



CORPSTM

Nutshell Edition 1.0no

©2002 by Greg Porter

Translation by: Patrick Morvik

Published by:

BTRC

P.O. Box 1121

Collinsville, VA 24078 USA

<http://www.btrc.net/index.html>

All Rights Reserved, etc., etc.

"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

Hva er dette?

Dette er nøtteskall-utgaven av **KORS (CORPS)**, det Komplette Omniverselle Rollepill-Systemet. Denne versjonen er gratis, men er beskyttet av opphavsrett. Man kan ikke selge, modifisere det, eller hevde det som sitt eget etc. Du kan gi det vekk, plassere det på bulletin boards og internett-sider, og du kan skrive eget materiale for systemet - så lenge du ikke misbruker "personlig bruk"-delen av opphavsretten eller tar noen form for betaling for avledete verker uten skriftlig tillatelse.

Reglene

Nok om lover og regler. Vi har ikke så mye plass her, så du får ikke hele regelverket, men bare nok til å lage enkle personer og se hvordan systemet virker. Dette viser også hvor lite du egentlig trenger å lære for å kunne bruke systemet.

Persongenerering

Personer blir laget ved hjelp av attributt- (AP) og ferdighetspoeng (FP) som ikke kan byttes om på. Alt personen din er og kan blir kjøpt med disse poengene. Rundt 100AP og 50FP er en gjennomsnittlig person, mens en heroisk fantasy-figur gjerne starter med 150AP og 150FP. Kostnader for attributter og evner under:

Nivå	Kostnad	Gj.Snittsmann*	Gj.snittskvinne*
1	1	STR 5	STR 4
2	4	SMI 4	SMI 5
3	9	INT 4	INT 4
4	16	VIL 4	VIL 4
5	25	HLS 5	HLS 5
6	36	PSY 1	PSY 1
7	49		
8	64	*basert på 99AP	
9	81		
10	100		

Eksempel: En spiller ønsker en person med over gjennomsnittlig styrke, og kjøper et nivå på 6. Det koster ham 36AP, som brukes opp og trekkes fra summen han kan kjøpe andre attributter for.

Folk vil vanligvis ha et nivå fra 1-10 i hver av disse attributtene:

STR	Styrke - fysisk styrke
SMI	Smidighet - bevegelse og koordinering
INT	Intelligens - Oppmerksomhet, IQ
VIL	Vilje - viljestyrke, personlighet, utseende
HLS	Helse - utholdenhet, grokjøtt, konstitusjon
PSY	Psykisk potensiale

Hver attributt representerer utrent potensiale, eller uspesifisert erfaring. Dette potensialet gir personen et lavt nivå i alle ferdigheter som styres av den attributten. Dette ferdighetsnivået kalles talent (eng Aptitude), og er lik 1/4 (normal avrunding) av nivået til attributten.

Eksempel - En person med AGL 6 (talent 2) er flinkere til å fekte enn en person med AGL 4, men er fremdeles ikke like dyktig som en person som er trent til et ganske gjennomsnittlig nivå på 3.

Dette er viktig fordi du kjøper ferdigheter opp fra talent-nivået. Et talent på 1 (attributt 2-5) sparer deg for ett FP, og et talent på 2 sparer deg for 4FP (attributt 6-9).

Ferdigheter

Ferdigheter er de gjøremålene du er trent i. De har ofte en fysisk del eller begrensning. -Hvor god danser du kan bli er avhengig av smidigheten din. Attributter representerer potensialet, mens ferdigheter representerer det du virkelig kan.

Totalt niva	Beskrivelse	INT eks.	SMI eks.
1		utrent	utrent
2	talentful	barneskolen	gult belte
3	hobby	ungdomsskolen	grønt belte
4		yrkesskole	blått belte
5	seriøs amatør	videreg. skole	rødt belte
6	lite profesjonell		
7	profesjonell	Cand Mag	svart belte
8			3. dan
9		doktorgrad	5. dan
10+	Verdensklasse	Nobelpris	

Ferdighetstyper

Personer kan ha forskjellige typer ferdigheter, med forskjellige effekter i spillet:

Gratis ferdigheter - Du kan ditt eget språk til INT-nivået ditt, og din egen kultur til halvparten (rundt opp) av INT, uten å måtte kjøpe dem. Disse betraktes som primære ferdigheter. GM'en kan også gi ut andre gratis ferdigheter som "alle" kan.

Kjennskap - Koster to FP. Dette representerer minimal formell trening, og nivået på ferdigheten er fremdeles lik personens talent. Det lar personen bruke bonusen for ferdigheten utenfor kamp, noe personer med bare rått talent ikke kan gjøre. Kjennskap gjelder bare primære ferdigheter, og du kan ikke lære sekundære eller tertiære ferdigheter hvis du bare har Kjennskap til en ferdighet.

Primære Ferdigheter - Den bredeste kategorien ferdigheter, f. eks. prosjekttilvåpen. Kategorien har de vanlige kostnadene for ferdigheter, som du trekker talent-bonusen din (1 eller 4 FP) fra. Du kan ikke ha en primær ferdighet til et høyere nivå enn den attributten som brukes.

Sekundære Ferdigheter - Dette er en spesialisering av primære ferdigheter. Pistoler er f. eks. sekundær til prosjekttilvåpen. Denne legges til den primære ferdigheten. Det høyeste nivået en sekundær ferdighet kan ha er halvparten av primæren (rund ned, men +1 er minimum). Talent gir ikke fratrukk på kostnaden for sekundære eller tertiære ferdigheter. Hvis GM'en gir tillatelse kan ferdigheter kjøpes som om de er primære istedenfor som sekundære.

Tertiære Ferdigheter - Dette er en spesialisering av sekundære ferdigheter. Beretta 92F er f. eks. en tertiær til pistoler. Denne legges til sekundær-ferdigheten, men det høyeste nivået du kan ha er halve nivået til sekundær-ferdigheten (rund ned, og minimum +1).

Vanskelige Ferdigheter

Hvis en ferdighet er vanskeligere/lettere enn normalt er kostnaden en annen. Vanskelighetsgraden legges til eller trekkes fra nivået for å avgjøre hvor mye den koster å utvikle. For eksempel koster en +1 ferdighet kjøpt på nivå 4 like mye som en normal ferdighet kjøpt på nivå 5. Du må fremdeles bruke noen FP for å lære selv en lett (-1) ferdighet.

Ferdighetstrær

Hver sjanger har et eget sett med ferdigheter. Under er et ufullstendig eksempel.

Fordeler og Ulemper

Dette er karaktertrekk som koster eller gir AP og/eller FP.

Alder - Få 2AP og 4FP per år forbi 16 (opp til 30).

Bakgrunn - Få 5AP/FP for en 500-ords beskrivelse av personen.

Kontakter - Bruk 15FP for en velplassert venn som kan gjøre deg tjenester.

Fiender - Få 15FP/AP hvis du er en fredløs.

Naturtalent - betal 10AP for å halvere kostnaden til en enkelt attributt (krever tillatelse fra GM).

Høy smerteterskel - Betal 5AP for å ignorere ikke-dødelige treff some er mindre eller lik VIL talentet

Fysisk Fordel - Betal 5AP for +2 i en spesifikk situasjon.

Fysisk Begrensning - Få 4AP/FP for en -2 endring på en gruppe gjøremål.

Psykisk Begrensning - Få 2AP/FP for et mindre trekk, 8AP/FP for et dominerende trekk

Rikdom - Få 2FP for ett år mindre oppsparte midler. Betal 2FP for ett ekstra år.

Penger

Pengesum ved starten er basert på din beste ferdighet som kan brukes i et yrke. Denne ganges med seg selv, ganget med 20, ganget med antall år etter 16 der du kan ha hatt arbeid. Hvis du ikke har noen ferdigheter som kan brukes i et yrke så bruk STR eller INT og trekk fra to.

Utstyr

Se den korte utstyrlisten på person-arket bakerst. Annet enn den er du på egen hånd.

Ferdighetsliste for Fantasy

Kategori (attributt)

Primære Ferdigheter

Sekundære Ferdigheter
Tertiære Ferdigheter

Kamp-ferdigheter (SMI)

Prosjekttilvåpen

Bue
Armbrøst
Slynge

Håndvåpen

Kniv
Sverd
Morgenstjerne/Klubbe
Stangvåpen
Stav
Kastevåpen
øks
Kniv
Spyd
Andre

Ubevæpnet Kamp

Nevekamp
Spark
Bryting
Blokkering

Kampkunster (+1)

Slag
Spark
Bryting
Blokkering
Unnvikelse
Kast
Dødelige Slag

Kjøretøy (SMI)

Landtransport

Vogner

Skip

Seilskip
Robåter

Ridedyr

Spesifikt Dyr

Medisinsk (INT)

Førstehjelp

Medisin (+1)

Veterinær (+1)

Håndverk (INT)

Dyreavl

Formål eller type

Våpensmed

Type rustning eller våpen

Kokekunst

Nasjonalitet eller type

Jordbruk

Mekaniker

Skipsbygger

Håndverk (SMI)

Smed

Snekker

Juveler

Stenhogger

Låsesmed

Dirking

Akademia (INT)

Alkemi

Gifter

Arkitektur

Befestninger

Astronomi

(Astrologi)

Biologi

(Urter)

Økonomi

Bestillinger

Fremmedspråk (spesifiser)

-2 hvis kun skriftlig eller muntlig

-1 hvis du kan et beslektet språk

Historie

Hemmelige Organisasjoner (+1)

Undersøkende Forskning

Bibliotek
Byråkrati
Gatelangs

Lovverk

Nasjonalitet
Religiøse Lover

Militære Vitenskaper

Taktikk
Beleiringstaktikk

Musikk

Instrument

Filosofi

Gamle Religioner

Psykologi

(Påvirke)
(Forhøre)
(Forføre)

Magi

Type Magi

Teaterkunst

(Forkledning)
(Dempede Fall)
(Lommetyveri)

Skrivekunst

Illuminering

Kunnskap om Områder (INT)

Veldig bredt felt/område (+2)
Bredt felt/område (+1)
Middels område/felt (+0)
Lite felt/område (-1)
Veldig begrenset felt/område (-2)

Omgivelser (INT)

Overlevelse
Varmt Klima
Kaldt Klima
Tørt Klima
Bystrøk
Jakt
Smyge
Spore

Omgivelser (HLS)

Drikking
Løping
Svømming
Klatring

Andre (?)

Sport
Hobbyer (-2)

Bruk av Ferdigheter

Nivået du har i **KORS (CORPS)** sammenliknes med den justerte vanskelighetsgraden til oppgaven. Hvis ferdigheten din er større eller lik vanskelighetsgraden lykkes du. Ellers må du trille under 11 - 2 * forskjellen på ferdighet og vanskelighetsgrad på en D10.

Eksempel - Hvis du har en ferdighet på 4 og vanskelighetsgraden er 6 trenger du 11 minus 4 (for forskjellen på to poeng), altså 7 eller lavere på en D10.

Vanskelighetsgrader

For INT-gjøremål eller oppgaver som tar lang tid bruker du følgende tabell:

Gjøremål	Vanskelighetsgrad	Grunntid
Ekstremt lett	1	1 handling
Veldig lett	2	1 sekund
Lett (trekk eller lad våpen)	3	2 sekunder
Gjennomsnittlig	4	5 sekunder
Moderat (dirk opp en vanlig lås)	5	10 sekunder
Vanskelig (tjuvkoble en bil)	6	20 sekunder
Profesjonelt (vurdere juveler)	7	1 minutt
Umulig uten trening	8	2 minutter
Umulig uten profesjonell trening	12	1 time
Umulig for de aller fleste	16	1 dag

Enkelte ferdigheter har egne justeringer, men den følgende listen modifierer vanskelighetsgraden til de fleste ferdigheter.

Gjøremål	Justering
Utenfor kamp (uten stress)	-2
.5x tid brukt (trekke en pistol raskt)	+1
1x normal tid brukt	+0
2-4x normal tid brukt (sikt i en ekstra fase)	-1
5-9x normal tid brukt (sikt en hel runde)	-2
10-16x normal tid brukt (sikt to hele runder)	-3
Fordelektige forhold (godt utstyr etc.)	-1 to -2
Uheldige forhold (aner ikke hvordan det skal gjøres etc)	+1 to +5

Du kan aldri dra nytte av større bonus for ekstra tid enn halve (rundt opp) primærferdigheten din. Hvis GM'en f. eks. sier at Vanskeligheten ved å bestige en mur er 5 og ditt SMI talent er 2 kan du bruke ekstra tid på å redusere Vanskeligheten til 4. Siden talentet ditt er 2 kan du ikke få mer enn en bonus på 1 på Vanskelighetsgraden.

Grunnleggende Kamp

All kamp skjer i runder på 1 sekund. Innen en runde handler personer i rekkefølge fra høyeste til laveste ferdighet, fordelt på initiativ-faser, med en ny runde etter initiativ 0. På en fase kan du angripe (slå, skyte), forsvare deg (blokkere, parere) eller bevege deg (starte, stoppe, unnvike, huke deg sammen). Hver handling i en runde må skje minst 2 faser etter din forrige handling, og hver handling etter den første straffes med 2 på Vanskelighetsgraden hvis man trenger å trille. Den høyeste fasen du kan endre status for bevegelsen din i er SMI talentet ditt (vanligvis 1 eller 2). Du *kan* bruke samme ferdigheten mer enn en gang per runde. Du kan akselerere opp til 3m i løpet av en runde, eller senke farten med 6m, med en maksimal løpefart på 9m per runde. snu seg regnes som 1m bevegelse, å bevege seg bakover koster dobbelt, og å reise seg koster all din bevegelse i en runde.

Kamp på Avstand

Grunnleggende Vanskelighetsgrad for å treffe et mål på avstand er 2 + kvadratroten av avstanden i meter.

Avst.(m)	0	1	2-4	5-9	10-16	17-25	26-36	37-49	50-64	65-81	82-100
Vanskelig.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Skytteren beveger seg	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Målet beveger seg	-	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5

Våpenet ditt vil ha en justering for rekkevidde som kan redusere Vanskelighetsgraden for avstand ned til et minimum på 0. Hvis skytteren eller målet beveger seg så bruk justeringene etter hvor langt de beveger seg.

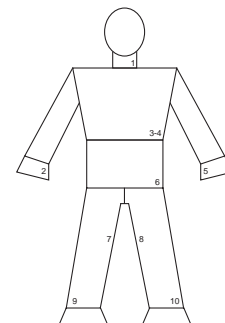
Nærkamp

I nærkamp er grunnleggende Vanskelighet for å treffe lik motstanderens SMI-talent. Denne økes med de fratrekke du måtte ha for ekstra handlinger i en runde. Målet kan også blokkere, noe som øker Vanskeligheten med ferdigheten hans, eller parere, som øker den med ferdighet-1. En blokkering eller parering er "brukt opp" når et angrep er blitt gjort mot den, og bonussen teller ikke etter det. unnvike gjør at du kan legge til SMI-talentet ditt igjen, og bruke det mot alle typer angrep i løpet av en runde, men du blir straffet med like mye til dine egne handlinger.

Skade

Skaden et angrep gjør øker Vanskelighetsgraden til oppgaver du utfører med den delen av kroppen som blir truffet, og med halvparten til nabo-områder. Treffpunkter er:

Trill	Sted	SikteVanskelighet
1	Hode/Hals	+2
2	Høyre Arm	+2
3-4	Brystkassen	+1
5	Venstre Arm	+2
6	Buken	+1
7	Høyre Lår	+2
8	Venstre Lår	+2
9	Høyre Legg	+2
10	Venstre Legg	+2



Nærkamp gjør skade basert på STR, og våpen eller typer av angrep justerer skade eller sted som treffes.

Nærkamp	Skade	Stedjustering
Slag	STR/4(n)	-2
Spark	STR/3(n)	+1

Rustning

Rustninger har to verdier, oppført som x/y. Det første tallet trekkes fra all skade. Det andre tallet tar dødelig skade som går igjennom det første og gjør det om til ikke-dødelig skade. F.eks. stopper en 2/4 rustning 2 poeng skade fra en kule og gjør 4 til ikke-dødelig. Det andre tallet påvirker ikke angrep som er ikke-dødelige i utgangspunktet.

Leging

Skadede personer får tilbake HLS sin per dag for ikke-dødelige skader, og HLS per måned for dødelige skader.

