

REPUTATION

La réputation d'un personnage détermine à quel point il est connu. Un personnage avec un haut score de réputation obtiendra plus facilement ce qu'il veut, tout comme un guerrier reconnu sera suivi par de nombreux hommes d'armes. Le score de réputation peut influencer sur certains jets de compétences sociales ainsi que sur le nombre de suivants que peut avoir un personnage. Une réputation peut être bonne ou mauvaise, les différents bonus varient en fonction de la moralité du personnage. Un personnage commence à jouer avec une bonne réputation. S'il gagne 1 point de réputation en faisant preuve de malveillance, alors sa réputation devient immédiatement mauvaise. Tous les personnages commencent avec un score de réputation plus ou moins grand, ce score peut évoluer de deux façons, en passant de niveau ou en accomplissant de grands exploits.

A chaque montée de niveau, un personnage peut voir son score de réputation augmenter si sa classe l'indique.

A chaque fois que le personnage réussit une action héroïque ou marquante, il peut faire un jet de Charisme DD20. S'il réussit, il gagne 1 point de Réputation. Si une personne fait une action particulièrement malveillante, et qu'il gagne 1 point de Réputation avec, sa réputation devient immédiatement mauvaise.

UTILISER LA REPUTATION

En général, un personnage ne décide pas d'utiliser ou non sa réputation, elle prend automatiquement effet, que le personnage le veuille ou non. A chaque fois que la Réputation rentre en jeu, le personnage doit faire un jet de Réputation en lançant 1d20 et en ajoutant au résultat son score de Réputation. Un personnage avec un score de Réputation de 0 ne peut pas faire de jet de Réputation. Le DD dépend de la localisation du personnage.

Localisation	DD
Domaine natal	15
Province natale	20
Seigneurie natale	25
Terre natale	30
Autre terre	35
Hors des Terres Connues	40

BONNE ET MAUVAISE REPUTATION

La plupart des personnages avec un haut score de Réputation sont considérés comme « renommés », c'est que leur Réputation est plutôt bonne. D'un autre côté, certains personnages peuvent être considérés comme « infâmes » suite à des actes malveillants ou de grande cruauté. Notez que la notion de malveillance est relative dans l'univers de Chaos & Barbarie, un

seigneur qui pratique la guerre sur une terre peuplée de renégats n'est pas forcément mal vu par la Théocratie, même si des milliers d'innocents sont mort dans les batailles. Néanmoins la répétition de ce genre de pratique peut rendre le personnage infâme.

RESULTAT D UN JET DE REPUTATION

Un jet réussi de Réputation peut modifier certaines compétences.

TABLEAU 6-1 : LA RÉPUTATION

Compétence	Fameux	Infâme
Bluff	+5	+5
Diplomatie	+5	-5
Intimidation	+5	+5
Renseignements	+2	+5
Représentation	+5	+0

LES SUIVANTS

En plus des bonus aux jets sociaux, un personnage peut utiliser sa réputation pour rallier des suivants à sa cause. Ses suivants peuvent être des hommes d'armes, des experts, des adeptes, des aides ou n'importe quoi d'autre.

Au début du niveau 10 et à chaque niveau suivant, le personnage peut faire un jet de Réputation (DD25) pour voir si il attire des suivants à sa cause. Ce n'est pas automatique, si le personnage ne veut pas avoir de suivant, il n'est pas obligé de faire le jet. Si le jet est raté, il devra attendre la prochaine montée de niveau pour tenter à nouveau ce ralliement.

Le score total maximal des niveaux des suivants ne peut pas dépasser le score en réputation du personnage (pour calculer ce total, les niveaux de suivants avec des classes de personnages non héroïques comptent comme la moitié de leur niveau).

Exemple : Un naïruh de niveau 10 avec 8 en Réputation peut avoir comme suivants 3 guerriers de niveau 1 (3 points), 1 expert de niveau 2 (2 points) et 6 hommes d'armes de niveau 1 (3 points) pour un total de 8 points.

A chaque fois que le score de Réputation d'un personnage augmente, il peut attirer autant de suivants que son nouveau score lui permet et ce, sans faire de jet de dé et sans attendre la montée de niveau.

Un personnage peut également laisser un « espace vide » en ne prenant pas tous les suivants auxquels il a droit pour en prendre de meilleurs niveaux par exemple ou parce que sa position géographique ne lui permet pas d'enrôler le type de suivants qu'il désire. Dans ce cas présent, il devra réussir un nouveau jet de Réputation (DD25) lorsqu'il se décidera de prendre le ou les suivants manquants.