



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Règles & Matos de jeu pour mj >

Relations



Relations

lundi 15 juin 2015, par [Alacabone](#)

Lors de la création, un personnage peut avoir des relations à qui il pourra faire appel pour obtenir de l'aide. Tous ces protagonistes peuvent lui permettre d'obtenir des informations, du matériel ou des services. Évidemment, ils s'attendent à être bien traités. Au début du jeu, chaque PJ dispose automatiquement d'une relation puis, au cours de sa carrière, il en gagnera d'autres. Enfin, il pourra investir des points d'avantages professionnels afin d'améliorer celles qu'il a déjà obtenues. Au cours de ses aventures, un personnage pourra tout à fait gagner ou perdre des relations.

Types de relation et secteurs

d'activités

Nous distinguons trois types de relation, chacune liée à un domaine bien précis. Ainsi pour l'obtention de renseignements, il faudra se tourner vers un informateur, pour l'acquisition de matériel, il faudra s'orienter vers un receleur et pour finir ceux qui désirent une aide physique devront se diriger vers un mercenaire.

A l'exception des indics, chaque relation dispose d'un secteur d'activité qui est souvent lié à sa profession. Il peut être aussi en corrélation avec son origine sociale, les lieux qu'elle fréquente ou autre chose.

Les indics : Ce sont des protagonistes qui peuvent fournir des informations au personnage. Ils sont en mesure de donner des renseignements mais peuvent aussi faire courir une rumeur ou entendre des bruits de coursives. Ils laissent traîner leurs yeux et leurs oreilles partout, en bénéficiant

souvent d'un réseau efficace pour les aider dans leur tâche. Leur domaine restera toujours l'information.

Les receleurs : Ce sont des PNJ qui peuvent fournir du matériel au personnage mais aussi éventuellement leur en racheter. Ils sont capables de trouver des marchandises illégales ou au marché noir. Ils ont souvent un tas de passe-droit et généralement un carnet d'adresses de personnes influentes leur permettant de mener à bien leurs occupations. Leur secteur d'activité désigne le genre d'équipement qu'ils peuvent acquérir (armes, drogues, matériels militaires, produits médicaux, pièces de navires, outillages industriels...).

Les mercenaires : Ce sont des protagonistes qui peuvent proposer de l'aide au personnage sous forme de service. Ils vendent leurs talents pour des missions et interviennent directement grâce à leurs compétences ainsi que leurs matériels personnels. Leur secteur d'activité est en lien avec le service qu'ils sont en mesure d'apporter (combat, escorte, surveillance, pistage, cambriolage, raquette, vol, interrogatoire, réparation..).

Caractéristiques

Chaque relation est pourvue de trois caractéristiques qui sont sa puissance, ses ressources et son territoire. Elles permettent de quantifier l'influence de cette dernière en déterminant ses capacités ainsi que ses limites. Ces indices sont tous gradués du niveau 1 (le plus faible) au niveau 5 (le plus fort). Une relation obtenue lors de la création de personnage débute avec 1 dans chacun de ces trois paramètres.



Puissance : La puissance détermine l'ampleur et la portée de ce que peut vous apporter la relation. Plus cet indice sera haut et plus elle sera efficace, aura le bras long et en règle générale impactera le scénario. La puissance représente aussi la capacité de la relation à mobiliser ses richesses. Pour un indic, cela déterminera la qualité des renseignements récoltés (véracité, importance), pour un receleur cet indice agira sur la rareté des produits (qualité, disponibilité) et pour un mercenaire la capacité de ses actions (compétences, équipements).

Au niveau 1 (Amateur) : La relation est une aide non qualifiée qui n'accorde pas beaucoup de temps et d'argent à la réussite de son entreprise. C'est généralement un complément mineur à son activité principale et dont la qualité laisse souvent à désirer.

Pour un indic : informations d'ordre basique et courante telles que l'on pourrait en trouver en cherchant dans un Data-base ou entendre accoudé à un comptoir.

Pour un receleur : type de matériel standard ou commun de médiocre qualité.

Pour un mercenaire : Peu d'aptitudes spécifiques et sans équipements. On pourrait le trouver au premier bar écumé.

Au niveau 2 (Initié) : A ce niveau la relation essaie de s'organiser et elle investit une partie de ses ressources et tente de percer dans son domaine. Cette occupation lui permettrait si elle la pratiquait à temps complet de survivre. Elle commence à bénéficier de quelques faveurs, combines, passe-droits et tuyaux mais sans toutefois encore être assise dans l'activité.

Pour un indic : La relation commence à avoir quelques avantages et des contacts qui peuvent lui permettre d'obtenir des informations de moyenne importance mais il n'est pas encore implanté et reconnu.

Pour un receleur : Il va pouvoir commencer à obtenir du matériel moins commun avec des prix et une qualité qui commencent à devenir raisonnable

sans pour autant avoir beaucoup de choix.

Pour le mercenaire : A ce niveau, un mercenaire commence à avoir quelques aptitudes pour les services qu'il rend. Il dispose d'un peu d'équipement pour l'aider dans sa tâche et d'un minimum d'entraînement dans sa branche.

Au niveau 3 (Professionnel) : A ce niveau, la relation en a fait son métier à plein temps et en vit correctement. C'est la plupart du temps un personnage implanté, connu dans le milieu et qui sait ce qu'il fait. En règle générale il connaît bien son business, les prix pratiqués, la concurrence et l'état du marché sur lequel il fait son beurre.

Pour un indic : C'est un individu qui est souvent bien rencardé. Il est au courant de beaucoup de choses sur son territoire et a des yeux et des oreilles un peu partout. Il dispose d'avantages en tout genre pour l'aider.

Pour un receleur : A ce niveau, la relation peut obtenir du matériel recherché et assez rare dans l'endroit où elle se trouve. Elle peut même disposer de choix ou de qualités différentes suivant la demande.

Pour un mercenaire : Il dispose d'un équipement adéquat et de compétences certaines lui permettant de revendiquer pleinement son activité. Il connaît bien son sujet et son secteur d'activité.

Au niveau 4 (Élite) : La relation à ce niveau fait partie de l'élite de sa nation dans son domaine. Elle maîtrise son sujet, bénéficie souvent d'un statut particulier ou pèse au sein de son secteur d'activités et est même parfois connu au-delà de ce cercle. Elle vit très bien grâce aux revenus générés par sa profession et jouit de très nombreux avantages et facilités.

Pour un indic : A ce niveau, le personnage peut obtenir des informations confidentielles grâce à tout un tas de moyens en sa possession.

Pour un receleur : Il est en mesure de trouver des produits très rares et que peu de personnes serraient en capacité de fournir dans l'endroit où il



se trouve. Il dispose en plus d'un choix assez extraordinaire pour le souligner.

Pour le mercenaire : Une telle relation possède des compétences de haut niveau et d'un matériel très rare lui permettant de remplir ses missions bien au-delà de ce que pourrai faire un professionnel.

Au niveau 5 (Excellence) : A ce stade, le personnage fait parti de la crème mondiale dans son secteur d'activité. Il dispose de tout un tas d'outils lui permettant d'être ce qu'il est et sa réputation n'est plus à faire.

Pour un indic : Il est en mesure d'obtenir des renseignements très sensibles sur son territoire, pouvant aller jusqu'au document classé top secret ou des informations qu'une poignée de personnes détiennent et qui ne filtrent pas.

Pour un receleur : Une relation peut obtenir a peu près tout dans son secteur d'activités et même des produits à la pointe de la technologie, des prototypes militaires ou des projets encore expérimentaux.

Pour un mercenaire : Un tel personnage est doté de compétences et la limite du naturel, d'un matériel à la pointe de ce qui se fait et d'une connaissance extrême de son secteur d'activité.

Ressources : Les ressources d'une relation quantifient le nombre d'hommes qu'elle peut mobiliser à tout moment afin de l'aider dans sa tâche. Attention il faut bien faire la différence entre être la tête d'un certain nombre d'individus et en disposer quand bon vous semble. Ce paramètre permet aussi de déterminer en combien de temps la relation peut répondre favorablement à votre requête.

Au niveau 1 : La relation agit seule et ne peut donc compter que sur elle-même.

Au niveau 2 : Elle est à la tête d'un groupe d'une dizaines de personnes tout au plus.

Au niveau 3 : Elle mène une entreprise pouvant aller jusqu'à une cinquantaine d'individus.

Au niveau 4 : La relation dispose d'une organisation pouvant aller jusqu'à 300 personnes.

Au niveau 5 : Nous avons ici à faire à un contingent pouvant atteindre le millier d'hommes.

Territoire : Le territoire délimite la zone d'activité géographique sur laquelle la relation peut intervenir. De la même façon que pour les autres caractéristiques, plus le niveau est fort et plus cette zone d'action sera vaste.

Au niveau 1 : Un quartier d'une grande station ou d'une cité, un secteur ou niveau d'une station de taille moyenne, une station de petite taille ou communauté.

Au niveau 2 : Un petit secteur ou niveau d'une cité, un vaste secteur ou groupement de niveau d'une grande station, une station de taille moyenne, un groupement de petites stations ou communautés.

Au niveau 3 : Un ensemble de secteurs ou niveaux d'une cité, une grande station, ou groupement de stations de taille moyenne.

Au niveau 4 : Le territoire d'une nation mineure, une région ou une vaste zone d'une grande nation, une cité et ses alentours, une mer, une province.

Au niveau 5 : Le territoire d'une nation majeure, un océan

L'influence

L'influence d'une relation est calculée en additionnant ses trois caractéristiques (Puissance, Ressources et Territoire). Si le niveau d'un tel personnage atteint 10, il arrive à un stade lui permettant d'ajouter un deuxième secteur d'activité et dans le cas où il atteindrait un seuil de 14, il pourrait en ajouter encore un supplémentaire.

Niveau d'influence	Secteur d'activité
De 3 à 9	1
De 10 à 13	2

À partir de 14

3

Exemple : Piotr la murène est un receleur spécialisé dans les armes et le matériel militaire qui agit sur un ensemble de stations et disposant d'une quarantaine d'hommes (Puissance 4, Ressources 3, Territoire 3). Si il avait eu une Puissance égale à 3, il n'aurait pu avoir qu'un des deux secteurs d'activité.

Personnage mythique

La majorité des personnages ont donc un niveau d'influence compris entre 3 et 15 mais quelques-uns, exceptionnels et rares peuvent monter encore plus haut. C'est le cas d'une poignée d'individus dont certaines figures emblématiques du monde de Polaris. Ce sont en général des gens tellement puissants que leurs capacités dépassent cette échelle. Ils sont en mesure de monter au-delà du niveau 5 dans une ou plusieurs de leurs caractéristiques. Ils sont par exemple capables d'obtenir des informations d'une extrême importance telle que des secrets d'état ou des vérités sur le passé. Certains d'entre eux sont à la tête de ressources humaines dépassant allègrement le millier d'individus et certains sont même capables d'étendre leur territoire au-delà des océans comme à la surface, voir dans l'espace ...

Allégeance et coût de la relation

L'allégeance est l'état des relations qui lient le PJ et le PNJ. C'est aussi grâce à cet indice que vous pourrez déterminer le coût de chaque relation lors de la création de personnage. Elle est indépendante du type de la relation et de son secteur d'activité. Il y a cinq allégeances différentes qui sont le contact, l'allié, la faveur, l'opposant et l'ennemi.

Le contact : C'est une personne, une connaissance n'ayant aucun lien particulier avec le PJ. Il s'attend à être payé en échange de ses services (informations, matériel ou aide physique). Il n'a aucun sentiment l'empêchant de trahir le PJ si nécessaire ou si cela lui est avantageux. Il ne fera probablement rien de

plus que ce qui lui a été demandé (et même parfois moins). Son coût lors de la création de personnage est égal au (niveau d'influence -3) points de relation.

L'allié : C'est en général un membre de la famille, un ami ou un partisan du personnage. Il est loyal, fiable, toujours prêt à aider en cas de besoin (et gratuitement tant qu'il le peut). Il s'attend néanmoins à ce que le PJ lui donne un coup de main et réponde à ses appels si nécessaire, comme il le fait pour lui. Son coût lors de la création de personnage est égal à ((niveau d'influence*2) -6) points de relation.

La faveur : Cette allégeance particulière désigne le fait qu'un individu a une dette d'honneur envers le PJ. Il faut le considérer comme un allié qui fera son maximum pour rembourser son dû quand le PJ lui demandera. Attention néanmoins au fait que c'est un allié à usage unique et qui une fois qu'il aura rendu sa faveur ne devra plus rien au personnage et disparaîtra probablement. Son coût lors de la création de personnage est égal ((niveau d'influence*0,5) -3) points de relation (coût minimum 1 point).

L'opposant : C'est un rival, un concurrent ou une personne jalouse du PJ. Il fera tout pour lui nuire, en le harcelant, en signalant ses faits et gestes à ses ennemis, en faisant courir des rumeurs sur son compte... En règle générale, cette nuisance n'ira pas jusqu'à l'attaque physique, sauf si les rapports entre eux s'enveniment vraiment (ce qui ne manquera pas d'arriver si le PJ réagit violemment). Le MJ peut échanger 3 opposants contre un ennemi s'il le souhaite. Un opposant doit répartir 5 points dans ses caractéristiques.

L'ennemi : Il est encore plus déterminé à atteindre ou à se débarrasser du PJ. Il n'hésitera pas à le traquer, à s'en prendre physiquement à lui, et contrairement aux simples opposants, il est prêt à déployer beaucoup d'énergie pour cela. Un ennemi doit répartir 9 points dans ses caractéristiques et 11 lorsqu'il est héréditaire ou important.

Exemple : Akrill veut lors de la création une relation assez puissante dont le niveau d'influence est égal



à 10. Il lui en coûtera 7 points de relation si c'est un contact, 14 points si c'est un allié et seulement 3 points si c'est une faveur.

Bon sens

Tous les exemples cités plus haut ne sont que des indications pour aider le meneur de jeu et le joueur à visualiser au mieux les relations que possède le PJ. Il va de temps à autres falloir adapter cela afin que ça colle au personnage et que ça ne rentre pas en contradiction avec son background. Il faudra que les joueurs et leur meneur fassent aussi appel à leur bon sens et qu'ils gardent une certaine logique lorsqu'ils créeront les relations. Nous conseillons au meneur de limiter les relations dont l'écart entre la caractéristique la plus forte et la plus faible dépasse 3 (même si beaucoup de choses sont justifiables).

Exemple : Marius Porti, indic de son état, officie sur Equinoxe. Il a des hommes infiltrés sur une bonne partie du grand souk mais plus spécifiquement sur les niveaux supérieurs (niveau 6 à 0). Son réseau compte une centaine d'individus et il est souvent assez bien renseigné.

Marius Porti	Contact	Indic	PUI 3	RES 4	TER 3	Influence 10	Equinoxe N0 => N6
--------------	---------	-------	----------	----------	----------	-----------------	-------------------------

Interpréter une relation

Lorsqu'un personnage fait une demande à l'une de ses relations, le meneur est libre d'accéder à sa requête ou pas. Dans le cas où la relation n'a pas les caractéristiques nécessaires ou que le meneur ne souhaite pas qu'elle accède à la requête du personnage, ce sera très simple. A contrario si la relation a les caractéristiques nécessaires ou que le meneur souhaite qu'elle accède à la requête du personnage, il ne restera plus qu'à tomber d'accord sur les modalités d'un deal. Mais il peut arriver que le meneur ne soit pas sûr que la relation soit en mesure d'accéder à la requête car ses caractéristiques sont limites ou trop justes. Il devra alors lancer 1D20 sous le niveau d'influence de la

relation afin de voir si elle arrive à obtenir ce que le personnage recherche.

Exemple : Akrill lors d'un entretien avec Marius à l'abri des regards, souhaiterait obtenir des renseignements sur le chargement d'un navire fraîchement amarré au dock 14 du niveau 1 d'Équinoxe. C'est le genre de renseignements que pourrait obtenir Marius grâce à son influence (il est très probable qu'il dispose d'un de ses contacts aux douanes de ce niveau). Mais le meneur est aussi libre de refuser de lui fournir l'information en prétextant que Marius n'a pas la possibilité de l'aider, ou ne le souhaite pas, monnaie trop cher...

Dans la même situation si les renseignements concernaient un navire amarré à un Dock sur Ariane ou au niveau 8 d'Équinoxe, en dehors du territoire de Marius mais relativement proche tout de même de son réseau. Le meneur pourrait s'il le désirait lancer 1D20 et dans le cas où il obtiendrait un score en dessous de 10 obtenir quelques infos tout de même. En fonction de la marge de réussite, il pourrait varier la quantité d'informations, leur véracité, et le délai d'obtention par exemple.

Lorsque le niveau d'influence d'une relation atteint 10, elle commence à prendre de l'ampleur et inéluctablement elle arrive à diversifier ses domaines. De ce fait elle pourra éventuellement proposer d'autres services qui seront secondaires et dont la qualité sera bien inférieure.

Exemple : Marius, notamment grâce à un réseau très bien implanté et un vaste territoire, doit pouvoir permettre à des personnages d'obtenir autre chose que des renseignements. Son niveau d'influence ne fera pas nécessairement de lui un receleur exceptionnel mais il doit pouvoir disposer facilement de matériel courant sur Équinoxe au marché noir. De la même façon, il n'aura peut-être pas sous la main de soldats d'élite armés jusqu'aux dents pour remplir une mission mais quelques fortes têtes tatouées et aimant la châtaigne doivent pouvoir aisément être trouver dans les connaissances d'un tel homme.



Délai d'obtention

Le délai d'obtention des renseignements, des services ou du matériel est établi en fonction du niveau de ressource de la relation. Plus cette caractéristique sera haute et plus la relation disposera d'un réseau étendu et influents pour l'aider dans sa tâche.

Exemple : Ce n'est pas parce qu'un indic est très puissant et a un territoire étendu qu'il arrive à disposer des informations demandées rapidement. De la même façon un receleur ayant pignon sur coursière et bien établi sur une grande cité ne disposera pas forcément du matériel demandé en temps voulu s'il ne peut pas compter sur un réseau important pour le fournir rapidement. Au meneur d'établir un délai correct en fonction du type de demande et du niveau de ressource de la relation.