

# LA REPUTATION SE GAGNE AU BOUT D'UN FUSIL, BLONDIN...



par **Groumphiator Hammer Smashed Face**



Salut l'ami !

Alors encore de retour parmi nous ?

Tu vois dans la vie y'a deux sortes de types,  
ceux qui ont les foies, et ceux qui les donnent...  
Moi je les donnent...

Tu sais, Marshall, le web fourmille de millions  
de petites idées bien foutues, il se trouve qu'au  
grès de mes voyages j'ai croisé un gars sympa  
qui avait pondu une bonne idée de système de  
point de réputation.

Sans lui voler son idée, je vais plus loin...

Tu vois mon gars, dans la vie y'a deux sortes  
de types, ceux dont on entend parlé à des  
miles à la ronde, et ceux que tu bouscule sans  
faire même attention.

Cela reflète leur total de points de réputation.  
Ce qu'il faut savoir, l'ami, c'est que dès la  
création de ton personnage, ce total est  
soumis à des changements, et ce quand tu  
prend certains atouts.

Tu trouveras ci dessous le nom de certains  
atouts ou Handicaps suivi d'un +.. ou d'un -..

Ces chiffres sont les points de réputation que  
tu gagnes (ou perds) à ton total de 0.  
Il correspondent aux coûts de chacun des  
Handicaps ou Atouts.

**Amis Haut Placés** : +1/+1/+2/+2/+3  
**Grade militaire** : +1/+1/+2  
**Homme de Loi** : +1/+2/+3  
**Money, money** : +1/+1/+2/+2/+3  
**Renommée** : +1/+3/+5  
**Vétéran du Weird West** : spécial.  
**Hors-la-Loi** : -1 à -5  
**Larbin de la Faucheuse** : -1

Pour le vétéran du Weird west, tout dépend de  
ce que le Marshall et le joueur ont décidés  
comme passé au Pj. D'une manière générale,  
il reste un Atout et devrait donc faire  
bénéficier son possesseur d'un bonus.  
Néanmoins, cet atout est également synonyme  
d'un lourd passé et donc d'un lourd malus...

Enfin bref, pour bien faire, il faudrait lui accorder un GROS bonus, ou un GROS malus, selon le passé du perso.

Le score devrait tourner autour de -/+ 15.

Pas mal déjà n'est-ce pas ? Mais il y a des modifications à faire si ton personnage à une occupation plus spéciale qu'une autre, les voici :

**Texas Ranger** : -2  
**Pinkerton** : -3  
**Marshall** : +1  
**Juge intinérant** : +1  
**Hors-la-loi** :  
-1 plus -1 par 100\$ de primes  
sur sa tête.  
**Chasseur de prime** :  
+1 par contrat de plus

Cette liste n'a rien de limitative, il est bien sur possible de voir d'autre malus ou bonus à certaines occupations.

Tu remarqueras que les Texas Rangers et les Pinkertons ont un malus, c'est pour refléter leur discréption, et donc pour compenser leur bonus d'homme de Loi.

Tu vois mon gars, dans la vie y a deux sortes de types. Ceux qui font peur quand on les voit rapprocher leurs pogues de leurs feux, et ceux qui se font exploser la main en tirant.

En fait y'a encore un autre petit truc marrant dans cette histoire de point à la création de perso, quand ton PJ atteint vraiment vraiment un bon score dans une compétence, on considère « *qu'il domine son sujet* », qu'il est devenu un expert dans ce domaine, et qu'il fait donc parler de lui. Cela peut se faire également en cours de partie. Dans tous les cas, c'est la que ça se corse...

Car c'est à toi, Marshall mon pote, de gérer si l'obtention de ce point va augmenter ou diminuer le total de point de réputation de ton pj. Le gain ou la perte sera de 5.

Pour être plus clair, si un Shériff avec +20 en réputation obtient un très bon score en **tirer : pistolet**, les gens se sentiront en sécurité avec lui car c'est un fait connu que ce gars là sait manier son flingue comme personne, et qu'il se bat pour la bonne cause, il aura donc 25. Néanmoins, si le même Shériff obtient un très bon score en **Bluff**, il prendra un léger malus, signe que malgré toutes ses qualités, les gens se méfient de lui, et donc plus que 15.

Le truc marrant, c'est que tout personnage ayant un score négatif en réputation prendra obligatoirement un malus à sa réputation quand il arrive à " *dominer son sujet* ". En effet, on pense que ce gars là " *est prêt à tout pour gagner* ", et on a pas trop d'estime pour ce type.

A lui de regagner la confiance des autres !

Par contre un curé ayant un gros score en foi gagnera obligatoirement un bonus de 5. On se méfie pas assez des curés, si tu veux mon avis...



Tu vois mon gars, dans la vie y a deux sortes de types. Ceux qui descendent des gars et ceux qui en sauvent.

En gros, les points de réputations sont toujours en pleine fluctuation. Il obéissent en fait aux actions du personnage et reflètent donc ce que pense de lui les gens extérieurs. Chaque action peut donc apporter un malus ou un bonus :

- +1 Pour avoir sauvé la vie d'une tierce personne.
- 1 Pour avoir descendu une personne en toute illégalité.
- 1 Pour s'être fait la malle de prison.
- +3 Pour s'être fait sauvé la vie par un gars connu et ayant une bonne réputation (genre Wyatt Earp)
- +5 Pour avoir sauvé la vie à un gars connu et ayant une bonne réputation
- 5 Pour avoir descendu un gars connu et ayant une bonne réputation
- 3 Pour s'être fait sauver la vie par un gars connu et ayant une mauvaise réputation (genre Gatling John, paix à son âme pourrie)
- 5 Pour avoir sauvé la vie à un gars connu et ayant une mauvaise réputation
- +5 Pour avoir descendu un gars connu et ayant une mauvaise réputation
- +5 Pour avoir défait une abomination qui terrorisait un coin de l'Ouest habité.
- +3 Pour avoir défait une abomination qui terrorisait un coin de l'Ouest pas trop connu.
- 3 Pour s'être fait ramasser la tronche par une bestiole.
- +3 Par Pépite de Légende acquise.  
(Applicable séparément à chaque membre du Gang).
- +3 Par Niveau de Terreur baissé à la suite d'une action du gang rapportée à d'autre personne. (Points uniques, les diviser)

Évidemment, je ne vais pas m'amuser à t'énumérer toutes les situations susceptible de faire gagner ou perdre des points, mais ses situations là sont assez représentatives.

Okay Old Boy, tout ça c'est bien beau, mais techniquement t'en fait quoi ?  
Ce que je t'ai pas dit, l'Ami, c'est que chaque

fois que ton personnage va entrer dans une nouvelle ville, ou un nouveau coin un peu fréquenté tu va te référer à son total de point de réputation pour connaître la réaction de la plupart des gens à son égard.

Attention, ceci ne sera peut être pas une généralité, certains se comporteront différemment que d'autre. Certaines personnes iront prévenir les autorités locales quand un gars de -30 débarquera par chez eux, d'autres iront lui confier une liste de personne à descendre.

Tout cela n'est que pour " simuler " l'ambiance qui régne autour du pj.

Réfère-toi à ceci :

**-50 : On te craint.** Tous ceux qui parle de toi ne le font qu'a demi-mot. Il n'y a qu'un mot pour te décrire : *Terreur*.

**-40 : Valet Noir**, tout ce qu'on peut dire, c'est que tu n'es pas aimé ! Certains, les plus courageux, pensent encore pouvoir te descendre. Les rues se vident à ton approche.

**-35 : Desperado.** Quand tu arrives en ville, le gens te fuient. Mieux encore tu es certain d'avoir ta table au saloon. Un conseil l'ami, évite quand même le shérif.

**-30 : Hors-la-loi**, tu fuis pour mieux descendre dans l'estime des gens. Tu n'arrives peut être pas à justifier tes actions. Peut être est-ce mieux ainsi, tu t'en moque. Ne reste jamais bien longtemps au même endroit, sinon tu risques de voir des étoiles.

**-25 : Banditos.** Tu as descendu bien trop de monde pour te rappeler un nombre. Entre ce qu'il y a marqué sur tes avis de recherche et la réalité, un gouffre semble exister.

**-20 : Mauvaise Frappe.** Il ne fait pas bon être de tes amis. On ne t'adresse la parole qu'en cas d'obligation et si tu as commis quelque crimes connus, ne t'attend pas à passer la nuit à l'hôtel, l'ami...

**-15 : Mauvaise Réputation.** On ne te fait pas confiance facilement. Bien sur, un sourire par ci par là peut arranger les choses, mais combien de temps supportera-tu ces regards ?

**+15 : Bonne Réputation** : on te sert du " *oui monsieur* ", " *non monsieur* ", on te fait des

sourires facilement et on t'offre des tournées plus qu'a ton tour.

**+20 : Ta Bonne Etoile** semble t'irradier. Il fait bon être en ta compagnie. Les portes s'ouvrent facilement

**+25 : Bonne Ame**, on te demande facilement service. Tu es connu pour ton dévouement et ta sincérité

**+30 : Bon Samaritain.** Tu es toujours là quand on a besoin de toi. Tu laisses dans ton sillage des rumeurs qui alimentent le début d'une belle histoire.

**+35 : Héros**, tu l'es dans l'âme. Ce monde que tu aimerais bien sortir de la Terreur est dans ta peau. Tu ne connais pas la peur, quand on parle de toi, des étoiles brillent dans les yeux des plus petits.

**+40 : Valet de Bonne Fortune** : Tu aimes aider les gens dans le besoin. Peut être par quête de célébrité, peut être par seule bonté d'âme, on te connaît et on aime compter sur toi.

On parle de toi comme d'un sauveur, et ton nom est acclamé partout.

**+50 : Ta réputation** te précède partout. Ton nom est en lettres d'or dans tous les journaux. Quand tu es dans le coin, des gens viennent par centaines pour que tu les aide, bref c'est toi la **Légende !**

Tu vois mon gars, dans la vie y a deux sortes



de types. Ceux qui sont intouchables, et ceux qu'on descend sans y penser.

Le truc c'est qu'a partir d'un gros score de +/- 40 il faut réussir un jet de tripes Faisable pour pouvoir achever le PJ.

A +/- 50 c'est pour lui tirer dessus, rude non, mon pote ?

Quand les jet sont ratés, on augmente le SD de 1 rang.

Mais ça implique que son adversaire l'ait reconnu. Alors comment on procède pour savoir ça ?

Facile on lui fait faire un jet d'Astuce par rapport a sa réputation comme il suit :

**+/- 50 : Fastoche**

**+/- 40 : Faisable**

**+/- 30 : Rude**

**+/- 20 : Difficile**

**+/- 15 : Incroyable**

Et voilà, l'ami, cela t'explique pas mal de truc du genre comment Gatling John te paralyse t'il quand il débarque, ou pourquoi tu te jette sous Wyatt Earp pour lui demander de l'aide.

A plus l'ami...

