fiche contact

Aide de jeux

Sujet : fiche de gestion des relations et informateurs

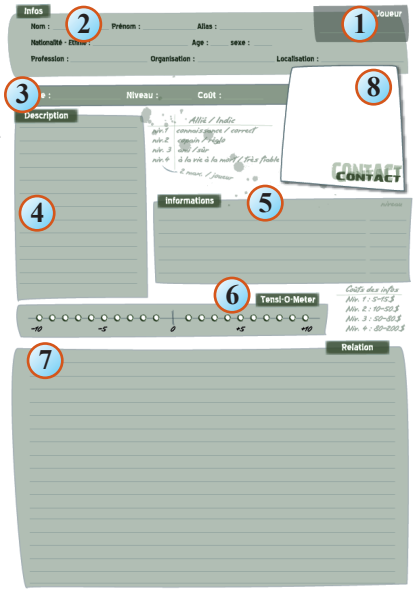
Auteur : BouCH [mail]
Date de création : 12.2007
Version : 1.0
» Donner votre avis : [ici]

Document à utiliser dans le cadre du jeu de rôle COPS (Asmodée Editions)

Après la fiche de gestion des PNJ, voici la fiche de gestion des contacts de vos PJs.
Quand se sont-ils rencontrés pour la dernière fois ? Vos joueurs ont-ils un jour renvoyé l'ascenceur ? N'ont-ils pas oublié le «petit cadeau mensuel» qui fera que leur indic sera toujours bavard la prochaine fois qu'ils se verront ?

Cette fiche est au format A5. Vous devez donc imprimer les deux pages suivantes recto-verso et plier la feuille en deux.

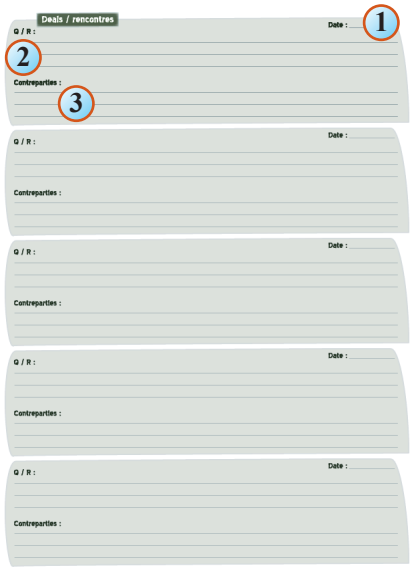
La page 1 est composée des zones suivantes :



• **1** : le nom de votre joueur ayant cette personne comme contact
• **2** : l'identité du contact (nom, prénom, profession, etc.)
• **3** : le type de relation (allié ou informateur), le niveau de la relation, et, dans le cas d'un informateur, son coût mensuel...
• **4** : la description de l'indic
• **5** : les informations dont il dispose et à quel niveau
• **6** : le Tensi-O-Meter est une petite invention personnelle. Il est en effet parfois difficile au fur et à mesure des scenarii de se souvenir de l'état de la relation entre un joueur et son contact. S'entendent-ils toujours aussi bien ? Le joueur n'a t-il pas été trop brusque avec son « cousin » ? Les infos n'étaient-elles pas un peu trop chères ?
Bref.
Le tensi-o-meter vous permet maintenant de suivre l'état de cette relation. Au départ, le niveau est de 0. A vous de faire évoluer ce niveau suivant les rencontres entre le joueur et son contact...
Votre COPS a oublié de rendre visite à son indic ? Allez, 1pt de moins. Il a également oublié la petite prime mensuelle ? Encore 2pts de moins.
Les infos vendues étaient complétement foireuses ? 3 pts de moins...
Votre COPS a réussi à dégoter des places en tribunes pour le prochain match du sport préféré de son indic ? Allez, 3 pts de plus...
Bref, à vous de juger !
Si jamais la relation descend sous la barre des -10pts, vous pouvez considérer que le niveau de la relation baisse d'un point. Si jamais elle dépasse les +10pts, la relation peut augmenter d'un niveau (n'oubliez pas les pts d'expérience à dépenser...).
• **7** : description de la relation (histoire, etc.)
• **8** : pour les plus perfectionnistes, l'emplacement pour la photo du contact !

Sont également rappelés à quoi correspondent les niveaux des alliés / indics, et le coût des infos pour chacun des niveaux.

Les pages 2, 3 et 4 permettent de noter l'historique des recontres entre votre PJ et son contact. Elles sont composées des zones suivantes :



• **1** : la date de la rencontre
• **2** : les informations demandées et reçues
• **3** : ce que votre joueur a du ou devra donner en échange...

Pour tout savoir sur la gestion des contacts : Cf. Livre de base p.148

Deals / rencontres

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Infos

Joueur

Nom : _____ Prénom : _____ Alias : _____

Nationalité - Ethnie : _____ Age : _____ sexe : _____

Profession : _____ Organisation : _____ Localisation : _____

Type : _____ Niveau : _____ Coût : _____

Description

Allié / Indic

nv.1 connaissance / correct

nv.2 copain / réglo

nv. 3 ami / sûr

nv.4 à la vie à la mort / très fiable

2 max. / joueur

CONTACT

informations

niveau

Tensi-O-Meter

-10 -5 0 +5 +10

Coûts des infos

Niv. 1 : 5-15 $

Niv. 2 : 10-50 $

Niv. 3 : 50-80 $

Niv. 4 : 80-200 $

Relation

Deals / rencontres

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Deals / rencontres

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :

Date : _____

Q / R :

Contreparties :