Extrait du Corporates

http://corporates.free.fr

L'achat et la revente de matériel

- Les Règles - Le Système de Jeu -

Date de mise en ligne : mercredi 3 janvier 2007

Copyright © Corporates

Matériel neuf - Matériel d'occasion
Le monde de corporates n'est plus celui d'une société de consommation de masse de produits jetables ; En effet le coût des matières premières et des énergies, ainsi que le développement de la matrices ont favorisé le commerce de l'occasion au point d'en faire une pratique courante.
Cette pratique est même quasiment une obligation pour tous les personnages de Corporates dont les revenus ne sont pas toujours d'origine légale.

Valeur d'un bien
Les prix affichés dans les listes de matériel correspondent au prix "de la rue" d'un matériel neuf ou d'occasion ayant les propriétés correspondant à la description.
Ainsi le prix indiqué pour une lunette de visée +3 sera celui d'une lunette de visée +3 neuve ou quasi-neuve, ou d'une lunette de visée +4 usée au point de n'apporter que +3 de bonus.

Valeur d'un matériel cybernétique
Le prix d'un matériel cybernétique se décompose ainsi : 70% du prix provient de la base du matériel et 30% des pièces dites « *adaptives* » qui permettent d'adapter ce matériel de série à l'être particulier qu'est le cyborg.

Les pièces adaptives ne sont pas récupérables, ce qui fait que toute personne voulant se faire greffé un appareil cybernétique récupéré devra payer 30% de la valeur indiquée dans les listes pour acheter les pièces et interfaces de connexion.

Achat d'un bien
Sauf exception, un personnage paiera le prix indiqué dans la liste pour acquérir un bien.

Dans le cas d'un matériel cybernétique, on incluera généralement dans le montant de la transaction le coût des pièces adaptives. Si ce n'est pas le cas alors on retirera 30% à la valeur de l'équipement cybernétique.

Achat d'un bien rare
Certains objets illégaux ou particulièrement demandés peuvent être difficiles à trouver sur le marché de l'occasion. C'est généralement le cas des armes lourdes, des armes discrètes, des armes de sniper, des armes de maître, des implants cybernétiques ou des équipements apportant un bonus de 4 ou +.

Acheter un équipement rare sur le marché parallèle sans un bon contact peut s'avérer difficile et nécessiter **un jet de chance (avec en bonus débrouille) de difficulté 15, 20 ou 25**.

En passant par un contact, le personnage peut ajouter 1d ou 2d à son jet de chance.

Un personnage peut aussi investir du temps dans sa recherche, il dépense alors des points d'expérience et ajoute +1 par point dépensé. Il ne peut dépenser ainsi plus de points que son score en débrouille.

En cas d'échec de 5 ou moins il est possible de se procurer le matériel mais à des conditions particulières, le joueur jette 2d6 et consulte la table ci-dessous. En cas d'échec de 10 ou plus, on considère que le personnage s'est fait arnaquer et à perdu 20% de la valeur de l'objet.

2d6	Conditions particulières

Copyright © Corporates

2	Le personnage peut acquérir l'objet mais au triple de sa valeur.
3	Le personnage peut acquérir le matériel endommagé mais au double du prix neuf
4	Le personnage peut acquérir l'objet mais au double de sa valeur.
6-7	Le personnage peut acquérir le bien moyennant un surcôte de 50%.
8	Le personnage peut acquérir le matériel au prix normal, mais celui-ci a servi pour un crime et fait l'objet d'une enquête de police.
9	Le personnage peut acquérir le bien moyennant un surcôte de 30%
10	Le personnage peut acquérir l'objet au prix normal, mais il provient d'un corpo et est numéroté.
11	Le personnage peut acquérir le matériel endommagé au prix du neuf
12	Le personnage peut acquérir le bien moyennant un surcôte de 10%

Le personnage peut effectuer un jet de recherche par objet et par mois. S'il a déjà effectué des recherches durant les derniers mois, il ajoute +1 par tentative ratée à son jet.

Revente d'un bien

Lorsque les personnages tentent de revendre un matériel, deux situations sont possibles :

- Les personnages ont un client final pour ce matériel, dans ce cas ils négocient directement avec un prix généralement voisin de celui défini dans les listes.
- Les personnages n'ont pas d'acheteur direct, ils doivent alors passer par un des nombreux intermédiaires qui achètent et revendent du matériel d'occasion. Dans ce cas celui-ci prélèvera une commission équivalente à **50% - 3xNiveau de commerce** du personnage négociant la transaction.

Si le matériel revendu est un équipement cybernétique, alors on retirera de la valeur définie dans les listes d'équipement les 30% représentant les pièces adaptives.

Exemple 1

Un personnage souhaite revendre à un de ses amis médecin une main de chirurgie +3 dont la valeur définie dans les règles est de 6000¬$. S'agissant d'un vente directe, on ne retire que le coût des pièces adaptives soit 1800¬$. Le personnage touchera dont 4200¬$. Son ami médécin devra quand à lui acheter dsans une boutique spécialisée les pièces adaptives pour 1800¬$, au final la main lui coutera bien 6000¬$ comme défini dans les règles.

Exemple 2

Les personnages ont trouvé un lanceur de corde (valeur indiquée 3500¬$). Ils décident de le vendre mais ne connaissent personne succeptible d'être directement intéréssé. On considère donc qu'ils envoient leur meilleur négociant effectuer la transaction auprès d'une revendeur de matériel.

Pour connaitre la somme récupérée par les personnages on effectue le calcul suivant :

1) On retire la valeur des pièces adaptive, soit 30%.

2) On retire la commission du revendeur ; si l'on considère que le personnage effectuant la transaction a 5d en commerce celle-ci sera de 50 - 3x5 = 35%

Au final les personnages récupèreront donc : (3500 - 30%) - 35% = 1592,5¬$.

Copyright © Corporates

Matériel endommagé
Il arrive que les personnages récupèrent un matériel endommagé. S'ils souhaitent le vendre effectuera **une décôte préalable de 30%**.

Réparer un matériel endommagé est un tâche dont la **difficulté est de 20** et la longueur définie par la complexité du matériel. Chaque jet coûte 1 point d'expérience (ou 1000 à 2000¬$ si les personnages font faire le travail par un pnj).

Par défaut, on considèrera que la longueur de la tâche est de 1 par tranche de 10000¬$ du prix du matériel neuf. Le meneur de jeu peut toutefois revoir ce barême à la hausse ou à la baisse en fonction de l'équipement.

Matériels cybernétiques non récupérables
Certains matériels cybernétiques ne sont pas récupérables ; c'est le cas des matériels répartis sur tout le corps (reflexes cablés, protection dermale, ossature renforcée...), et des interfaces neuronales (coprocesseurs, interface ADD-ON, interface sensorielle...).

A l'inverse certains matériels cybernétiques ne sont pas directement connectés au cyborg et ne necéssitent donc pas de pièces adaptives. C'est par exemple le cas des yeux UOB-3 ou des cartes LoMoSaC.

Copyright © Corporates