

Aide à la gestion des contacts



Acquisition et développement des contacts

L'acquisition et le développement se fait, de préférence narrativement, via des PNJs rencontrés dans les différents scénarios et avec qui le personnage garde de bonne relation ou les relations qu'il tisse ou renforce entre les missions.

Un personnage, à la création, pourrait recevoir quelques contacts liés à son passé. Par exemple :

- Loyauté (A), Influence (1) sur la planète ou lieu de son enfance
- Loyauté (I), Influence (Bonus Sociabilité) dans l'organisation en rapport avec sa carrière
- Loyauté (I), Influence (1) au libre choix du joueur

Ces conseils sont modulables en fonction du background du personnage et reste un accord entre le joueur et le MJ.

Il est également imaginable que le trait *Pair* donne l'accès à un contact (Loyauté (I), Influence (3)) et *Bonne réputation* permet l'amélioration de la loyauté d'un contact d'un cran dans l'organisation lié au trait.



Description des caractéristiques des contacts

Loyauté : Représente le niveau d'engagement du contact envers le PJ

C	Camarade	Prêt à prendre des risques importants et à dépenser des ressources personnelles en plus de partager toutes les informations en sa possession
A	Allié	Prêt à donner spontanément des informations et prendre des risques modérés
I	Informateur	Prêt à donner des informations ou rendre service sans prendre de risque et en échange de rémunération

Zone d'influence : Représente la zone qu'influence le contact (une ruche, une planète, un système,... éventuellement une organisation de l'Impérium)

Influence : Représente le niveau d'influence du contact, son réseau, sa position hiérarchique au sein d'une organisation, le nombre de personne sous sa direction ou les ressources auxquelles il a accès normalement.

Influence		Nb de personnels	Exemples classiques			
	Description		Civils	Garde impérial	Arbites	Inquisition
1	Utile pour ses compétences seules		Infirmier, Mécanicien, Artisan, ...	Cadet	Recrue	
2	Personne en contact avec du public		Commerçant, serveur, ...	Troupier		
3	Personne à autorité locale	<10	Médecin, Notaire, ...	Sergent	Arbitrator	Acolyte
4	Dirigeant de petite équipe	~100	Chef de gang, petit dirigeant, professeur, petit noble	Capitaine		Acolyte éprouvé
5	Dirigeant de service	~1 000	Prêtre, chef d'établissement, Parrain de père, Noble	Commandant de compagnie		
6	Dirigeant de grande envergure	~100 000	Dirigeant de corporations, haut noble, Evêque	Commandant régiment		Légit investigateur
7	Dirigeant influant planétaire	~10 000 000	Seigneur planétaire d'un monde en développement	Général	Juge	Inquisiteur
8	Dirigeant influant Système	~1 000 000 000	Seigneur planétaire d'un monde développé			Seigneur inquisiteur
9	Dirigeant influant Sous-secteur					Maitre inquisiteur
10	Dirigeant influant Secteur				Seigneur maréchal	Grand maitre de conclave
11	Dirigeant influant Segmentum		Cardinaux, Seigneur commandant d'adeptus ou de segmentum	Seigneur commandant militant	Maréchal de tribunal	
12	Dirigeant influant Impérium		Seigneurs de Terra, Seigneur commandant du segmentum Solar	Grand connétable	Prévôt Maréchal	Légit de l'inquisition

Feuille de contacts et indics

N°	Nom	Occupation / organisation	Loyauté	Zone d'influence	Influence
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					