



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Règles & Matos de jeu pour mj >
Contacts, fournisseurs et alliés



Contacts, fournisseurs et alliés

lundi 30 janvier 2012, par [Sith](#)

Durant la création d'un personnage, il y a une étape qui peut aider durant le périple et la campagne mais qui n'a pas été détaillé : les contacts, fournisseurs et alliés. Voici donc un add-on qui permettra une meilleure définition de cette étape qui mérite que l'on s'y attarde.

Une fois que le personnage fini, il faut choisir ses avantages professionnels et il y a la possibilité d'élargir ses connaissances en investissant des points. Une fois cette étape finie, on fait le total d'années passées dans les professions et on en retire un certain nombre de contacts, fournisseurs et alliés.

Les contacts

Les contacts, comme décrit dans le LdB page 180, sont des PNJ mineurs qui peuvent donner des informations de moindre importance, vendre occasionnellement du matériel très usuel et rendre de menus services. Par contre, dans tous les cas, les contacts doivent être payés en retour.

Disponibilité

Avant qu'un personnage puisse utiliser un contact, il doit d'abord le contacter. Il faut avoir à l'esprit qu'un contact ne va pas simplement attendre que le personnage fasse appel à lui pour l'aider dans le scénario et/ou campagne en cours. Le contact a aussi une vie. La disponibilité du contact est avant tout une affaire provenant du maître de jeu. Il peut à loisir décider que tel ou tel contact n'est pas présent. Il peut aussi tout à fait faire en sorte que le contact soit déjà disponible. Tout ceci peut dépendre de la timeline en cours ou permettre de

recadrer les joueurs. Les contacts peuvent être très utiles pour cela. Ont-ils la petite information que les personnages recherchent ? Ont-ils entendu dire qu'ils étaient recherchés ? Y a-t-il des rumeurs sur eux actuellement ? Les contacts peuvent prendre rendez-vous avec les personnages pour les informer. Cela ne fera que renforcer le fait qu'ils ont aussi une autonomie.

Si le MJ préfère s'en remettre au feeling et ne se soucie pas de la disponibilité du contact, il peut demander au personnage de faire un jet de recherche d'information et / ou de chance. Le MJ peut décider d'un malus en fonction du degré d'importance du contact. Si un contact est puissant ou à de responsabilité au sein d'une organisation, il sera dur à rencontrer.

Investigation

La nature même du contact est de donner des informations. Est-ce que ce contact a les bonnes informations ? Est-il sûr de ses sources ? N'a-t-il pas à gagner gros en donnant de fausses données à différents groupes ? Que fait-il s'il n'est pas payé ?

Le MJ peut déjà avoir ses réponses prêtes en fonction des actions des personnages ou de l'avancement qu'il veut donner ou non à son aventure.

Si le MJ veut s'en remettre au hasard, le personnage devra effectuer un jet de Charisme pour avoir une réponse potentielle. Pourquoi le Charisme ? Le contact peut être dans un mauvais jour, avoir des soucis ou autre et donc, le jet en Charisme va permettre de lier ou non un premier bon contact. En fonction de la MR, l'information peut être plus ou moins erronée ou avoir une conséquence négative

ou positive du contact durant l'entretien. Ensuite, c'est au MJ de décider si le contact a l'information ou non.

Les fournisseurs

Comme pour les contacts, les fournisseurs vont pouvoir vendre du matériel de haute qualité ou moins usuel qu'un contact. De plus, il a la possibilité d'avoir une information plus importante comparée aux contacts. Mais le prix à payer sera à la hauteur de l'information ou du matériel.

Disponibilité

Pour un fournisseur, la méthode pour les contacts peut être utilisée. Ensuite, le MJ peut ajuster des bonus/malus en fonction de l'attente des personnages en matière de renseignement ou d'équipement.

Investigation

Il est possible d'avoir la même approche que pour les contacts. Par contre, les fournisseurs devraient intervenir dans deux cas particuliers : service et assistance

Le service va regrouper la demande de matériel, d'équipement et même l'assistance médicale. Pour cela, le personnage devra y mettre le prix mais les services seront nettement facilités par l'intermédiaire de son fournisseur. En effet, un personnage aura du mal à frapper à la porte de Gladius pour avoir une torpille. Mais grâce à son fournisseur, il pourra en trouver une rapidement.

L'assistance est une notion nettement plus nébuleuse. Elle recouvre tous les services qui ne seront pas à payer avec de l'argent. C'est au MJ de décider si le fournisseur est en mesure de venir en aide au personnage et de quelle façon il devra le rembourser (devra-t-il aller faire les gros bras pour le compte du fournisseur par exemple). Selon les circonstances, le MJ devra s'en remettre à une méthode plus formelle.

Pour cela, le personnage devra réussir un jet en Charisme avec certains malus. En effet, s'il demande un artefact de NTV, le malus pourra aller de difficile à très difficile par exemple. Une fois le jet effectué, la MR sera le modificateur pour un jet en éloquence/persuasion.

Les alliés

Dans le LdB page 180, il est noté que les alliés sont des membres proches du personnage, famille, amis ou compagnon d'arme. L'allié verra offrir ses services gratuitement.

Mise en jeu

Un allié répondra toujours présent aux sollicitations. Dans ce cadre, il faudra prendre plus de temps pour définir l'allié et son domaine de compétences. Il serait dommage de faire appel à un allié qui serait barman pour un assassinat. Les alliés vont demander un peu plus de travail aux MJ et aux joueurs. En effet, il faudra définir durant le parcours professionnel et/ou l'enfance les raisons qu'a une personne de s'allier et son débouché professionnel. Par contre, voyez les opportunités pour les MJ. Un personnage a-t-il besoin d'un allié ? Pas de soucis, cet allié aura besoin du personnage et du groupe pour lancer un nouveau scénario par exemple.

Archétypes

Dans ce qui va suivre, nous offrons des pistes pour la création de contacts, fournisseurs et alliés. Vous n'aurez pas de table lourde à gérer mais uniquement des pistes permettant de les régir et les mettre en jeu en fonction de leur profession en cours.

Artisan/Artiste

- Contact : Il permet de pouvoir vendre du matériel standard et du matériel d'artisanat bas de gamme. Il pourra rendre comme service de nouvelle relation, promouvoir des œuvres d'art ou artistique.
- Fournisseur : En tant que fournisseur, il peut faire



de la publicité ou pouvoir ouvrir aux hautes sphères, si l'artiste est un maître dans son art. Il pourra aussi fournir du matériel de haute technologie pour de la création d'art.

- Allié : Il aidera le personnage à se cacher dans sa boutique, par exemple. Il pourra utiliser ses relations pour accélérer une recherche d'informations.

Assassin

- Contact : Il pourra vendre du matériel de combat, mais seulement de style pistolets et armes blanches. L'assassin pourra vendre aussi du matériel de précision à bas prix. Il aura des informations mineures sur des cibles potentielles.

- Fournisseur : Si l'assassin est fournisseur, il pourra vendre du matériel de précision, aussi bien fusil que le matériel qui s'y rattache, mais aussi drogues et poisons. Pour les informations, l'assassin pourra avoir un profil détaillé de PNJ important pour le scénario ou alors son emploi du temps.

- Allié : Qui sait, il peut aider à se débarrasser d'un rival ou d'un opposant.

Barman

- Contact : Il sera intarissable en tant qu'informateur de seconde zone sur un peu tout et n'importe quoi. Il pourra vendre différentes petites armes.

- Fournisseur : Il pourra avoir des informations fiables sur la pègre, la haute société et tout autre secteur d'activités à condition que l'on y mette le prix. Il pourra vendre tout type d'armes anti-personnels.

- Allié : le Barman pourra faire jouer ses nombreuses relations pour accélérer des recherches. Il pourra aussi « donner » son réseau d'informateur en toute confiance. Il pourra aussi donner une part de son stock de matériel pour un prix dérisoire, voire même associer le personnage à ses affaires.

Chasseur de primes

- Contact : Le chasseur de primes pourra avoir toute sorte de renseignements utiles sur des personnes recherchées seulement. Il pourra vendre des armes de petit calibre.

- Fournisseur : Il pourra avoir un descriptif précis et

un emploi du temps complet d'une personne déjà recherchée par une nation ou organisation. Il pourra même proposer son aide. Il vendra tout type d'armes personnelles.

- Allié : Il aidera un personnage à se sortir d'un mauvais pas s'il est recherché. Il pourra l'épauler pour toute opération de protection ou d'élimination de cible mineure.

Contrebandier

- Contact : En terme de vente, il vendra toujours du matériel d'origine douteuse. Il pourra même vendre de fausse ID de basse qualité. En tant qu'informateur, il pourra donner des informations sur la pègre et les bas-fonds mais surtout sur des transactions illicites.

- Fournisseur : Le contrebandier pourra user de son influence pour faire chanter une personne qu'il connaît (ce service se payera cher) mais aussi pourra faire bénéficier de son navire pour tout type d'activité illégale. La vente de navire pourra faire partie de ses attributions en tant que fournisseur.

- Allié : A ce niveau, le contrebandier pourra tout à fait faire fuir un personnage et son groupe dans son navire. Il pourra même être d'une aide précieuse en tant que taxi.

Cultivateur/éleveur

- Contact : Le cultivateur/éleveur pourra donner des renseignements utiles sur une région géographique et son histoire. Il pourra fournir du matériel usuel et de survie.

- Fournisseur : En tant que fournisseur, le cultivateur/éleveur pourra fourguer du matériel de type scooter des mers, drone, armure... Même si la plupart de ces équipements n'auront qu'un armement limité... Il pourra aussi être précieux dans les services. L'assistance sera nettement plus limitée.

- Allié : Le cultivateur/éleveur pourrait très bien avoir une concession ou même une petite station. Cela peut très bien servir de base de repli.

Diplomate

- Contact : Le diplomate pourra donner des renseignements sur sa corporation seulement. Mais

il pourra aussi en donner sur les nations. Il ne pourra faire de la vente que sur un stock très limité de matériel et en particulier du petit matériel personnel.

- Fournisseur : Le diplomate a la possibilité d'utiliser son influence pour accélérer une demande politique ou diplomatique. Il pourra être aussi une grande source d'informations sur les relations internationales ou sur une organisation. Pour le matériel, son champ sera limité au matériel anti-espionnage.

- Allié : Vous pouvez vous appuyer sur le type Contact et Fournisseur, avec en plus la possibilité de bénéficier de sa cabine privée dans les hautes sphères d'une cité.

Erudit/Archéologue

- Contact : Il pourra donner son accord pour bénéficier d'une base de données spécifique vu que son tissu relationnel sera assez restreint. Le matériel sera de type standard.

- Fournisseur : Il peut vendre des bases de données ou les créer spécifiquement. Le matériel pourra être étendu à du matériel informatique et de stockage.

- Allié : Son dada, c'est la science. Il pourra donner tout type de coup de main sur artefact ou mission nécessitant une expertise poussée dans un domaine scientifique et pour pas un sous.

Espion

- Contact : L'espion pourra fournir des données génériques sur des opérations qui peuvent être en cours. Il pourra fournir indices mineurs sur les agences et agents de renseignements d'une cité ou d'une nation. En matériel, il fournira des armes de petits calibres.

- Fournisseur : Si l'espion est dans la catégorie fournisseur, il pourra appuyer les personnages sur une opération d'espionnage en cours. Du côté assistance, il pourra, par exemple, être un coordinateur et prendre en charge les planques ou autre aspect d'une opération d'espionnage. Pour le matériel, il pourra fournir du matériel d'espionnage, d'anti-espionnage et de falsification

- Allié : Il pourra être un excellent faussaire pour un personnage voulant se sortir d'une situation

épineuse.

Marchand

- Contact : Le marchand sera une source inépuisable d'informations sur le secteur où il exerce. Il pourra tout savoir : de la simple rumeur à l'information majeure du secteur. Il pourra vendre du matériel standard

- Fournisseur : En plus d'être une source d'informations, le marchand, dans ce cas précis, pourra faire jouer ses autres contacts pour trouver une information spécifique sur une zone ou sur une personne. Sur le matériel, le marchand pourra faciliter les accès au marché noir et rendre les transactions plus aisées.

- Allié : En plus de ce qui a été cité plus haut, une petite collaboration pour gagner encore plus de sols est possible...

Médecin/Chirurgien

- Contact : Ce type de contact pourra faciliter l'accès à des hôpitaux (mais est-ce bien raisonnable ?). Il pourra aider aussi pour différents diagnostics. Pour l'équipement, il pourra ravitailler en petit matériel médical.

- Fournisseur : Qui a besoin de chirurgie lourde, réparatrice ou de nouveaux implants ? Ce fournisseur fera parfaitement l'affaire. Il pourra même aider les personnages à refaire leur stock de pharmacie.

- Allié : Le premier motif d'un allié en médecin/chirurgien est des soins quasiment gratuits et, sans doute, un meilleur accompagnement médical.

Mercenaire

- Contact : Le mercenaire est le contact type. Il sait beaucoup de choses, sur beaucoup de personnes mais il faut y mettre le prix. Pour le matériel, il pourra fournir armures de plongé et armes diverses. Mais ce type de contact est le moins fiable. S'il trouve une autre personne qui le paye plus, il retournera sa veste.

- Fournisseur : Il pourra s'acquitter de n'importe quelle tâche, à partir du moment où on met le prix.

- Allié : C'est peut-être l'allié dont il faudra se méfier.



Il pourra effectuer une multitude de tâches et de service. Mais l'appât du gain sera toujours le plus fort.

Officier naval/Navigateur

- Contact : Il pourra être une source de renseignements sur les armées du monde entier. Il pourra aussi être aussi d'une aide pour tout ce qui concerne les navires du monde sous-marin.
- Fournisseur : L'officier naval pourra aider à se trouver un navire militaire obsolète ou de l'armement pour ce dernier. Il sera en mesure aussi d'aider à se rendre d'un point du globe à un autre.
- Allié : En plus de tout ce qui est cité plus haut, il pourra fournir du matériel militaire auquel les personnages et autres contacts n'ont pas accès.

Ouvrier/docker

- Contact : En particulier, le docker pourra trouver n'importe quelle information, sur n'importe qui au vu de son grand réseau social. Mais ces personnes sont assez difficiles à gérer et ne sont pas très disponibles.
- Fournisseur : En plus de ce qui est cité au-dessus, le docker pourra cacher et faire « disparaître » un personnage et son groupe, moyennant cependant une somme astronomique.
- Allié : Le docker pourra aider le personnage à trouver un job, à intégrer une guilde, même l'aider à la contrebande. Il pourra contribuer à élargir ses relations.

Policier/enquêteur

- Contact : Le policier pourra donner toute sorte d'informations sur différentes bases de données criminelles. Il pourra aussi tuyauter le personnage sur différentes affaires en cours.
- Fournisseur : L'enquêteur sera en mesure d'appuyer le personnage sur une enquête en cours et le renseigner sur les différents protagonistes de l'affaire. Il pourra vendre aussi de l'armement de faible calibre.
- Allié : En tant qu'allié, il pourra aider de différentes façons : enquête, protection, filature mais aussi donner des informations sensibles qui peuvent concerner du chantage par exemple.

Prostitué(e)

- Contact : Ce type de contact pourra renseigner le personnage sur tout et n'importe quoi. Comme pour les dockers, il ou elle sera difficilement disponible.
- Fournisseur : Il y aura une pléiade de service que les prostitué(e)s pourront rendre. Cela ira du chantage, corruption, confession sur l'oreiller, acquisition de drogues et poisons et énormément de renseignements.
- Allié : En plus de tout cela, que dirait le personnage d'avoir des faveurs hors normes !!! Et gratuites à l'occasion.

Technicien/Mécanicien

- Contact : Il n'aura pas énormément d'informations à fournir. Par contre, il sera à même d'avoir un éventail de matériel plus élargi que n'importe quel contact présenté ici. Les pièces détachées pourront être de meilleure qualité qu'à l'accoutumé.
- Fournisseur : Dans ce domaine, le technicien/mécanicien pourra aider à faire les réparations sur les équipements. Il pourra aussi trouver les meilleurs équipements à monter sur les navires, armures mécanisées et autres. De plus, il sera à même de prêter son atelier si besoin.
- Allié : C'est un peu comme le garagiste ou l'informaticien que l'on peut avoir sous la main. Cela sert bien au final.

Voleur/Criminel

- Contact : Cette catégorie pourra vous renseigner sur tous les bas-fonds de n'importe quelle cité. Pour l'équipement, vous devriez trouver de tout en y mettant le prix. Mais, tout ne sera pas toujours disponible.
- Fournisseur : Le voleur/criminel pourra offrir les services et l'assistance que les gens des bas-fonds d'une cité peuvent donner. Bien sur, cela coûtera cher. Cela peut regrouper toutes les formes d'assistance et de service notés dans les contacts ci-dessus.
- Allié : Si un personnage veut se cacher ou se procurer du matériel illégal ou avoir un contact privilégié avec un membre haut-placé de la pègre, cet archétype est votre homme.



Faire vivre les contacts

Les archétypes et ajouts de règles ne sont là que pour tenter de faire vivre des PNJ qui peuvent graviter assez régulièrement autour de vos personnages. Si le MJ a suffisamment de temps devant lui, il peut tout à fait faire un background d'une demi-page pour chaque contact, fournisseur et allié. Quand un contact est sollicité de plus en plus souvent, il est possible d'en tirer parti sur plusieurs domaines : instructeur, concurrent, traite... Cela peut être aussi la possibilité d'effectuer des petits teasers avant d'attaquer l'aventure en elle-même.

Vous aurez aussi l'occasion de faire sortir les contacts, fournisseurs, alliés en dehors de leur contexte. Dans certaines circonstances, ces PNJ pourraient entrer en compétition avec les personnages pour obtenir des informations ou des ressources. Cela pourrait se transformer en une guerre entre les personnages et ces PNJ, une surenchère pour tirer les situations à leur avantage. Vous avez la possibilité d'étendre le réseau de contacts de ces PNJ, leur donner des secrets et qui sait, il se peut que l'un d'entre eux soit fécond...

Remarque : Un autre add-on sera mis en ligne au sujet des opposants et des ennemis.