

PROPHEZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

La réputation

Crédits

Auteur

Kay'le

Illustrateurs

Pao
Zombie

Mise en page

Bubu
Veneur

Relecteurs

Helenea Luwina
Flip
Dadou

Pour toutes informations : prophezie@prophezie.fr

Quelle est la différence entre un héros et le commun des mortels ? La légende attachée à son nom. Cette légende, basée sur les exploits réalisés, doit être relayée à travers Kor pour prendre toute sa force. En effet, sauver le monde de manière anonyme aide moins à construire une réputation que s'illustrer dans une grande bataille.

Il est évident que le fondement du héros est l'acte héroïque, mais il est important de garder une gradation lors de la création de la réputation, car sauver quinze fois le même village ne permettra pas de gagner en réputation à chaque fois. De la même façon, lorsque l'on a participé à une croisade, le fait de vaincre lors d'une escarmouche (à moins qu'elle ne soit particulièrement décisive sur l'issue du combat) sera éclipsé par les hauts faits de cette dernière.

les sans-castes, est principalement draconniste (ce que pas mal de joueurs oublient régulièrement). Donc le fait d'être un humaniste ou un fataliste reconnu est une mauvaise chose à part dans quelques zones franches comme Griff et Jaspur, ou encore dans Kali et Nésora où ce serait plutôt un point positif (dans ce cas, un MJ peut décider d'inverser temporairement le modificateur aux jets Sociaux).

Cas particulier : réputations multiples

Il existe quelques cas où une même personne possède de multiples réputations, en général parce qu'elle assume plusieurs identités. Nos amis espions et autres hors-la-loi peuvent se créer plusieurs rôles en fonction de leurs besoins. Qui songerait que Yorka, le négociant en vin, est la même personne que Djames Bhond le célèbre espion ?

Cet article vous propose plusieurs niveaux de complexité compatibles entre eux, vous permettant de rendre la renommée plus vivante et plus utilisable en jeu. A vous de choisir ce qui vous intéressera le plus.

Créer sa légende

Lorsqu'un héros est reconnu, une image rapide et une phrase simple s'imposent à l'esprit. C'est pourquoi nous avons décidé de vous proposer un système simple pour créer cette petite phrase, qui entrera dans l'histoire ou vous servira d'épithète.

Principe de base

C'est assez simple, votre score de renommée vous permet d'acheter des mots clefs (un ou plusieurs) qui vous permettent de créer la légende d'un personnage (de base, vous avez autant de points à dépenser que votre score de renommée à quoi peuvent s'ajouter des bonus en fonction d'avantages, de désavantages et de privilèges). Les différents mots accessibles sont classés en catégories dont le coût varie suivant qu'ils soient marquants et/ou avantageux.

Dans le monde de Kor, deux institutions sont très importantes lorsque l'on veut être reconnu : la première est un lieu, la seconde une profession.

Le Hall des Hauts Faits (FdK p30)

Le Hall est l'endroit où les plus hauts faits guerriers sont contés et déclarés pour le plus grand bonheur de Kroryn et de ses fils. Seuls les plus grands héros laissent un nom durable dans les chroniques de Kor mais tout acte véritablement héroïque peut être proclamé dans cet endroit.

Les Ménestrels (OdZ p36-37 & MàJ p4)

Cette profession joue un rôle central car ce sont les ménestrels qui diffusent les informations à travers Kor. On peut considérer que lorsqu'un haut fait a eu lieu, il est connu dans les capitales de Kor en moins d'une semaine, dans les grandes villes entre un mois et un an (en fonction de leur intérêt commercial), et dans les campagnes en un an. Il arrive que les endroits les plus reculés ne soient informés que plusieurs années voire décennies plus tard.

Hérétiques !

La société de Kor, que ce soient les citoyens ou



Avantages, Désavantage et Privilèges influant sur la renommée

Certaines données techniques de jeu offrent des points de renommée virtuels ou bonus censés en découler. Les voici adaptés à cette approche :

Désavantage :

Ennemi (3/5) LdB p81 et 82 : l'ennemi peut être une rumeur, il est donc normal qu'elle ait un impact sur la renommée d'une personne. En fonction du coût de ce désavantage, le personnage a 1 ou 2 points à choisir dans la liste des mots d'Ombre (avec l'accord du MJ).

Avantages :

Statut Social LdB p87 : le personnage dispose de 2 points en plus de sa réputation pour choisir des mots en Lumière.

Figure du milieu GdE p44 : de même que ci-dessus mais pour l'Ombre.

Privilèges :

Notable (Artisan, LdB p100), Notoriété (Commerçants LdB p108, Erudits LdB p112, Protecteurs LdB p124 et Questeurs Gris GdE p30) et Style (Mages LdB p116) : chacun de ces privilèges permet de bénéficier d'un point supplémentaire pour créer sa légende.



Les différentes catégories de mots

Voici un petit tableau donnant des exemples de mots en fonction de leurs coûts. Il ne doit vous servir qu'à titre indicatif, n'hésitez pas à rajouter des mots ou à les changer de catégorie

	1	2	3	4	5
	Local (ville)	Régional	National	Echelle de Kor	
Lumière	Soldat Milicien	Officier Vétérane Noble (petit) Martyr	Général Noble (grand) Invaincu	Héros Roi Empereur	Vainqueur
Neutre	(Le) Profession simple Escarmouche Bataille (petite) Bon Objet (3NR)	Profession complexe Bataille (grande) Objet (4NR) Excellent Armure Bouclier	Guerre Elu Génial Rare Objet (5NR) Arme	Croisade Objet (6NR)	Unique Ultime
Ombre	Vil Trafiquant Criminel Responsable Dérangé Violent	Infâme Tueur Coupable Fou Dément Sanguinaire	Boucher Assassin Psychopathe Suppôt	Hérétique	Mal

Objet (xNR) désigne la qualité des objets (exemple être connu pour avoir fabriqué un objet légendaire : 6 NR)

Règles avancées de renommée

L'Ombre et la Lumière :

Même si les gens sont reconnus, il est bien rare que leur légende ne comporte pas quelques zones d'ombres ou un passé trouble. Avant de devenir roi, certains ont commencé comme de vils chefs mercenaires à la poigne de fer et aux exploits sanglants. Même le plus irréprochable des Paladins peut se voir accuser de crimes ou être l'objet de rumeurs persistantes. C'est pour cela que la renommée se subdivise en 2 composantes :

- x La Lumière qui représente tout ce qui est glorieux, honorable et qui attire la sympathie des gens.
- x L'Ombre traduisant les mauvais penchants et les taches sur l'honneur qui sont associés au nom du héros.

Les différents aspects :

La Lumière et l'Ombre ont en commun 4 aspects, qui permettent de préciser les faits donnant naissance à la légende.

- x Martial : Cette composante comprend tous les faits d'arme, que ce soit par le fer ou la magie (voire les deux). Les duellistes du feu ont souvent un trait de renommée Martial élevé. Mais ce sont aussi des travers qui peuvent être reprochés (comme les massacres d'innocents).
- x Pensée : Tout autant les qualités mentales d'un individu que ses positions philosophiques. Que l'on soit connu comme un spécialiste de l'histoire de l'Âge des Empires ou un Hérétique humaniste, cet aspect le reflétera. Un dangereux pervers craint comme le croque-

mitaine ou un illustre sage vénéré aura un score important dans cet aspect.

- x Réalisation : Cet aspect prend en compte les grandes créations que le personnage a réussi, que ce soit un chef d'oeuvre artisanal ou bien la conclusion d'un traité diplomatique entre deux factions en guerre. Toutes les qualités ou défauts professionnels n'entrant pas dans un autre aspect peuvent être classés ici.
- x Pouvoir : Cela représente à la fois le réseau d'influences et de contacts qu'une personne peut avoir développé, mais aussi la puissance financière qu'elle peut mobiliser ; et bien sur son contraire. Mais on est rarement connu pour son manque d'appui financier ou politique ; une vieille noblesse déchue peut être... ?

L'impact en jeu :

Ces scores permettent de chiffrer l'impact d'une réputation en jeu. Arriver en sauveur dans une ville qu'on a libérée il y a peu est un bon moyen de récompenser des héros courageux.

Deux catégories sont différenciées : la première correspond à des interactions courtoises et la seconde à un rapport de force :

- x Modificateurs aux jets d'Eloquence, Baratin, Marchandage, ...
 - ✓ avec les « honnêtes gens » :
modificateur = Lumière - Ombre
 - ✓ avec les parias et autres criminels :
modificateur = Ombre - Lumière
- x Modificateurs aux jets d'Intimidation, Commandement, Interrogatoire, ...
 - ✓ Modificateur = |Lumière - Ombre|
(valeur absolue : on prend la valeur et on la met en positif)

RENOMMÉE

lumière

ombre

martial
pensée
réalisation
pouvoir

détails de la renommée

Influence géographique

Voici une extension au système précédent, qui complexifie encore un peu la renommée, alors ne vous sentez pas obligé de l'utiliser.

Les valeurs et la culture des différents pays de Kor font qu'une même réputation n'aura pas le même poids partout. Ainsi un érudit connu pour sa grande sagesse n'en tirera aucun avantage

chez les Belgoriens (d'ailleurs il ne lui viendra sûrement pas à l'idée d'aller faire un tour chez ces sauvages !) alors qu'il sera accueilli avec tous les égards dus à son rang en Pomyrie.

Voici un petit tableau récapitulatif. Vous y trouverez un rapport reflétant les valeurs de chaque pays et le modificateur à l'aspect correspondant (ex : 1/3, vous ne bénéficiez d'un point de bonus que tous les 3 points dans l'aspect).

	Martial	Érudition	Création	Pouvoir
L'Archipel de Pyr	Les humains n'étant pas autorisés à s'installer sur cette Terre Draconique, les aspects ne sont pas pris en compte.			
Cité de Griff	1/1	1/1	1/1	1/1
Empire de Solyr	1/1	1/1	1/1	1/1
Empire de Nésora	1/1	1/1	1/1	1/1
Empire Zûl	1/1	1/2	1/2	1/2
La forêt de Solor	1/1	aspects nont pris en compte		
La forêt Mère	1/2	1/2	1/2	1/3
Jaspor	1/1	1/3	1/2	1/1
Kali	1/1	1/1	1/1	1/1
Kar	1/1	1/2	1/2	1/2
Kern	1/1	1/1	1/2	1/2
Les Lacs Sanglants	1/1	aspects non pris en compte		
Les Marches Alyzées	1/2	1/1	1/1	1/2
La Pomyrie	1/3	1/1	1/1	1/1
La principauté de Marne	1/2	1/2	1/2	1/1
Le Royaume des fleurs	1/3	1/1	1/1	1/3
Les terres Galys	1/1	1/2	1/2	1/2
Ysmir	1/3	1/1	1/1	1/2

Et si...

- x L'identité d'un PJ est usurpée par un individu qui profite de sa réputation, ce qui pourrait lui nuire gravement.
- x Que l'un des PJ soit victime d'une campagne de dénigrement ou qu'ils en montent une, il va falloir réaliser le poids des Ménestrels.
- x La réputation d'un des PJ attire un jeune forgeron qui veut lui faire des armes pour être associé à sa légende. Le PJ à intérêt à se montrer à la hauteur, sinon l'artisan pourrait provoquer des situations périlleuses.
- x *L'un des PJ se retrouve à assumer l'identité d'un héros local qui décède dans ses bras. « C'est bien connu : Irdael le preux ne peut pas mourir... »*

Trois exemples de Légendes



Rokk de Keyral, Le bouclier Galyr

Ce vieux paladin a une importance non négligeable pour tous les Galyrs : il leur a donné sa vie. Ancienne pièce maîtresse de la protection des terres galyres, il combat encore les intrusions de corrompus alors que le poids des ans lui a fait renoncer à un service plus régulier et à la formation de jeunes combattants prometteurs. Du temps de sa jeunesse, il a participé à toutes les grandes batailles ayant eut lieu sur le sol galyr mais n'a jamais participé à des raids en dehors des frontières. C'est un peu le grand frère de tous les Galyrs ou plutôt leur père vu son âge. Ce qui le chagrine, ce n'est pas de voir ses capacités diminuer lentement, c'est plutôt de voir tous ses anciens élèves et amis mourir avant lui...



