

## LA RÉPUTATION DANS LES SECRETS DE LA 7<sup>me</sup> MER

<i>Votre Réputation sur Théah en</i>	<i>Réputation</i>	<i>Dés de réputation</i>
<i>Avalon</i>		
<i>Castille</i>		
<i>Cathay</i>		
<i>Confrérie de la côte</i>		
<i>Eisen :</i>		
<i>Empire du croissant de lune</i>		
<i>Montaigne</i>		
<i>Ussura</i>		
<i>Vendel / Vesten</i>		
<i>Vodacce</i>		

Plus votre personnage se fera connaître et plus de nouvelles portes s'ouvriront devant lui : des philanthropes et des protecteurs se mettront en relation avec lui, des domestiques demanderont à entrer à son service et il pourra exiger de plus fortes rétributions.

Mais cette célérité a bien sûr un prix : les malfaisants et les gens mal intentionnés n'apprécient guère ceux qu'ils perçoivent comme une menace grandissante, des obligations viendront limiter les loisirs de votre PJ et si ce dernier devenait à la fois très célèbre et très puissant, son propre suzerain pourrait en prendre ombrage et commencer à travailler à sa disgrâce.

Voilà ce que reflète sa caractéristique de réputation, calculée en points. Les personnages débutants, par définition encore inconnus dans l'univers des secrets de la 7<sup>me</sup> mer, commencent leur carrière d'aventuriers sans le moindre point de réputation, mais pourront en accumuler jusqu'à 130.

Un PJ gagne des points de réputation en accomplissant des actes héroïques devant témoins ou lorsqu'un artiste en fait une mention publique, sous quelque forme que ce soit. Le plus important ici, c'est que le récit des exploits de votre PJ commence à circuler. Si personne ne s'en fait l'écho ou s'ils ne sont pas reconnus, les hauts faits de votre PJ – quand bien même ils seraient exceptionnellement héroïques – ne lui apporteront aucun bénéfice.

À l'inverse, votre PJ perdra des points réputation s'il accomplit des actes infamants devant témoins ou si un artiste tourne ses exploits en ridicule, ou rabaisse son mérite en public, sous quelque forme que ce soit.

Chaque fois qu'un PJ engrange 10 points de réputation, il gagne un dé de réputation, qu'il pourra utiliser pour accomplir des actions spécifiques, rendues possibles par sa réputation, et qui pourront être aussi

différentes que parvenir à entrer en contact avec des individus influents, obtenir des objets importants ou impressionner les gens.

Et les scélérats peuvent devenir célèbres comme les héros. Si votre PJ perd suffisamment de points de réputation, au point que celle-ci devient négative, il bénéficiera d'une certaine forme de notoriété. S'il va cependant trop loin dans l'ignominie (-30 points de réputation ou pire), le MJ peut retirer votre personnage de la partie et le transformer en PNJ, à moins qu'il n'ait juste été victime d'une campagne de calomnie.

Les points de réputation négatifs octroient eux aussi des dés de réputation, mais ces derniers sont utilisés par les scélérats et les ennemis des PJ pour commettre des actes malfaisants ou pervers (comme corrompre des individus, se faire accepter dans des sociétés secrètes malfaisantes ou intimider les gens).

### Utiliser les dés de réputation

Ces dés de réputation représentent un nombre d'actions que votre PJ peut tenter d'accomplir durant n'importe quelle scène. Ce dernier peut décider d'utiliser tous ses dés pour effectuer une seule action ou séparément pour en accomplir plusieurs.

Le MJ déterminera le ND de l'action et vous lancerez et garderez le (ou les) dé(s) de réputation que vous avez affecté(s) à cette action. Si vous réussissez votre jet, votre PJ bénéficiera des conséquences positives de cet acte ; si vous le ratez, il n'y aura aucune conséquence pour le PJ que vous incarnez.

Vous récupérez les dés de réputation que vous avez utilisés au début de chaque nouvel acte.

Action	ND	Effet
Coup de main (décisif)	30	Le PJ bénéficie d'un coup de main décisif d'un PNJ neutre ou allié durant une scène
Coup de main (négligeable)	20	Le PJ bénéficie d'un coup de main négligeable d'un PNJ neutre ou allié durant une scène
Impressionner	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social
Intimider	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social
Martyre	40	Le PJ se fait un allié (un PNJ anciennement neutre ou allié) qui, s'il le faut, sera prêt à risquer sa vie pour sa cause
Reconnaissance	15	Le PJ est reconnu par un étranger de votre choix
Secours	25	Des PNJ tenteront de libérer ou de faire évader le PJ s'il est emprisonné
Séduction	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social

## Effets automatiques de la réputation (règle optionnelle)

Les effets décrits ci-dessous sont destinés à donner une certaine saveur aux règles relatives à la réputation. A chaque MJ de voir s'il veut ou non les utiliser.

- Citation (Tous les 75 points): Le PJ reçoit une citation, à définir par le meneur en fonction des circonstances de l'aventure. Cette citation peut prendre la forme d'un titre de chevalier, d'une médaille honorifique, de octroi de terres ou d'une oeuvre d'art...
- Menace (À 100 points): Le PJ attire l'attention des personnes mal intentionnées qui commencent à s'intéresser à lui avant de la capturer ou de 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 ou de magistrats
- Offre d'adhésion (À 125 points): On propose enfin au PJ de rejoindre un groupe ou une organisation (probablement une société secrète) qui (dans les grandes lignes) poursuit le même but que lui ou défend les mêmes valeurs. Au meneur de choisir cette organisation en fonction de sa campagne.
- Parasites (A 50 points): Le PJ 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 (Tous les 25 points): Le PJ s'attire les bonnes grâces d'un protecteur (ou d'un nouveau protecteur, s'il en a déjà un), ce qui peut singulièrement améliorer ses revenus.
- Ressources plus élevées (Constant): Chaque point de réputation permet au PJ d'augmenter ses revenus mensuels de 1%.