Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

Créer un personnage

- Les Règles - Le Personnage -

Date de mise en ligne : mardi 22 ao²006

Corporates

Les Caractéristiques

► Les caractéristiques primaires

Chaque personnage est défini par 9 caractéristiques : Force, Agilité, Endurance, Dextérité, Perception, Intelligence, Volonté, Communication, Présence.

Le joueur dispose de 100 points à répartir selon le tableau suivant :

Points	Score
0	1d
1	1d+1
2	1d+2
3	2d
5	2d+1
7	2d+2
9	3d
12	3d+1
15	3d+2
18	4d
22	4d+1
26	4d+2
30	5d
35	5d+1
40	5d+2
45	6d

► Les caractéristiques secondaires

Le personnage est ensuite affiné par des caractéristiques secondaires qui sont calculées en effectuant des moyennes de caractéristiques primaires. Les arrondis sont faits au plus proche, un « ,5 » étant arrondi au nombre supérieur.

Les Compétences

Créer un personnage

Il existe 3 types de compétences :

- Les compétences communes : Ce sont les compétences inscrites sur la feuille ; tous les personnages disposent d'un score de base dans ces compétences.
- Les compétences réservées : Seuls les personnages ayant acheté ces compétences peuvent utiliser cette compétence. Pour acheter une compétence réservée, le joueur doit dépenser 10 points de compétences ou une spécialité.
- Les compétences extraordinaires : Seul le meneur de jeu peut attribuer une compétence extraordinaire.

► Calcul de la base

La base représente l'aptitude naturelle du personnage pour la compétence. Le joueur calcule le score de base qu'il a dans chacune des compétences qu'il possède. Le calcul est effectué avec les valeurs en dés des caractéristiques. On utilise la table suivante pour connaître le niveau de base dans la compétence.

	Base
1 - 5	1d
6 - 10	2d
11 - 15	3d
16+	4d

► Calcul du niveau

Le niveau représente l'expérience acquise par le personnage dans la compétence. Le joueur dispose de 100 points à répartir dans les compétences en utilisant la table ci-dessous.

Points	Niveau
0	0
1	1
2	2
3	1d
5	1d+1
7	1d+2
9	2d
12	2d+1
15	2d+2
18	3d
22	3d+1
26	3d+2
30	4d

Créer un personnage

35	4d+1
40	4d+2
45	5d
51	5d+1
57	5d+2
63	6d
70	6d+1
77	6d+2
84	7d
92	7d+1
100	7d+2
108	8d
117	8d+1
126	8d+2
135	9d
145	9d+1
155	9d+2

► Calcul du score

Le score est la somme de la base et du niveau. C est le score qui est utilisé pour évaluer les chances de réussite d un personnage.

► Les spécialités

Les spécialités représentent des champs d application des compétences. Une spécialité n est pas liée à une compétence (ainsi une spécialité épée longue peut être utilisée pour se battre, avec la compétence épées, ou pour acheter une arme, avec la compétence Commerce). A la création, le joueur peut choisir 3 spécialités ; chaque spécialité supplémentaire lui coûte 10 points de compétence.

• Niveau d une spécialité

Il existe 2 niveaux de spécialité : Les spécialités de niveau 1, assez généralistes, et les spécialités de niveau 2, très pointues.

Lorsqu un personnage utilise une spécialité, il gagne en dés le niveau de la spécialité.

• Quelques règles concernant le choix d une spécialité

- Une spécialité ne peut pas être la description d une caractéristique (tenace n est pas une spécialité, tenace est une manière de décrire une score élevé dans la caractéristique Volonté).
- Une spécialité ne peut pas être le synonyme d une compétence ni recouvrir l ensemble d une compétence (Bateaux ne peut pas être une spécialité, puisqu elle recouvre entièrement Navigation).

► Les compétences réservées

Il est possible de choisir une compétence réservée à la place d'une spécialité. Une compétence réservée est une compétence à part entière. La base d'une compétence réservée est toujours calculée à partir de la somme de 3 caractéristiques. Quelques Compétences réservées : Forge (2xF + A), Tannerie (2xA + D), Bijouterie (2xD + Pe)&

Cas Corporates

Dans le jeu Corporates, le joueur dispose de 50 points supplémentaires à répartir dans les catégories suivantes :

► Les compétences mutant

Le joueur dépense les points indiqués dans la [description du pouvoir mutant](#). Si le pouvoir mutant est décrit comme une compétence alors il devient pour le personnage une compétence à part entière. Le joueur peut toutefois décider d'attribuer une partie des 50 points ci-dessus pour augmenter son expérience dans les pouvoirs mutants qu'il a choisis. Par la suite les pouvoirs mutant augmentent normalement.

► L'argent

Le joueur peut convertir tout ou partie de ces points en argent au cours d'1 point $\Leftrightarrow$ 1000-\$.

► Les implants cybernétiques

Le joueur doit [acheter ses implants](#) (voir le paragraphe "argent" ci-dessus), et dépenser l'expérience nécessaire à l'opération (le coût financier de l'opération n'est lui pas pris en compte). Il effectue aussi les jets de [perte d'humanité](#).

► Les équipements

Le joueur doit acheter son équipement (voir le paragraphe "argent" ci-dessus), et dépenser l'argent et l'expérience nécessaire à la [customisation](#).

► Les drogues

Si un joueur décide que son personnage est consommateur de drogues, alors il effectue un jet de pertes d'humanité de 4d.

Le personnage dépense ensuite son argent pour acheter les doses qu'il possède en début de partie.

► Les contacts

Un contact important (juge, chef de gang...) vaut 15, un contact normal (policier, journaliste, indic) 10 et un contact mineur (petit truand, veilleur de nuit) 5.

Un contact peut s'avérer très utile, mais il ne fournit jamais ses services gratuitement et exigera toujours d'être payé d'une manière ou d'une autre en retour.

► La matrice

Le personnage doit disposer d'une interface ADD-ON de niveau 1. S'il souhaite disposer d'une interface de niveau supérieur, il en paye le surcoût mais ne paye ni l'opération ni la perte d'humanité engendrée par celle-ci.

La [création de l'avatar](#) pour la matrice ne nécessite pas de points d'expérience. En revanche, il est possible à la création de dépenser de l'expérience pour acheter des sorts ou objets magiques à la condition d'avoir pour avatar un

magicien.