



effetti DELLA reputazione

Reputazione	Reazione della Gente
+5 o più	Amichevole, generosa, accogliente
+2 a +4	Accogliente, rispettosa
-1 a +1	Neutra
-2 a -4	Diffidente
-5 o meno	Ostile, sospettosa

GUADAGNARE e PERDERE reputazione

Azioni Positive: +1 per azioni di poco conto (come donare del denaro a un santuario), +3 per azioni significative (salvare la vita di uno o più abitanti), +5 per azioni straordinarie (liberare il villaggio da una minaccia grave).

Azioni Negative: Gli stessi numeri si applicano alle azioni negative, come truffare un mercante o rubare nelle case.

reputazione e Gradi di Fama

Per rendere il sistema più complesso, puoi introdurre i "Gradi di Fama," che rappresentano la notorietà dei personaggi in base alla loro reputazione.

Grado 1: Sconosciuto (Reputazione -10 a +10) – I personaggi sono poco conosciuti.

Grado 2: Locale (Reputazione +11 a +20 o -11 a -20) – Noti in una città o regione specifica.

Grado 3: Regionale (Reputazione +21 a +30 o -21 a -30) – La fama si estende a più città o regioni.

Grado 4: Nazionale (Reputazione oltre +30 o -30) – Conosciuti a livello nazionale.

comprarsi una reputazione

Donazioni e Beneficenza: Ogni 100 monete d'oro donate a santuari od ospizi per poveri riduce di 1 punto la reputazione negativa.

Spargere Voci: Spendendo per pagare un bardo che tesse le loro lodi o mostrandosi generosi nel fare affari, i personaggi possono ottenere 1 punto positivo per ogni 50 monete spese in una città.