Extrait du Corporates

<http://corporates.free.fr>

La customisation

- Les Règles - Le Système de Jeu -

Date de mise en ligne : mardi 5 septembre 2006

Corporates

La customisation

Tout matériel (équipement ou implant cybernétique) peut être customisé.

Pour cela, on utilisera la règle sur la [gestion des tâches](#).

Customiser un matériel coûte :

- ▶ le prix des pièces (si nécessaire).
- ▶ le temps passé converti en points d'expérience.

Temps passé	Expérience
< jour	0
> jour	1
> semaine	5
> mois	10
> trimestre	15
> an	20

Le bricolage

Il est possible de ne pas utiliser de point d'expérience, auquel cas, la customisation n'est que du bricolage.

Les modifications opérées sont alors temporaires et le matériel modifié et les pièces rapportées sont souvent endommagées.

Le "bricoleur" fera autant de jets que nécessaire pour réussir son bricolage, selon la règle de la [gestion des tâches](#).

Pour chacun des jets, on suivra l'évolution du bricolage en fonction du tableau spécifique ci dessous.

Niveau de réussite	Effet
Echec critique	Les pièces rajoutées sont perdues, le matériel bricolé est endommagé(*)
Echec de plus de 5	Les pièces rajoutées sont perdues, le matériel bricolé n'est pas endommagé
Echec de 5 ou moins	Rien
Réussite	1 case par niveau de réussite

(*) *Le matériel peut être réparé*

Lorsque le nombre de case totale (ou le niveau requis) est atteint, on regarde la réussite du dernier jet, afin de déterminer la qualité du bricolage.

Niveau de réussite du dernier jet	Effet
Réussite de niveau 1-2	Le bricolage fonctionne mais nécessitera l'investissement de l'expérience sous peine de perdre les pièces rajoutées
Réussite de niveau 3	Le bricolage est réussi. L'investissement d'un point d'expérience le rendra permanent