

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.