

Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

Les bonus liés au matériel

- Les Règles - Le Système de Jeu -

Date de mise en ligne : mardi 5 septembre 2006

Corporates

Utilisation de matériels (ou systèmes) et de compétences.

Les matériels peuvent ajouter un bonus à l'utilisation d'une compétence. Cela concerne :

- ▶ les implants cybernétiques spécialisés
- ▶ les équipements liés à des métiers
- ▶ les armes
- ▶ ...

Exemple : Main chirurgicales donne un bonus en médecine pour les actions de chirurgie ; Trousse de chirurgien donne le même bonus.

Activation des bonus

Le bonus offert par le matériel ne s'applique que lorsque celui-ci est utilisé dans le champ exact pour lequel il a été conçu.

Exemple : Une boîte à outil de petite mécanique (+2) donne un bonus pour des réparations de mécanismes de petite taille (armes, jouet...) mais ne donnera pas de bonus si elle est utilisée pour ouvrir une serrure (effraction).

Cumul des bonus

Lorsqu'un personnage utilise deux matériels apportant des bonus, on regarde leur complémentarité et on applique la règle suivante :

- ▶ Les deux matériels sont totalement différents et complémentaires : on cumule les bonus (exemple : un garage et une boîte à outils).
- ▶ Les deux matériels sont complémentaires : on prend le plus fort auquel on ajoute la moitié de l'autre (exemple : un boîte à outils complète et une main de mécano)
- ▶ Les deux matériels sont comparables : on prend le plus fort (exemple : un bras stabilisateur et un fusil avec stabilisateur).

Coûts

Les prix qui sont donnés dans la section équipements sont les prix de base, pour augmenter le bonus, se référer à la table des coûts.

- ▶ Pour les équipements cybernétiques, le prix de base donne +1.
- ▶ Pour les équipements traditionnels, le prix de base donne 0.

Exemple : Une main de serrurier de base offre un bonus de +1 alors que la trousse de serrurier du petit cambrioleur assemblée à partir d'outils Wall Mart premier prix donne 0.