



CORPSTM

CORPS Nutshell, Swedish version 1.0
 ©2001 Greg Porter
 Swedish translation of CORPS Nutshell by Andreas Landt
 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 time you might be replaced by an infinite number of monkeys..."

Greg Porter

Vad är detta?

Detta är "nutshell"-versionen av CORPS, ett "Complete Omniversal Role-Playing System". Denna version är helt gratis. Den är dock copyright-skyddad, och det är inte tillåtet att sälja den, modifiera den och kalla den ett eget verk, och så vidare. Det är tillåtet att ge bort den, lägga upp den på allmänna BBS:er och Internet-siter, och skriva vad du vill till detta system, så länge du inte missbrukar principen om "eget bruk", eller tar betalt av andra för att använda det – eller material som baseras på det – utan skriftligt tillstånd.

Reglerna

Nu räcker det med juridiskt snack. Vi har inte så mycket plats, så du får inte alla regler, bara tillräckligt mycket för att kunna skapa grundläggande rollpersoner och få upp känslan för reglerna. Det visar också hur lite man egentligen behöver lära sig för att förstå systemet.

Skapa en rollperson

Rollpersoner skapas med Attributpoäng (AP) och Färdighetspoäng (FP), vilka inte är utbytbara. Hela din rollperson och allt som angår honom kommer att skapas med dessa poäng. Ungefär 100 AP och 50 FP gör en "normal" person, medan en heroisk fantasy-rollperson kanske skulle starta med 150 AP & 150 FP. Attribut- och färdighetskostnad finns nedan:

Nivå	Kostnad		Normal man*	Normal kvinna*
1	1	STY	5	4
2	4	SMI	4	5
3	9	UPP	4	4
4	16	VIL	4	4
5	25	FIS	5	5
6	36	PSY	1	1
7	49			
8	64			
9	81			
10	100			

Exempel - En spelare vill ha ett STY-attribut som ligger över genomsnittet, och köper nivå 6. Detta kostar 36 AP, poäng som sedan är förbrukade och inte kan användas mer för att köpa attribut och andra fördelar.

Människor har normalt en attributnivå någonstans mellan 1-10 i dessa attribut, vilka representerar följande:

STY Styrka – fysisk styrka
SMI Smidighet – snabbhet, koordination
UPP Uppmärksamhet – intelligens, perception
VIL Vilja – viljestyrka, personlighet, karisma
FYS Fysik – tålighet, uthållighet
PSY Psyke – psykisk potential, inre styrka

Varje attribut representerar en grundpotential eller bred, ospecificerad erfarenhet. Denna erfarenhet ger rollpersonen en låg färdighetsnivå i alla områden baserade på detta attribut. Denna färdighetsnivå kallas Grundvärde, och är lika med _ av attributnivån, avrundat normalt.

Exempel - En person med SMI 6 (Grundvärde 2) skulle av naturen vara bättre på att svinga ett svärd än en person med SMI 4 (Grundvärde 1), men skulle ändå inte vara lika bra som en person som blivit tränad till att uppnå den något medelmåttiga nivån 3.

Detta är viktigt eftersom du köper färdigheter från Grundnivån och uppåt, så din Grundnivå gör att färdigheter baserade på ett specifikt attribut blir 1 FP billigare för Grundnivå 1 (Attributnivå 2-5), och 4 FP billigare för Grundnivå 2 (Attributnivå 6-9).

Färdigheter

Färdigheter består oftast av förmågor som du medvetet har tränat upp, men som ofta har en fysisk komponent eller gräns, som exempelvis en dansör, som är beroende av sin smidighet. Attribut representerar den potentiella begåvningen, medan färdigheter representerar den verkliga begåvningen.

Färdighetsnivå	Beskrivning	UPP-exempel	SMI-exempel
1	Talang	Outbildad	Otränad
2	God talang	Grundskola	Gult bälte
3	Hobbyist	Högstadium	Grönt bälte
4		Gymnasium	Blått bälte
5	Begåvad amatör	Högskola	Rött bälte
6		Fil. Kand.	
7	Professionell		Svart bälte
8		Fil. Mag.	Nivå 3
9		Professorsexamen	Nivå 5
10	Världsklass	Nobelpristagare	

Färdighetstyper

Rollpersoner kan ha flera olika sorters färdigheter, med olika funktion i spelet:

Gratis färdigheter – Du får ditt modersmål på samma nivå som ditt UPP-attribut, och kunskap om den egna kulturen på halva din UPP-nivå (avrunda uppåt), helt utan kostnad. Detta kallas Basfärdigheter. Spelledaren kan även tillåta andra färdigheter som används på detta vis.

Grundkännedom – Kostar 2 FP. Detta representerar minimal träning, och färdighetsnivån är fortfarande attributets Grundvärde. Det låter rollpersonen använda "Utanför strid"-bonusen, vilket rollpersoner med endast Grundvärdet inte kan göra. Grundkännedom används endast med Primära färdighetskategorier, och du kan inte få Sekundära eller Tertiära färdigheter om du bara har Grundkännedom.

Primära Färdigheter – Den bredaste färdighetskategorin, exempelvis "Projektilvapen". Den har normal färdighetskostnad, från vilket du subtraherar ditt Grundvärde (1 eller 4 SP). Du kan inte ha en Primär färdighetsnivå högre än vad Attributet är.

Sekundära Färdigheter – Detta är en specialisering av en Primär färdighet, på samma sätt som "Pistol" är en Sekundär färdighet från "Projektilvapen". Detta adderas till den Primära färdigheten, men den maximala nivån du kan ha är hälften av den Primära, avrundat nedåt (minst +1). Grundvärdet används inte vid Sekundära eller Tertiära färdigheter. Med SL:s tillstånd kan färdigheter köpas som Primära istället för Sekundära.

Tertiära Färdigheter – Detta är en specialisering av en Sekundär färdighet, på samma sätt som "Beretta 92F" är en specialisering av "Pistol". Detta adderas till den Sekundära färdigheten, men den maximala nivån du kan ha är hälften av den Sekundära färdigheten, avrundat nedåt (minst +1).

Svåra Färdigheter

Om en färdighet är svårare/enklare att lära sig än normalt, så ändras kostnaden för att köpa färdigheten. Denna svårighet adderar eller subtraherar till nivån som används för att bestämma FP-kostnad. Till exempel, en (+1)-färdighet köpt till nivå 4 kostar som om den köpts till nivå 5. Du måste spendera några FP för att lära dig en enkel (-1) färdighet.

Färdighetslistor

Varje spelgenre har en specifik lista på färdigheter som används i den. Ett exempel finns nedan.

Fördelar & Nackdelar

Detta är karaktärsegenskaper som antingen ger extra AP och/eller FP (nackdelar), eller kostar AP och/eller FP (fördelar).

Ålder – Ger 2AP & 4FP för varje år över 16 (upp till 30 års ålder).

Bakgrund – Ger 5AP eller FP för en rollpersonsbeskrivning på 500 ord.

Kontakter – Kostar 15FP för en välplacerad vän som kan ge tjänster.

Fiender – Ger 15 FP eller AP om du är fredlös.

Naturlig Begåvning – Kostar 10AP för att halvera kostnaden för ett attribut (kräver SL:s tillstånd).

Smärttålighet – Kostar 5AP för att ignorera icke-dödliga träffar < VIL-Grundvärde.

Fysisk Fördel – Kostar 5AP för +2 i en speciell användning av ett attribut.

Fysisk Begränsning – Ger 4AP eller FP för 2 poängs avdrag på en sorts handlingar.

Psykisk Begränsning – Ger 2AP eller FP för mindre besvär, 8AP eller FP för en större.

Rikedom – Ger 2FP för -1 år av sparande, kostar 2SP för +1 år.

Pengar

Startkapitalet baseras på din bästa användbara färdighet, multiplicerat med sig själv, gånger 20, gånger antalet år efter 16 års ålder där du kunna vara anställd. Om du inte har några användbara färdigheter, använd det bättre av STY eller UPP och subtrahera 2 för att representera användning av naturlig styrka eller begåvning för att tjäna sitt uppehälle.

Utrustning

Se den korta utrustningslistan på rollformuläret vid slutet av reglerna. Annars får du klara dig själv.

Fantasy-Färdighetslista

Kategori (Attribut)

Primära färdigheter

Sekundära färdigheter

Tertiära färdigheter

Stridsfärdigheter (SMI)

Projektilvapen

Båge

Armborst

Slunga

Närstridsvapen

Kniv

Svärd

Stridshammare/Klubba

Stångvapen

Stav

Kastvapen

Yxa

Kniv

Spjut

Andra

Obeväpnad strid

Slag

Spark

Fasthållning

Blockering

Stridskonst (+1)

Slag

Spark

Fasthållning

Blockering

Undvika

Kasta

Dödligt anfall

Köra fordon (SMI)

Landfordon

Vagn

Vattenfordon

Segelskepp

Roddboat

Riddjur

Specifikt djur

Medicin (UPP)

Första hjälpen

Medicin (+1)

Veterinär (+1)

Hantverk (UPP)

Djuruppfödning

Typ eller art

Vapensmed

Rustnings- eller vapentyp

Kock

Nationalitet eller kök

Bonde

Mekaniker

Skeppsbyggare

Hantverk (SMI)

Smed

Snickare

Juvelerare

Stenhuggare

Lässmed

(Läsdyrkning)

Lärdomsfärdigheter (UPP)

Alkemi

Giftkunskap

Arkitektur

Befästningar

Astronomi

(Astrologi)

Biologi

(Örtkunskap)

Ekonomi

(Muta)

Främmande språk (specifiera)

Endast tala eller skriva (-2)

Relaterat språk (-1)

Historia

Hemliga sällskap (+1)

Undersökande forskning

Biblioteksforskning

Byråkrati

(Gatukontakter)

Lag

Nationalitet

Religiös lag

Militärvetenskap

Enhetstaktik

Belägringstaktik

Musik

(Specifikt instrument)

Filosofi

Uråldriga religioner

Psykologi

(Inflytande)

(Förhörsteknik)

(Förföra)

Magi

Magityp

Tjuvfärdigheter

(Förklädnad)

(Fallteknik)

(Ficktjuv)

Skriva

Illuminering

Områdeskännedom (UPP)

Mycket stort område/ämne (+2)

Stort område/ämne (+1)

Medelstort område/ämne (+0)

Litet område/ämne (-1)

Mycket litet område/ämne (-2)

Omgivning (UPP)

Överlevnad

Varmt klimat

Kallt klimat

Torrt klimat

Stadsmiljö

Jakt

(Smyga)

(Spåra)

Omgivning (FYS)

Dricka

Springa

Simma

Klättra

Annat (?)

Sport

Intressen (-2)

Använda färdigheter

Din färdighetsnivå i CORPS jämförs med den justerade Svårighetsgraden för uppgiften som försöker utföras. Om färdigheten är högre än Svårighetsgraden, så lyckas du. Om inte, ska du slå 1T10 för att se efter om du lyckas. Du lyckas om du slår 11 eller mindre, minus 2 för varje poängs skillnad mellan din färdighet och Svårighetsgraden.

Exempel – Om din färdighet är 4 och Svårighetsgraden är 6, så behöver du 11, minus 4 för 2 poängs skillnad, vilket är lika med 7 eller mindre.

Svårigheter

För UPP- eller långtidsarbeten, använd följande Svårighetsgrader:

Uppgift	Svårighet	Tidsåtgång
Extremt lätt	1	1 handling
Väldigt lätt	2	1 sekund
Lätt (dra eller ladda om vapen)	3	2 sekunder
Medelsvårt	4	5 sekunder
Ganska svårt (dyrka upp ett lås)	5	10 sekunder
Svårt (tjuvkoppla en bil)	6	20 sekunder
Professionell nivå (värdera juveler)	7	1 minut
Omöjligt utan träning	8	2 minuter
Omöjligt utan professionell träning	12	1 timme
Omöjligt för nästan alla	16	1 dag

Trots att många färdigheter har specifika justeringar så kan följande lista användas för att justera Svårighetsgraden för de flesta färdigheter.

Uppgift	Justering
"Utänför strid" (ingen stress)	-2
.5x normal tidsåtgång (snabb-dra en pistol)	+1
1x normal tidsåtgång	+0
2-4x normal tidsåtgång (sikta en extra fas)	-1
5-9x normal tidsåtgång (sikta en hel runda)	-2
10-16x normal tidsåtgång (sikta två rundor)	-3
Gynnsamma omständigheter (bra utrustning, etc)	-1 till -2
Ogynnsamma omständigheter	+1 till +5

Du kan aldrig få större tidsbonus än hälften av din Primära färdighet (avrunda uppåt). Till exempel, Spelledaren säger att svårighetsgraden för att klättra upp för en vägg är 5 mot ditt SMI-Grundvärde på 2. Om du spenderar 2x tiden, går svårigheten ner till 4. Eftersom ditt Grundvärde är 2 så kan du inte få mer än -1 på Svårighetsgraden genom att använda extra tidsåtgång.

Basregler för strid

All strid fortgår i rundor som är 1 sekund långa. Under en runda så agerar rollpersonerna enligt ordningen högsta färdighet t.om. lägsta färdighet, på Initiativfaser, med en ny runda efter Initiativ 0. På en Initiativfas kan du anfalla (slå, skjuta), försvara (blockera, parera) eller flytta dig (starta, stanna, huka dig, undvika). Varje handling du utför i en runda måste skiljas åt med minst 2 Initiativfaser mellan varandra, och varje handling efter den första medför 2 poängs avdrag till färdighetsslaget, om en färdighet är inblandad. Den högsta Initiativfasen där du kan ändra din rörelsestatus är ditt SMI-Grundvärde (vanligtvis 1 eller 2). Du kan använda samma färdighet mer än en gång per runda, eller avstanna upp till 6m, med en maximal springande fast av 9m per runda. Ändrar du riktning räknas det som 1m rörelse, och förflyttning baklänges kostar dubbelt så mycket. Att ställa sig upp kostar all rörelse i en runda.

Avståndsstrid

Den grundläggande Svårighetsgraden för att träffa ett mål med ett avståndsvapen är kvadratroten av avståndet i meter, plus 2.

Avstånd(m)	0	1	2-4	5-9	10-16	17-25	26-36	37-49	50-64	65-81	82-100
Svårighet	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Skytt Rörelse	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Mål Rörelse	-	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5

Ditt vapen har en egenskap som kallas "Avståndsmodifikation", vilken minskar den avståndsbaseerade Svårighetsgraden med sin nivå, ner till ett minimum av Svårighetsgrad 0. Om antingen skytten eller målet rör sig, tillämpa modifieringar baseerade på avståndet som förflyttats.

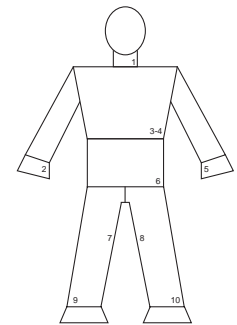
Närstrid

I närstrid är din motståndares SMI-Grundvärde den grundläggande svårighetsgraden för att träffa. Detta kan höjas på grund av avdrag du får för att utföra flera handlingar i en runda. Din motståndare kan även blockera, vilket ökar Svårighetsgraden med deras färdighetsvärde, eller parera, vilket ökar den med motståndarens färdighetsvärde -1. En blockering eller parering är "använd" så fort en attack görs mot den, och dess bonus räknas inte längre. Att Unvika gör att du får addera ditt SMI-Grundvärde igen, och använda det mot alla sorters attacker under en hel runda, men du får ett avdrag på lika mycket på dina egna handlingar.

Skada

Skadan från ett anfall ökar Svårighetsgraden att utföra handlingar med den kroppsdel som träffats, och hälften av det (avrunda nedåt) till intilliggande kroppsdelar. Träffområdena är:

Slag	Område	Svårighet att sikta
1	Huvud/hals	+2
2	Höger arm	+2
3-4	Bröstkorg	+1
5	Vänster arm	+2
6	Mage	+1
7	Övre höger ben	+2
8	Övre vänster ben	+2
9	Lägre höger ben	+2
10	Lägre vänster ben	+2



Närstridsanfall ger skada baserad på STY, och vapen eller anfallstyper kan justera skadan eller vilket område man träffar.

Närstridsanfall	Skadevärde	Träffområdesmod.
Knytnävsslag	STY/4(n)	-2
Spark	STY/3(n)	+1

Rustning

Rustning värderas som två siffror, t.ex. x/y. Den första siffran dras av från all skada. Den andra siffran konverterar all dödlig skada som tränger förbi den första till icke-dödlig skada. Till exempel, en 2/4-rustning stoppar 2 poäng av en skottskada och gör 4 poäng icke-dödliga. Den andra siffran påverkar inte anfall vars skada från början är icke-dödlig.

Återhämtning

Skadade karaktärer får tillbaka sin FYS per dag för icke-dödliga skador, och FYS per månad för dödliga.

