



**CORPS**<sup>TM</sup>

**CORPS French Nutshell 1,0**

©1994 Greg Porter  
 French translation by Damien Dyon  
 Published by:  
 BTRC  
 P.O. Box 1121  
 Collinsville, VA 24078 USA  
<http://www.btrc.net/index.html>

*"Part of being a game designer is the grim knowledge that at any moment you could be replaced by an infinite number of monkeys..."*

Greg Porter

## Qu'est ce que c'est ?

Ceci est l'édition "nutshell" de **CORPS**, le "Complete Omniversal Role-Playing System". La diffusion en est totalement gratuite.

Néanmoins, ce document est soumis aux lois du copyright et ne pourra être vendu, modifié ou déclaré comme votre propriété, etc. Vous pouvez le distribuer, le rendre accessible via Internet, ou écrire tout ce que vous voulez pour ce système, tant que vous n'abusez pas de la clause "usage personnel" des lois du copyright; de même que vous ne pourrez en aucun cas vous faire payer pour l'utilisation de ce document ou n'importe quel produit dérivé sans notre permission écrite.

## Les Règles

Assez de baratin juridique. Nous n'avons pas beaucoup de place, donc vous n'allez pas trouver ici toutes les règles, juste assez pour créer des personnages de base et pour voir la façon dont tout fonctionne. Cela vous montrera également à quel point vous avez réellement besoin d'en savoir peu pour utiliser ce système.

## Création des Personnages

Les personnages sont construits avec des Points d'Attributs (PA) et des Points de Compétences (PC), qui ne sont pas interchangeables. Tout ce qu'est votre personnage est acheté avec ces points. Une personne "commune" se situe au alentours de 100PA et 50PC, tandis qu'un personnage d'un statut "héroïque" commencera avec 150PA et 150PC. Coût des Attributs et des compétences ci-dessous:

Niveau	Coût	Homme "commun"	Femme "commune"
1	1	FOR	FOR
2	4	AGL	AGL
3	9	RAI	RAI
4	16	VOL	VOL
5	25	PHY	PHY
6	36	POU	POU
7	49		
8	64	* Base de 99 PA	
9	81		
10	100		

**Exemple** - Un joueur souhaite que son personnage ait son attribut de Force au dessus de la moyenne, il achète donc un niveau de 6. Cela lui coûte 36 de ses PA, points qui sont maintenant utilisés et qui ne sont plus disponibles pour augmenter les autres attributs ou pour acheter un quelconque Avantage.

Les niveaux des attributs vont de 1 à 10 pour la plupart des gens, chacun de ces attribut représentent les aspects suivants:

<b>FOR</b>	<b>Force</b> - puissance physique
<b>AGL</b>	<b>Agilité</b> - dextérité, coordination
<b>RAI</b>	<b>Raisonnement</b> - QI, perception
<b>VOL</b>	<b>Volonté</b> - résistance, personnalité, apparence
<b>PHY</b>	<b>Physique</b> - constitution, récupération, santé
<b>POU</b>	<b>Pouvoir</b> - potentiel psychique

Chacun de ces attribut représente le potentiel brut à prendre au sens large. Ce potentiel donne au personnage un niveau minimum dans toutes les compétences gouvernées par cet attribut. Ce niveau de compétence est appelé Aptitude, il est égal à 1/4 du niveau de l'attribut, arrondi au plus près.

**Exemple** - Une personne qui à une AGL 6 (Aptitude 2) sera naturellement meilleure pour manier une épée qu'une personne avec une AGL 4 (Aptitude 1), mais ne sera toujours pas aussi efficace qu'une personne ayant suivi un entraînement jusqu'à un médiocre niveau 3 dans la compétence du combat à l'épée.

Ce point est très important car les niveaux de compétence s'achètent à partir du niveau d'Aptitude, c'est à dire qu'une compétence basée sur un attribut qui donne une Aptitude de 1 (Attribut 2-5), coûte 1PC de moins; de même que si l'Aptitude est de 2 (Attribut 6-9), la compétence coûtera 4PC de moins.

## Compétences

Les compétence sont les capacités que vous avez volontairement développées par l'entraînement mais qui sont parfois liées ou limitées par vos performances brutes, ainsi le fait d'être bon danseur dépend principalement de votre agilité. Les attributs représentent le potentiel tandis que les compétences sont la réalité.

Niveau Final	Description	Exemple sur la RAI	Exemple sur l'AGL
1	Aptitude	Non - entraîné	Non - entraîné
2	Bonne Aptitude	Ecole Primaire	Ceinture jaune
3	Passe - temps	Collège	Ceinture verte
4		Lycée	Ceinture bleue
5	Amateur compétent	Bac	Ceinture rouge
6	Professionnel débutant	Bac +2	
7	Professionnel		Ceinture noire
8		Licence	3e Dan
9		Doctorat	5e Dan
10+	Référence mondiale	Prix Nobel	

## Types de Compétences

Les personnages ont plusieurs types de compétence, avec différents effets sur le jeu:

**Compétences Gratuites** - Vous avez un niveau égal à votre RAI dans votre Langue Maternelle, ainsi que votre Culture Native à la moitié de votre RAI (Arrondie au dessus), gratuitement sans dépenser aucun PC. Ces compétences sont considérées comme des Compétences Primaires. Le MJ est libre de donner d'autres compétences de "monsieur-tous-le-monde" en fonction du contexte de jeu.

**Familiarités** - Coût 2PC. C'est la formations théorique de base, le niveau de compétence reste égal à l'Aptitude du personnage, mais cela permet d'utiliser le bonus de compétence "Hors combat"; bénéfique qui n'est pas accordé à un personnage n'ayant que son Aptitude. Les Familiarités ne s'appliquent qu'aux Compétences Primaires, il est impossible d'avoir une compétence secondaire ou Tertiaire sur la base d'une Familiarité.

**Compétences Primaires** - La catégorie la plus grande, du genre "Armes à projectiles". Le coût suit la progression normale, majorée de votre bonus d'Aptitude (1 ou 4 PC). Vous ne pouvez pas avoir une compétence Primaire d'un niveau supérieur à son Attribut directeur.

**Compétences Secondaires** - C'est la spécialisation d'une Primaire, comme "Armes de poings" est une Secondaire d' "Armes à Projectiles". Le niveau de la Secondaire s'ajoute à celui de la Primaire, son niveau maximum est la moitié de la Primaire arrondi à l'inférieur (Min. de +1). Les Aptitudes n'entrent pas en compte avec l'achat des niveaux de compétence Secondaires ou Tertiaires. Avec l'accord de votre MJ, certaines compétences Secondaires peuvent être achetées comme Primaires.

**Compétences Tertiaires** - C'est une spécialisation d'une Secondaire, comme "Beretta 92F" est une Tertiaire de "Armes de poings". le niveau de la Tertiaire s'ajoute à celui de la secondaire, son niveau maximum est la moitié de la Secondaire arrondi à l'inférieur (Min. de +1).

### Compétences Difficiles

Si une compétence est plus ou moins ardue à maîtriser que la normale, le coût en sera différent. Cette difficulté sera soustraite ou ajoutée au niveau effectif de la compétence lors du calcul du coût de PC. Par exemple, une compétence (+1) achetée au niveau 4 coûterait le même nombre de PC que si elle était achetée au niveau 5. Il est à noter que vous devrez quand même dépenser des PC pour une compétence dite "facile" (-1).

### Organisation des Compétences

Chaque contexte de jeu a son choix de compétences qui lui est propre. ci-dessous un exemple non-exhaustif.

## Avantages et Désavantages

Certains traits d'un personnage peuvent vous rapporter des PA et/ou des PC (désavantages) ou vous coûter des PA et/ou PC (avantages).

**Age** - Gagnez 2PA & 4PC par année au dessus de 16 ans (jusqu'à l'âge de 30 ans).

**Historique** - Gagnez 5PA ou 5PC pour une description de votre personnage d'au moins 500 mots.

**Contacts** - Payez 15PC pour une personne influente qui peut vous rendre service.

**Ennemis** - Gagnez 15PC ou 15 PA si vous êtes un "hors la loi".

**Aptitude Naturelle** - Payer 10PA pour réduire de moitié le coût d'un seul Attribut. (soumis à l'approbation du MJ).

**Résistance à la Douleur** - Payez 5PA pour avoir la possibilité d'ignorer les dégâts non-létaux ≤ Aptitude de VOL.

**Avantage Physique** - Payez 5 PA pour un +2 sur un Attribut lors de son usage dans un cas précis.

**Limitation Physique** - Gagnez 4PA ou 4PC pour une pénalité de 2 points dans un cas précis.

**Limitation Psychologique** - Gagnez 2PA ou 2PC pour une manie, 8AP ou 8PC pour souffrir d'un dysfonctionnement sérieux!

**Fortune** - Gagnez 2PC pour -1 année d'économies, payez 2PC pour comptabiliser un an d'épargne supplémentaire.

## Argent

L'argent de départ est basé sur votre meilleure niveau de compétence "monnayable" multiplié par 20, multipliez ce résultat par le nombre d'années que votre personnage a au dessus de 16 (le temps dont vous avez disposé pour la monnayer). Si vous n'avez aucune compétence susceptible d'intéresser un employeur, utilisez le meilleur score entre FOR-2 et RAI-2, ce qui représentera l'acharnement ou l'astuce que vous aurez manifesté pour améliorer vos conditions de vie.

## Equipement

Voir la courte liste de matériel sur la feuille de personnage à la fin de ces règles. Autrement, c'est vous qui voyez.

## Médiéval Fantastique

### Catégorie (Attribut)

- Compétence Primaire
- Compétence Secondaire
- Compétence Tertiaire

### Compétence de Combat (AGL)

- Armes à projectiles
- Arcs
- Arbalètes
- Frondes
- Armes de mêlée
- Couteaux
- Epées
- Masses/Gourdins
- Armes d'Haste
- Bâton
- Armes de Jet
- Haches
- Couteaux
- Epieux
- Autres
- Combat à mains nues
- Coups de poings
- Coups de pieds
- Clés
- Blocage

- Arts Martiaux (+1)
- Coups de poings
- Coups de pieds
- Clés
- Blocage
- Esquive
- Projections
- Zones Vitales

### Conduite de Véhicules (AGL)

- Véhicules terrestres
- Chariots
- Véhicules Maritimes
- Bateaux à voiles
- Bateaux à rames
- Equitation
- Monture spécifique

### Médecine (RAI)

- Premiers soins
- Médecine (+1)
- Médecine Vétérinaire (+1)

### Commerce (RAI)

- Elevage
- Espèce spécifique
- Forge
- Armure ou type d'Arme
- Cuisine
- Par nationalité
- Agriculture
- Mécanique
- Navigation

### Commerce (AGL)

- Ferronnerie
- Charpentier
- Joaillerie
- Taille de Pierres
- Serrurerie
- (Crochetage)

### Académiques (RAI)

- Alchimie
- Poisons
- Architecture
- Fortifications
- Astronomie (Astrologie)
- Biologie (Herboristerie)
- Economie (Corruption)
- Langues étrangères (à spécifier)
- Parlée ou lue seulement (-2)
- Langue de même racine (-1)
- Histoire
- Sociétés secrètes (+1)
- Recherches d'Investigation
- Recherches en Bibliothèque
- Bureaucratie (connaissance du "Milieu")
- Loi
- Par nationalité
- Par religion
- Science militaire
- Tactiques de terrain
- Tactiques de Siège
- Musique (Spécifier l'instrument)
- Philosophie
- Arcanes des religions
- Psychologie (Influence)
- (Interrogation)
- (Séduction)
- Sorcellerie
- Type de sorcellerie

### Théâtre

- (Déguisement)
- (Maîtrise des Chutes)
- (Vol à la tire)
- Ecrire
- Enlumines

### Connaissance générales / d' une zone géographique (RAI)

- Sujet universel / immense (+2)
- Sujet très connu / très grand (+1)
- Sujet connu / taille moyenne (+0)
- Spécifique / petite région (-1)
- Anecdotes / bourgade (-2)

### Environnement (RAI)

- Survie
- Climat chaud
- Climat froid
- Climat désertique
- Milieu urbain
- Chasse (Discrétion)
- (Pistage)

### Environnement (PHY)

- Beuverie
- Course
- Natation
- Escalade

### Autres (?)

- Sports
- Passe-temps (-2)

## Utilisation des Compétences

Dans CORPS, votre niveau de compétence est comparé à une Difficulté ajustée par des modificateurs circonstanciels. Si la compétence  $\geq$  à la Difficulté, vous réussissez automatiquement. Sinon, vous devrez obtenir un total (compétence +1d10)  $\leq$  11, en soustrayant 2 pour chaque point de différence entre votre niveau de compétence et le niveau de Difficulté.

**Exemple** - Si votre compétence est de 4 et la Difficulté de 6, vous devez obtenir au maximum 11 pour réussir, moins 4 pour la différence de 2 points, c'est à dire 7 ou moins sur le d10.

### Difficulté des actions

Pour les actions à long termes ou concernant le RAI, utilisez les Difficultés suivantes:

Action	Difficulté	Temps de Base
Extrêmement facile	1	1 action
Très facile	2	1 seconde
Facile (dégainer ou recharger un arme)	3	2 secondes
Standard	4	5 secondes
Compliquée (crocheter une serrure normale)	5	10 secondes
Dure (démarrer une voiture "aux fils")	6	20 secondes
Niveau professionnel (estimer des bijoux)	7	1 minute
Impossible sans entraînement	8	2 minutes
Impossible sans un entraînement de professionnel	12	1 heure
Impossible tout court!	16	1 jour

Bien que beaucoup de compétences aient des modificateurs spécifiques, la liste suivante modifie la Difficulté de la plupart d'entre-elles.

Action	Modificateur
"Hors combat" situation sans "stress"	-2
0,5X le Temps de base (dégainer en un éclair)	+1
1X le Temps de Base (par défaut)	+0
2-4X le Temps de Base (viser une Phase supplémentaire)	-1
5-9X le Temps de Base (viser un Tour complet)	-2
10-16X le Temps de Base (viser deux Tours complets)	-3
Circonstances bénéfiques (équipement de qualité, etc...)	-1 à -2
Circonstances néfastes (aucune idée de la façon de faire; etc...)	+1 à +5

Le bonus dû à du temps supplémentaire est limité à la moitié de votre compétence primaire (arrondie au supérieur). De cette façon; si l'escalade d' un mur est d'une difficulté de 5 contre votre Aptitude d'AGL de 2, et que vous prenez 2X plus de temps que prévu, la difficulté sera ajustée à 4, parceque votre Aptitude est de 2 vous ne pouvez pas obtenir plus de -1 à la Difficulté.

## Combat de Base

Tous les combats se décomptent en Tours d'une seconde. Dans un Tour, les personnages agissent par Phase d'Initiative, du plus haut au plus bas niveau de compétence, un nouveau Tour débutant après l'Initiative 0. Durant une phase vous pouvez attaquer (Coup de poings, tir...), défendre (Parade / Blocage) ou vous déplacer (courir, s'arrêter, s'accroupir, esquiver). Toutes les actions que vous tenterez durant un tour devront être espacées d'au moins 2 Phases, et chaque action après la première verra sa difficulté augmentée de 2 points si un jet de dés est nécessaire. Vous pouvez utiliser la même compétence plusieurs fois durant le même tour. La phase d'initiative la plus haute au cours de laquelle vous pourrez changer votre type de déplacement est égale à votre Aptitude d'AGL (habituellement 1 ou 2). Durant un Tour, vous pouvez accélérer de 3m, ou ralentir de 6m; la vitesse maximum étant de 9m par Tour. Se retourner compte comme un mouvement de 1m, bouger en reculant compte double, et se relever sera le seul mouvement possible pendant un Tour.

## Combat à distance

La Difficulté de base pour toucher une cible avec une arme est la racine carrée de la distance en mètre, +2.

Distance(m)	0	1	2-4	5-9	10-16	17-25	26-36	37-49	50-64	65-81	82-100
Difficulté	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mvt. du tireur	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Mvt. de la cible	-	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5

Votre arme a une caractéristique appelée "Mod. de portée", qui se déduit de la difficulté basée sur la distance, jusqu'au minimum de 0. Si le tireur et/ou la cible bouge, la difficulté sera modifiée en fonction de leurs déplacements respectifs.

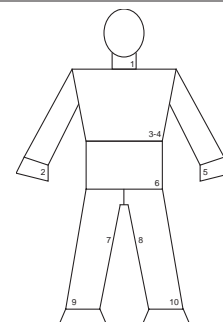
### Combat au contact (mêlée)

En mêlée, la difficulté de base pour toucher votre adversaire est son Aptitude d'AGL. Cette difficulté augmente si vous avez déjà effectué des actions durant le Tour (-2 par action après la première). On peut vous Bloquer (les dégâts de l'attaque sont appliqués à l'objet utilisé), ce qui augmente la difficulté pour toucher d'une valeur égale à la compétence de combat du défenseur; ou vous Parer (l'attaque est déviée, sans occasionner de dommages), dans ce cas le modificateur est égal à la compétence -1. Un Blocage ou une Parade est "utilisé" dès qu'il est opposé à une attaque, son bonus ne comptera alors plus jusqu'à la fin du tour. Une esquive permet d'ajouter une nouvelle fois votre Aptitude d'AGL, et s'applique contre toutes les attaques qui s'opèrent durant le tour, mais vous subirez un malus équivalent à vos propres actions.

## Dégâts

Les dégâts d'une attaque augmentent la difficulté des actions entreprises avec la localisation touchée. Ces mêmes malus seront divisés par 2 (arrondis à l'inférieur) pour les localisations adjacentes. Les localisations sont:

d10	Localisation	Mod. de Visée
1	Tête / cou	+2
2	Bras droit	+2
3-4	Poitrine	+1
5	Bras gauche	+2
6	Abdomen	+1
7	Haut jambe droite	+2
8	Haut jambe gauche	+2
9	Bas jambe droite	+2
10	Bas jambe gauche	+2



Les attaques de mêlée occasionnent des dégâts basés sur la FOR. L'arme ou le type d'attaque peuvent modifier les dégâts ou le tirage de localisation.

Attaque de mêlée	Valeur des Dégât	Modificateur de localisation
Coup de poing	FOR /4 (n)	-2
Coup de pied	FOR /4 (n)	+1

## Armure

Les protections sont notées par 2 valeurs, x/y. Le premier nombre se soustrait à tous les dégâts. Le second ne concerne que les dégâts dits Létaux qui sont supérieurs à la première valeur et les converti en dégâts Non-létaux. Par exemple, une armure de 2/4 va arrêter 2 points de dégât Létaux et en transformera 4 supplémentaires en Non-létaux. La seconde valeur n'affecte pas les attaques qui sont initialement non-létales.

## Guérison

Les personnage blessés récupèrent leurs PHY par jour pour les dégâts non-létaux, et leur PHY par mois pour les dégâts létaux.

