

Dans le monde de 7^h sea, il est possible de gagner de la réputation en terrassant des monstres. 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 (voir le supplément Eisen en page 99).

Cependant par une simulation simple, on se rend compte d'une absurdité au niveau du système officiel : terrasser une sirène rapporte 2 points de réputation, alors qu'un serpent de mer ou même pire, un léviathan ne rapportent que 1 point de réputation (de même pour le Verschlingen...)

Vous conviendrez que la sirène est un « soupçon » moins dangereuse qu'un serpent de mer ou d'un léviathan... Donc, dans un tel système, les monstres les plus dangereux sont parmi ceux qui rapportent le moins.

C'est pourquoi, nous vous proposons un système de gain de réputation différent par cette aide de jeu.

Système alternatif de gain de réputation

Ce système alternatif a pour finalité de permettre une meilleure cohérence entre la dangerosité de la créature et le gain de réputation.

Nous suggérons de prendre le trait le plus haut au lieu du plus bas pour le gain de réputation. En effet, 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 de réputation plus logique.

Par exemple :

Léviathan	25
Drachen	10
Serpent de mer	7
Monstre des ruines	3
Sirène	3

La différence de dangerosité des monstres et le gain de réputation apparaît dès lors plus cohérente.

Cas de la créature unique

Nous suggérons de multiplier ce gain par 2 si le monstre terrassé est unique sur Théah (la seule créature ou la dernière de cette espèce), comme par exemple la grande bête de l'Île de la Bête, ou le Verschlingen.

Fréquence des gains de réputation

Toutefois, chaque MJ peut se demander, si ses joueurs se transforment en chasseurs de monstres, si les gains se répètent à chaque fois ou pas.

Il apparaît comme cohérent de penser qu'une fois les monstres terrassés plusieurs fois par le même personnage, les gens le connaissent comme chasseur de monstres, et en terrasser ne devient plus une surprise ou un étonnement, l'acte devenant banal aux yeux des personnes.

Pour savoir si les gains de réputations se répètent, nous vous proposons un classement suivant les catégories de monstres :

Bandes de brutes monstrueuses : le gain de réputation est égal au niveau de menace. Mais, il n'y aura qu'une seule fois gain de réputation.

Par exemple, la seconde fois que le PJ terrassera une bande de kobolds, il ne gagnera plus de réputation.

Monstres ayant le statut d'homme de main (tel que les sirènes) : nous préconisons un gain maximum en réputation de deux fois.

Ainsi, la troisième fois que le PJ terrassera une sirène, il ne gagnera plus de réputation.

Monstres ayant le statut de vilain : ce qui caractérise les plus dangereux de Théah, il serait logique de permettre trois fois le gain de réputation possible.

Remarques concernant les monstres qui ont le statut de vilain :

Gagner trois fois de la réputation en tuant des monstres de la catégorie Vilain peut apparaître comme excessif.

Cependant il faut relativiser ceci par le fait que cette catégorie est certes celle qui rapporte le plus (léviathan, serpent de mer, drachen), mais c'est aussi la catégorie de monstres les plus rares et difficiles à débusquer, accessoirement les plus mortels (les chasseurs pour cette catégorie de monstres ne sont pas ceux que l'on pourrait croire).

La chance du débutant peut ne pas se renouveler. Et à force de chercher le danger, un MJ peut faire tomber un personnage tueur de Drachen sur un nid par exemple.