

Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

Multi-meneurs

- Les Règles - Le Système de Jeu -

Date de mise en ligne : mardi 22 août 2006

Corporates

Corporates étant un jeu multi-meneurs, voici quelques principes à respecter :

- ▶ A la fin d'une séance, les personnages ne doivent pas être bloqués en un lieu.
- ▶ Une séance = 2 fois le nombre de joueurs en points d'expérience pour les personnages présents et pour le personnage du meneur, 1 fois le nombre de joueurs en points d'expérience pour les personnages absents.

- ▶ Les évènements de la chronologie sont classés en 2 catégories (à venir avec identification visuelle par icône) : majeur et mineur.
Les évènements majeurs sont connus de tous (ex : guerre mondiale). Il sera donc impossible d'en rajouter, une fois la campagne lancée, sans l'avis de tous.
Les évènements mineurs peuvent ne pas être connus de tous (ex : procès sur le cyber crime). Ils pourront donc être rajouter après le lancement de la campagne, si un meneur le juge utile.
- ▶ Tout pnj, lieu, etc, pourra être réutilisé par un autre meneur sauf contre-indication
- ▶ Le monde étant une oeuvre collective, il se peut que certaine proposition fasse l'objet de remarque afin d'en assurer la cohérence et la lisibilité. Ne pas s'en offusquer.
- ▶ Afin de poser le monde, les 3 premiers passages dans la matrice (minimum 3 scénarii) devront se faire par le biais de l'interface AD&D-ON, avant d'explorer d'autres interfaces
- ▶ Les coûts et les caractéristiques des pouvoirs cybernétiques, psy et mutants, ainsi que ceux des équipements seront décidés de manière collégiale.
- ▶ ...