

# CORESAPACE

Campagne libre de la Forge Ludique – 2021/2022

Version 1.2

## **MISE EN PLACE :**

### **1. Calculer la VALEUR de l'équipe envoyée**

- **Valeur de bande de mission** = Valeur des membres en mission + 1 par pt de carrière en plus de ceux de base + valeur équipement emmené (vente) + 5 par niveau d'amélioration de vaisseau

Puis comparer aux autres équipes

- **La team ayant la plus petite valeur a l'initiative au premier tour.** (Puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre)

- **Le choix de positionnement du vaisseau** se fait de la plus petite valeur de Crew à la plus grande.

- Si l'équipe qui a la plus haute valeur, a une valeur supérieure à 15 par rapport à la vôtre, vous gagnez **une relance d'un jet de dés pour cette mission.** (Le 15 est en test et susceptible de changer)

### **2. REPUTATION** *Il s'agit de votre réputation auprès des dirigeants locaux*

+1 par civil ramené au vaisseau au cours de la campagne

-3 par partie où vous avez tué au moins un civil (civil, agent de sécu, worker)

-5 par partie où vous avez tué au moins un membre du Corps galactique (guard, juggernaut, director)

+3 par partie où vous avez tué au moins un membre de gang

+5 par partie où vous avez tué un Organique

+1 par partie où vous avez rempli la mission principale. (à comptabiliser en après partie)

**Les membres du Corps Galactique cibleront toujours en priorité (après la purge) celui ayant la réputation la plus basse et les membres d'un gang celui ayant la réputation la plus haute.**

## **DURANT LA PARTIE :**

**REPUTATION** modifié en direct, voir ci-dessus.

**CORRUPTION** - pour 1UA, vous pouvez tenter d'annuler une action de mise aux arrêts ou de fouille d'un membre du Corps Galactique.

Jeter un D6,

**3+** : l'action est annulée. (Ça ne l'empêchera pas de recommencer)

**1** : l'action n'est pas annulée, vous prenez un malus de -1 à votre réputation et ne pouvez plus faire de tentative de corruption.

**RELANCE** - N'oubliez pas votre potentielle relance

## **APRES LA PARTIE**

**RECRUTEMENT** - Tant que vous n'avez pas les 4 membres de la boîte de votre Crew, remplacer les cartons des "recrutables" par les cartons des membres de la boîte de votre Crew. Pour le coût de recrutement : voir le tableau dédié, colonne "sur le tas"

### **COMPTOIRS** -

Lorsque vous visitez un comptoir commercial, votre choix ne se porte pas sur tous les équipements existants, aucun revendeur n'a autant de stock dans ces mondes reculés.

Vous tirez au hasard 5 objets correspondant au commerce visité, c'est ce qu'il a à vous proposer.

- **Négoce**, si le tirage ne vous plaît pas, vous pouvez tenter un jet de négoce

Jeter un D6 =>

5+ : vous pouvez remettre jusqu'à 2 objets et en retirer un autre.

1 : "Comment ça c'est de la merde !?" furieux, il vous met dehors, non seulement vous ne pouvez rien lui acheter, rien lui vendre, et vous ne pourrez pas passer dans son commerce après la prochaine partie non plus (notez-le sur votre fiche)