



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Aides de jeu > **Le Prestige c'est primordial**

Le Prestige c'est primordial

règles pour gérer le prestige.

mercredi 5 avril 2006, par [vishan](#)

Comme cela existe dans différents JDR, je vous propose quelques règles afin de l'introduire dans votre univers...

Qui ne connaît pas les actes héroïques de tel ou tel paladin, les chuchotements dans les tavernes, les bruits qui courent sur un grand guerrier qui peut faire mourir par le regard ? Vos joueurs seront ravis de voir, lorsqu'ils arrivent dans une auberge, que leur réputation les a précédé...

Le prestige permet de reconnaître un personnage uniquement avec les signes et/ou objets qui le caractérisent, ou encore juste avec une description.

Option : Si le personnage est reconnu, il peut utiliser un dixième de son bonus comme bonus supplémentaire pour toutes actions d'influence, séduction commandement etc...

Un personnage standard commence avec **50 points de prestige** à la discrétion du Maître.

Gain de prestige : action normale 2d10, action notable 4d10, action héroïque 5 à 10d10, le maître peu fixer lui-même le nombre gagné, mais je pense que le prestige est aussi affaire de chance... augmenté par le bonus de la caractéristique Présence et/ou Beauté.

Option : Le joueur peut mettre tout ou partie du prestige qu'il vient tout juste de gagner dans un objet ou arme qui sera divisé par dix...

Les points de prestige sont liés à une région-ville et suivent les règles de fréquentation, pour une région adjacente avec une demi équivalence.

Le maître de jeu peut attribuer des points pour un clan, guilde etc.

Il y a deux types de prestige : personnel et matériel.
- Le premier regroupe le nom, les faits d'armes, etc. (tout ce qui est immatériel),
- Le second est lié aux objets tels que les armes de prestige, artefacts et autres.

Pour reconnaître un héros, on cumule tous les signes visibles possédant du prestige. On ne prend pas en compte le prestige d'un objet s'il n'est pas visible !

Ce que l'on sait du personnage permet de prendre le pourcentage de son prestige pour l'identifier, sans dépasser 100%.

élément connu	Coéf %
Nom ou surnom	100%
Signes ou emblèmes	30%
Exerce sa profession	20%
Cache son identité	10%

Le type de fréquentation du lieu ou l'on souhaite reconnaître le personnage :

Fréquentation du lieu	Multiplicateur
Très fréquenté	x1
Moyenne	1/2



Fréquentation du lieu	Multiplicateur
Rarement	1/10
Très Rarement	1/100

Si le personnage est déjà venu dans ce même endroit, appliquer un x2.

Il faut avoir plus de 200 points de prestige (ppr) pour qu'une personne d'un endroit donné tente de reconnaître un personnage, ensuite, s'applique les modificateurs.

Quelqu'un cherche à reconnaître le joueur : $JSL + ppr/10$

Si > 100 , alors application des modificateurs pour la reconnaissance.

Option : $JSL + ppr/10 < 0$ est fumble, soit un ennemi a reconnu le personnage, soit il croit reconnaître un ennemi (faire le test de reconnaissance, dans tous les cas le personnage à une mauvaise destinée).

Les objets ont aussi du prestige :

- Divers : 100 à 2000
- Artefact : 1000 à 10000 points

Un objet magique, même dans un endroit à très rare fréquentation, aura toujours une chance d'être reconnu dans toutes les régions, royaumes ou mondes. Il a le même nombre de points de prestige, mais on peut appliquer la règle de fréquentation.

Les exemples ci-après supposent que le jet sans limite + $ppr/10$ est supérieur à 100. Donc que des personnes tentent de reconnaître notre héros...

Exemple 1 : un jeune prince (300pts) arrive dans une auberge de sa région rarement fréquentée (/10), mais lui y vient assez souvent (x2), et arbore juste les emblèmes de sa famille (30%) :

- $300 / 10 \times 2 \times 30\% = 20\%$, il a donc 20% de

chance d'être reconnu.

S'il se présente c'est différent : $300 / 10 \times 2 \times 100\% = 60\%$.

Exemple 2 : un prince 300pts se présente (100%) dans une auberge moyennement fréquentée ($\frac{1}{2}$) du royaume voisin ($\frac{1}{2}$) en liaison avec une ville très fréquentée (x1) de la région d'où il vient.

Donc :

- $300 / 2 / 2 \times 1 = 75$, il aura beaucoup de chance d'être reconnu.

Par contre la ville faisant la liaison n'est qu'une petite bourgade où les voyageurs ne passent que rarement (1/10) :

- $300 / 2 / 2 / 10 = 7,5\%$ il a peu de chance d'être reconnu.

Ce même prince sort son épée tueuse de dragon (2500 de prestige), la pose sur la table... après s'être agacé que personne ne le reconnaisse...

- $300 / 2 / 2 / 10 + 2500 / 10 = 257$, change totalement le comportement des personnes de cette petite auberge, qui reconnaissent instantanément l'épée légendaire...

Option : La compétence propagande peut être utilisée pour modifier son prestige dans une région donnée.

10% du prestige d'un grand Homme peut être attribué aux personnes l'ayant aidé dans une action héroïque... ou même ayant juste été au côté de personnes importantes lors d'un discours ou autre...

Les servants de tel ou tel Roi sont connus dans sa région même s'il n'ont pas fait de haut faits d'armes...

Camoufle + comédie permet de baisser les points de prestige.

Voilà, donnez votre avis sur ces règles, c'est en gestation... toute suggestion est la bien venue...