, et ne peuvent donc s'en prendre qu'à eux-mêmes.

Cacher sa vraie nature

Une fois qu'un personnage est un vilain, il devient un PNJ, mais il y a quelques autres règles à retenir. La première chose est que, à la différence des Scélérats, il n'y a pas de limite à la réputation négative que peut atteindre un Vilain. Ensuite, alors que Villanova peut se complaire dans sa réputation de vilénie, il y a quantité de manipulateurs diaboliques qui parviennent à convaincre les autres de leur sainteté. Les Vilains comme les Scélérats apprennent souvent à cacher leur vraie nature. Quand quelqu'un comme un sorcier Mixtio Homme (chaman Perfect Man si vous utilisez les règles de Derrière le Voile) ou un habile psychologue tente de percevoir leur vraie nature, ils peuvent lancer un nombre de dés égal à leur rang de Moralité positive. Un personnage qui n'a pas une réputation morale positive n'a pas construit de façade et ne peut donc pas cacher ses vrais sentiments. La personne désirant percer à jour la vraie nature du Vilain ou du Scélérat doit ensuite fait un jet d'Esprit + Comportementalisme contre un ND égal au résultat du jet de Moralité. Si elle échoue, la façade du Vilain reste intacte et la personne n'est pas plus avancée.

Par exemple, Richard Allen, un chaman Perfect Man Avalonien et homme de cour tente de deviner la vraie nature de Vincent Lévêque de l'Aury à un bal. Bien que Vincent soit un Vilain au cœur de pierre, il s'est construit une Moralité de 35. Cela lui donne 4 dés pour résister à l'observation de Richard et il obtient 5, 8, 2 et 9 soit un total de 24. Richard a un Esprit de 2 et détient la compétence Comportementalisme au rang 1, il obtient un 2, un 4 et un 10, qui explose et donne un 4, pour un total de 18 (puisqu'il garde 2 dés), insuffisant pour passer la difficulté de 24. La façade que présente Vincent est trop solide et même les sens magiques de Richard montrent Vincent comme le héros que tout le monde croit qu'il est.

Réparer ses erreurs

Une fois devenu un scélérat, il est encore possible de redevenir un héros, mais un héros plutôt sombre. Tout d'abord il faut racheter les trois "actions méprisables" accomplies, comme expliqué un peu plus haut. Bien sûr, le héros sera toujours considéré comme ayant au moins une action méprisable, quoi qu'il fasse, mais il doit effacer les trois pour retrouver son ancien statut. Cela ne peut être tenté que lorsqu'il aura une réputation Morale positive. Si elle retombe en dessous de zéro, il ne regagne pas les actions méprisables qu'il a effacées, mais ne peut plus se repentir tant qu'il n'aura pas à nouveau au moins 1 point de Moralité positive.

Une fois qu'il s'est repenti de toutes ses transgressions, il doit alors reconstruire sa réputation. Pour ce faire, il doit atteindre une Moralité supérieure de 10 points au plus haut score de réputation Morale qu'il n'ait jamais atteint. Ainsi un chevalier qui avait réussi à atteindre une Réputation Morale de 50 avant sa chute devra aboutir à 60 pour redevenir un héros. Toutefois, un scélérat qui n'a jamais eu une réputation supérieure à 0 a seulement besoin de la monter à 10. Cela peut sembler injuste, mais plus grande est la chute, plus durs seront les efforts nécessaires pour regagner l'estime des gens. Le repentir change le personnage de l'intérieur, mais il doit également changer la manière dont le monde le perçoit grâce à des actes publics et manifestes d'héroïsme.

Il est également possible pour un Vilain de redevenir un Héros, mais il n'y a pas de système pour le faire. Pour une personne déchue, retourner à sa bonne nature devrait être le but d'une quête héroïque. Toutefois, des gens comme Giovanni di Villanova ou Reis, qui sont allés tellement loin dans la déchéance, reviennent rarement vers la lumière.

“Changement de catégorie” d'un Homme de Main

De même qu'un Héros peut devenir un Scélérat ou un Vilain, un Homme de Main peut accéder à ces statuts. Vous me direz, à quoi bon une telle règle, puisque les joueurs incarnent des Héros, voire des Scélérats ? Et bien, si l'un d'entre eux a un serviteur qui participe à ses aventures, il gagne également des points d'expérience et à un moment ou à un autre, s'il ne trouve pas la mort, il finira par vouloir voler de ses propres ailes.

En termes de jeu, un Homme de Main deviendra un Héros, un Scélérat ou un Vilain lorsqu'il aura cumulé 100 points d'expérience au fil de ses aventures. Le personnage-joueur dont il est le serviteur devra donc garder le compte de ces points. Ensuite, quel statut va-t-il choisir ?

Tout d'abord, un Homme de Main ne cumulera jamais assez de points de Moralité pour devenir un Scélérat ou un Vilain. Donc, c'est assez simple, il suffit d'appliquer le système des actes méprisables et infamants. Si l'Homme de Main a effectué trois actes méprisables, il devient un Scélérat, s'il a commis trois actes infamants, ce sera un Vilain et, s'il n'a pas atteint ces seuils, il deviendra un Héros (après tout, le personnage-joueur devrait l'inspirer...). Toutefois, ce choix est laissé à la libre interprétation du MJ et le comportement de l'Homme de Main.

Convertir des Personnages Existants

Il est simple de convertir des personnages déjà créés à cette nouvelle règle car leur réputation est construite sur les mêmes exploits avec les deux systèmes. Une réputation standard dans l'ancien modèle est une simple combinaison d'actions Morales, Martiales et Sociales. Chaque joueur répartit simplement sa Réputation positive entre les trois catégories de la façon la plus raisonnable en fonction de son personnage. S'il n'a pas de Réputation, ses Réputations Sociale, Martiale et Morale restent toutes à zéro.

Le problème se pose lorsqu'il a une Réputation négative. Dans ce cas vous prenez les points négatifs et les répartissez dans les trois scores comme précédemment. Tout point assigné à la Réputation Morale doit être considéré comme négatif, et le MJ peut insister pour qu'une certaine quantité de points soit assignée à la Moralité. Les règles originelles font qu'une Réputation négative s'oriente plus vers la Réputation Morale ; après tout, c'est elle qui permettait de devenir un Scélérat ou un Vilain. Cependant un spadassin ou un courtisan particulièrement maléfique pourrait, respectivement, attribuer des valeurs positives à sa Réputation Martiale ou Sociale. Le but étant ici que tous les points de Réputation négative ne sont pas forcément dans le nouveau système. Le MJ peut autoriser un personnage à se attribuer des points de Réputation négative dans une catégorie pour pouvoir en assigner des positifs dans une autre. De manière générale, comme dans toute conversion, le MJ et le joueur devraient travailler ensemble pour obtenir un ajustement raisonnable plutôt que de respecter strictement les chiffres.

Exemple : Klaus Metzger est un Kreuzritter dont les actes n'ont pas toujours été corrects d'un point de vue héroïque, en effet, il a un score de Réputation de -9 avec l'ancien système. Toutefois, Klaus est un dangereux combattant, aussi le MJ autorise-t-il le joueur qui l'incarne à affecter quelques points positifs à sa Réputation Martiale. De même, il est reconnu comme un héros dans les bas-fonds, malgré sa réputation négative car il s'en prend la plupart du temps aux nobles corrompus, le MJ est donc aussi d'accord pour qu'il reçoive quelques points en Réputation Sociale, mais dans la Basse Société. Au final, l'ancienne Réputation de -9

Réputation

devient : Réputation Martiale + 7, Réputation Sociale (Basse Société) +4 et donc sa Moralité sera de -20 (-9-7-4=-20). Mieux vaut pour lui faire attention à ne pas devenir un Scélérat...

Pour ce qui est des PNJ, les choses sont tout aussi simples. Décidez quelle est la plus importante des trois Réputations pour ce PNJ et donnez-lui un score égal à l'ancienne Réputation. Puis attribuez un score égal à la moitié de celle-ci dans les deux autres catégories. C'est une aide générale vous permettant de convertir rapidement cette donnée. Pour les PNJ importants, vous pouvez leur attribuer les réputations que vous jugez appropriées, après tout vous êtes le MJ. Leurs statuts de Héros, Scélérats ou Vilains restent inchangés, mais vous pouvez souhaiter faire basculer certaines Réputations en positif, voire en modifier certaines complètement.

De manière globale ce système devrait vous permettre de récompenser les joueurs de différentes manières et d'ajouter un peu de saveur à la Réputation en général. Dans beaucoup de groupes de héros, on trouve un mélange de personnages d'arme et de cour, utiles dans des situations différentes. Cependant si, par exemple, tous les héros sont des mousquetaires et fonctionnent de la même façon, un seul score de Réputation peut être bien plus adapté. Vous pouvez estimer que le système original fonctionne bien, dans ce cas gardez-le. N'utilisez de ce nouveau système que les parties qui s'harmonisent le mieux avec votre style de jeu.

Peuple (ou comment être reconnu et reconnaître les personnes célèbres)

Plus votre personnage est célèbre, plus il a de chances d'être reconnu dans la rue. Quand le MJ le souhaite, il peut effectuer un jet de reconnaissance pour l'un de ses PNJ afin de vérifier si celui-ci a reconnu ou non le personnage-joueur. Il lance 1D100 avec pour ND l'addition (en valeur absolue) des trois scores de Réputation du personnage auquel il ajoute les modificateurs suivants :

Table 1 : Possibilité d'être reconnu

Action	Modification au ND
Doit être reconnu sur son nom et son apparence	Score de réputation
Doit être reconnu uniquement sur son apparence	- 20
Doit être reconnu uniquement sur son nom	- 5
L'observateur n'appartient pas à la catégorie sociale choisit par le joueur pour sa Réputation Sociale	Score de Réputation Sociale divisé par 2
Le héros s'est déguisé	ND diminué de la marge de réussite du jet de Déguisement
Le héros utilise ses dés de Réputation Sociale, Morale ou Martiale (suivant le cas) pour être reconnu	ND augmenté du résultat des dés de Réputation utilisé

Exemple 1 : Charles de Tréville de Torignon veut utiliser sa Réputation afin que le tailleur auprès duquel il va faire réaliser un costume lui accorde un crédit. Il a les scores suivants dans ses Réputations : Moralité 12, Réputation Martiale - 7 et Réputation Sociale 42. Son score pour être reconnu est donc le suivant : $12 + 7$ (valeur absolue, on vous a dit) $+ 42 = 61$. Bien entendu, Charles se présente auprès de son tailleur en lui faisant une révérence et en alignant toutes ses particules, en terme de jeu, cela signifie qu'il a utilisé 2 dés de Réputation Sociale, il effectue son jet et obtient 14. Le ND pour être reconnu de Charles auprès de ce tailleur est donc de $61 + 14 = 75$. Le MJ fait un jet pour le tailleur qui obtient 24. Ce dernier l'a donc reconnu, mais cela ne veut pas dire qu'il lui fera crédit. Maintenant, notre ami Charles va pouvoir utiliser sa bonne Réputation pour convaincre le tailleur de lui faire crédit.

Exemple 2 : Antonio Almeida, inquisiteur à la triste Réputation (Moralité -35, Réputation Sociale 27 et Martiale 24) tente de ne pas être reconnu par Don Ramirez de Zepeda, le PJ. Il

décide donc de se déguiser et de se présenter sous le nom de Ruiz Montoya. Il effectue un jet de déguisement en utilisant pas mal de dés d'héroïsme pour optimiser son résultat (marge de réussite obtenue : 42 !). Le seuil pour que le héros le reconnaisse est donc le suivant : $35 + 27 + 24 - 20$ (il ne doit être reconnu que sur son physique) - 42 (seuil de réussite du jet de Déguisement) = 24 % ! Don Ramirez fait son jet et obtient 27 ; pas mal, mais pas suffisant, il pense donc réellement avoir affaire un petit artisan castillien du nom de Ruiz Montoya ; dommage pour lui.

Utilisation des dés de Réputation

Chaque tranche de 10 points de Réputation vous confère 1 dé de Réputation Sociale, Martiale ou Morale, que vous pouvez utiliser pour accomplir des actions précises, rendues possibles par votre Réputation. Elles peuvent être aussi différentes que parvenir à entrer en contact avec des individus influents, obtenir des objets importants ou impressionner des gens.

Alors, que peut-on bien faire de ces dés de Réputation ?

Action	ND	Effet
Aide au système de répartition	Aucun	Le joueur peut ajouter tout ou partie de ses dés de Réputation (lancés mais non gardés) à n'importe quel jet de compétence social adapté à la catégorie de son interlocuteur. Par exemple, lorsqu'il s'adresse à un spadassin, il devra utiliser des dés de Réputation Martiale, s'il s'agit d'un prêtre, ses dés de Moralité et d'un noble, ses dés de Réputation Sociale.
Aide à la Reconnaissance	Aucun	Le joueur peut ajouter le résultat d'un lancer de tout ou partie de ses dés de Réputation (lancés et gardés) à son score de Réputation pour augmenter ses chances d'être reconnu.
Coup de main (négligeable)	20	Le héros bénéficie d'un coup de main négligeable d'un PNJ neutre ou allié durant une scène et qui sera adapté à la catégorie de Réputation utilisée. Par exemple, s'il fait son jet à l'aide de dés de Réputation Martiale, il obtiendra l'aide d'un spadassin, d'un mousquetaire ou d'un soldat ; s'il s'agit de ses dés de Moralité, ce sera plus probablement un prêtre, ou un homme bon ; enfin avec ses dés de Réputation Sociale, il pourra obtenir l'aide d'un noble influent ou d'un bourgeois important pour la Haute Société ou le "représentant" des paysans du coin ou le chef d'une bande de criminel pour la Basse Société.
Secours	25	Des PNJ tenteront de libérer ou de faire évader le héros s'il est emprisonné. Mêmes restrictions que pour le Coup de main.
Coup de main (décisif)	30	Le héros bénéficie d'un coup de main décisif d'un PNJ neutre ou allié durant une scène. Mêmes restrictions que pour le Coup de main.
Martyr	40	Le héros se fait un allié (un PNJ anciennement neutre ou allié) qui, s'il le faut, sera prêt à risquer sa vie pour sa cause. Mêmes restrictions que pour le Coup de main.

Vos dés de Réputation représentent un certain type d'actions que vous pouvez tenter d'accomplir durant n'importe quelle scène. Vous pouvez décider d'utiliser tous ces dés pour effectuer une seule action ou séparément pour en accomplir plusieurs.

Vous pouvez consacrer un nombre de dés de Réputation de votre choix à chaque action que vous entreprenez dans une scène. Le MJ détermine le ND de l'action et vous lancez et gardez les dés de Réputation que vous avez affectés à cette action. Si vous réussissez votre jet, votre héros bénéficie des conséquences positives de cet acte. Si vous le ratez, il n'y a aucune conséquence pour le héros que vous incarnez.

Vous récupérez les dés de Réputation que vous avez utilisés au début de chaque nouvelle aventure.²

Effets automatiques de la Réputation

Les effets suivants interviennent quand vos héros atteignent certains seuils dans leur réputation (dans le sens positif ou négatif d'ailleurs). Bien entendu, le MJ est le seul juge de l'effet exact à donner à ces récompenses, mais elles devront être adaptée à la catégorie de Réputation qui atteint le seuil. Par exemple, le protecteur d'un héros avec un haut score de Réputation Martiale sera sans doute un maître d'armes ou un officier militaire, si son score est élevé en Moralité, on retrouvera un évêque ou un humaniste, enfin avec un haut score de Réputation Sociale, ce sera un noble ou un bourgeois influent pour la Haute Société et un Seigneur du Crime ou le chef des paysans du coin pour la Basse Société.

Table 3 : Effets automatiques de la réputation

Points de Réputation	Effet
Constants	Revenus plus élevés
Tous les 25 points	Protecteur
A 50 points	Parasites
Tous les 75 points	Citation
A 100 points	Menace
A 125 points	Offre d'adhésion

Citation

Le héros reçoit une citation, à définir par le MJ en fonction des circonstances de l'aventure. Cette citation peut prendre la forme d'un titre de chevalier, d'une médaille honorifique, de l'octroi de terres, d'une œuvre d'art, etc.

Menace

Le héros attire l'attention de personnes mal intentionnées qui se mettent à s'intéresser à lui pour le capturer ou le tuer. Pour un héros, il peut s'agir de n'importe quelle société secrète vouée au mal ; pour un vilain, d'agents du Roi, de magistrats ou de sociétés secrètes vouées au bien.

Offre d'adhésion

On propose enfin au héros de rejoindre un groupe ou une organisation (probablement d'une société secrète) qui, dans les grandes lignes, poursuit le même but que lui ou défend les mêmes valeurs. Au MJ de choisir cette organisation en fonction de sa campagne.

² NdT : Plutôt qu'à la fin de chaque acte. En effet, comme les interactions sociales utilisant des dés ne sont pas si nombreuses dans une aventure (roleplay oblige...), les joueurs ont tendance à les utiliser tous d'un seul coup dès qu'ils le peuvent. En ne renouvelant leur réserve qu'à la fin de l'histoire, cette utilisation devient bien plus réfléchi, à l'instar des dés d'héroïsme.

Ensuite, pour une utilisation plus matérielle de ces dés, je vous conseille d'utiliser des jetons de poker qui seront lancés sur la table par les joueurs lorsqu'ils veulent y avoir recours. J'utilise d'ailleurs la même méthode pour les dés d'héroïsme, seule la couleur du jeton change.

Parasites

Le héros se retrouve au centre d'une cour d'admirateurs, qui le sollicitent pour obtenir de l'argent, de l'aide, une aventure d'une nuit ou tout autre faveur qu'il n'a aucune raison de leur accorder.

Protecteur

Le héros s'attire les bonnes grâces d'un protecteur (ou améliore les relations existantes, s'il en a déjà un, voire en obtient un nouveau), ce qui peut singulièrement améliorer ses revenus comme suit :

Réputation	Donation mensuelle du protecteur
25-49	10 guilders/mois
50-74	20 guilders/mois
75-99	40 guilders/mois
100-124	80 guilders/mois
125 et plus	40 guilders/semaine

Revenus plus élevés

Chaque point de Réputation permet au héros d'augmenter ses revenus mensuels de 1% (arrondi au guilder inférieur).

Le passage du temps

Le simple passage du temps permet de faire oublier ses actes les plus odieux, mais celui-ci fait également disparaître vos plus grands faits d'arme.

Le fonctionnement en est le suivant : forfaitairement, chaque année, vous vous rapprochez de zéro en utilisant le tableau ci-dessous (les réputations positives perdent des points, les réputations négatives en gagnent) :

Nombre de points de réputation	Perte de points
Moins de 25 points	- 1
De 26 à 50 points	- 2
De 50 à 75 points	- 3
De 75 à 100 points	- 4
Plus de 100 points	- 5

Ainsi, plus vous êtes éloigné du zéro, plus il est dur de garder sa réputation.

Exemple : Ignacio Sepulveda a les Réputations suivantes à la fin de l'année 1668 : Moralité +64, Réputation Sociale (Haute Société) +27 et Réputation Martiale -3. Au passage à l'année 1669, il aura les nouveaux scores suivants : Moralité +61 (perte de 3 points), Réputation Sociale 25 (perte de 2 points et d'un rang !) et Réputation Martiale -2 (perte d'un point, encore deux ans et les gens ne se souviendront plus de sa désertion du fort d'El Morro).

Autres points de vue

L'équipe des French Musketeers a eu du mal à se mettre d'accord sur ces règles, aussi vous soumettons-nous nos différentes propositions :

Karkared - Le MJ peut donner une réputation, flatteuse ou non, à un personnage dont les actes font du bruit, et ce au niveau qu'il estime bon. Ainsi défendre vaillamment une dame de Luthon peut conférer la réputation "bretteur chevaleresque (noblesse d'Avalon) 10". Attaquer le Hiérophante dans un livre peut valoir "hérétique (tout Théah) 5". Le MJ peut en monter le score si le personnage entretient sa légende, le baisser s'il la néglige, ou le transférer à une autre réputation si le personnage la contredit (auquel cas il est probable que le score monte également). Chaque fois que la Réputation entre en jeu, comme pour le Glamour, le MJ décide laquelle de celles du personnage peut s'appliquer, et il peut les diviser par 2 ou plus si la distance géographique ou sociale est trop grande.

Faetog - Après une intense réflexion, le système alternatif que je donnerai, ce serait séparer la réputation par pays au lieu de par catégories, parce que c'est un système qui couvre un aspect pas du tout géré par le système proposé dans le bouquin. Donc proposer un système qui gère la réputation sur un angle différent (même si ce système me plaît pas trop) ça me paraît intéressant.

Vermeil - Je suis pour la ventilation par catégorie telle que Geronimo l'avait fait dans ses premières aides de jeu sur la réputation. Je trouvais ça plus judicieux. Par contre, j'appliquerai la ventilation en trois catégories comme elle figure dans ces nouvelles règles.

Confuscius - Aucun de ces systèmes ne me convient, je réfléchis à un autre.

Farandar - Pour ceux qui n'aiment pas s'encombrer de trop de règles, je ne saurais trop conseiller d'axer la réputation autour du roleplay. Regardez la description de vos PNJs : pour quoi sont-ils connus ? Les réponses vous apporteront les éléments à donner à vos joueurs s'ils devaient reconnaître ce jeune noble montagnois qui arbore une broche de grand maître de la guilde des spadassins. Un Chevalier d'Elaine le reconnaîtra pour sa bravoure et sa promptitude à pourchasser les criminels, un courtisan montagnois se souviendra qu'il est en froid avec sa famille pour quelque mystérieuse raison, un duelliste vodacci admirera la multitude de styles qu'il maîtrise, un castillien concédera qu'il s'agit là d'un des rares montagnois honorable (de son point de vue). Chacun de ces traits caractérise effectivement Sébastien Valroux du Martise, mais tous ne sont pas connus ou retenus de tous. Pour vos PJs, vous aurez sans doute à noter à quelles occasions leur réputation a fait un bond en avant (ou un plongeon spectaculaire), et donc ce pour quoi ils sont réputés. Au bout d'un certain temps, la liste sera trop longue pour être utilisable, mais cela n'aura plus d'importance : souvenez-vous que les personnages de vos joueurs sont des Héros...

Fils de Lugh - Pour moi, la réputation se divise en 4 parties : Martiale, Sociale, Morale et Plébéienne.

La martiale : c'est ce qu'on pense de toi en tant que combattant, de belliqueux, de danger physique potentiel.

La sociale : C'est ce qu'on pense de toi au niveau mondain, est-ce que tu vas être régulièrement invité dans les bals et les soirées, est-ce que tu es quelqu'un d'aimable ? Est-ce que ton statut est tel qu'une soirée sans toi est une soirée ratée ? Tous ces petits trucs qui font que ton personnage est plus ou moins connu dans la haute société. Elle simule également le danger que ton personnage représente au niveau social, sa capacité à nuire par ses paroles ou par ses relations.

La morale : C'est la réputation de ton personnage en tant qu'homme de bien ou pas. Est-ce qu'il est connu pour être un infâme salaud ? Est-ce qu'il commet des crimes atroces ou au contraire est-ce un homme bon, un de ces héros des temps modernes imperméable à toute corruption et connu pour son implication dans les missions les plus folles.

La plébéienne : C'est la façon dont ton personnage est perçu par les hommes du peuple, les PNJs insignifiants depuis le paysan moyen jusqu'au patron de bar ou de relais de poste, il va de soi que c'est celle qui est le plus souvent la plus basse ou la plus haute avec des écarts énormes...

Après, je décline ces 4 réputations sur les diverses nations et roulez jeunesse. Selon les castes ou les besoins des interlocuteurs, on utilise l'une des 4.

Geronimo - Avant la traduction de ce supplément, j'avais développé mon propre système en déclinant la réputation en fonction de divers facteurs : sociaux, nationaux, religieux et appartenances. Si la réputation des personnages était proche de la réalité, elle était bien trop lourde à gérer en jeu. Or, ce nouveau système me convient parfaitement, plus simple mais aussi plus détaillé. Je n'y apporterai que trois modifications. La première sera de laisser vivre séparément la réputation sociale entre haute et basse société, j'ai du mal à comprendre pourquoi on ne pourrait pas être mal vu aussi bien chez les nobles que chez le peuple. La seconde sera de diviser par deux la réputation du personnage quand il n'est plus dans son pays, certes ce n'est pas parfait, mais c'est tout de même plus réaliste. Et la troisième sera de porter des notes en cas d'exploit exceptionnel. Si les héros sauvent la Reine d'Avalon, ils bénéficieront tous d'un bonus social de +10 pour cet exploit quand ils seront dans cette nation quelle que soit leur nationalité.

Conclusion - Vous voyez que les avis divergent, même au sein de notre équipe, aussi libre à vous d'appliquer le système qui colle le mieux à votre vision de l'univers des Secrets de la Septième Mer ou de développer le vôtre.