



CORPSTM
CORPS Pähkinäkuoressa, suomenkielinen versio 1.1

©1994 Greg Porter
Kääntänyt Mikko Hyvärinen
Julkaisija:
BTRC
P.O. Box 1121
Collinsville, VA 24078 USA
<http://www.btrc.net/index.html>
Kaikki oikeudet pidätetään jne. jne.

"Osa pelinsuunnittelijana olemisesta on synkkä tieto siitä, että koska tahansa voisi tulla korvatuksi äärettömällä määrällä apinoita..."

Greg Porter

Mikä tämä on?

Tämä on pähkinäkuoriversio **CORPS**ista (Complete Omniversal Role-Playing System). Se on vapaasti saatavissa, mutta tekijänoikeuksien takia sitä ei saa myydä, muokata, väittää omakseen ja niin edelleen. Sen voi antaa eteenpäin, laittaa saataville julkisiin BBS:iin tai Internetiin, ja järjestelmälle voi kirjoittaa mitä tahansa niin kauan kuin ei riko tekijänoikeuslakien "Omaan käyttöön" -pykälää tai ilman kirjallista lupaa pyydä maksua sen tai sen pohjalta kehitetyn materiaalin käytöstä.

Säännöt

Se riittääkin juridisesta munkinlatinasta. Tilaa ei ole paljon, joten tässä ei ole kaikkia sääntöjä, vain sen verran että voi luoda hahmon ja saada tuntuman peliin. Samalla voi nähdä, kuinka vähän todella tarvitsee oppia käyttääkseen **CORPS**ia.

Hahmon Luominen

Hahmo rakennetaan Ominaisuuspisteillä (OP) ja Taitopisteillä (TP), joita ei voi vaihtaa keskenään. Näillä pisteillä ostetaan kaikki, mitä hahmosi on. Keskivertoihmisen saa noin 100OP ja 50TP, ja eepinen fantasiaahahmo voisi aloittaa 150OP:llä ja 150SP:llä. Ominaisuudet ja taidot maksavat seuraavasti:

Taso	Hinta	Keskivertomies*	Keskivertonainen*
1	1	VOI	5 VOI
2	4	KET	4 KET
3	9	HUO	4 HUO
4	16	TAH	4 TAH
5	25	KUN	5 KUN
6	36	MYV	1 MYV
7	49		
8	64	*Ostettu 99OP:llä	
9	81		
10	100		

Esimerkki - Pelaaja haluaa, että hahmon VOI on hieman keskimääräistä suurempi, joten hän ostaa tasoksi 6. Tämä maksaa 36OP, jotka on nyt käytetty eikä ole enää saatavilla hahmon muihin ominaisuuksiin tai etuihin.

Ihmisellä on yleensä taso 1-10 kaikissa ominaisuuksissa, Ne tarkoittavat seuraavaa :

VOI	Voima - fyysinen voimakkuus
KET	Ketteryys - näppäryys, koordinaatio
HUO	Huomiokyky - älykyys, havainnointikyky
TAH	Tahdonvoima - "kovuus", persoonallisuus, ulkonäkö
KUN	Kunto - ruumiinrakenne, palautumiskyky, kestävyys
MYV	Mystinen voima - mystinen potentiaali

Jokainen ominaisuus edustaa raakaa potentiaalia tai laajaa, määrittelemätöntä kokemusta. Tämä potentiaali antaa hahmolle matalan tason kaikissa ominaisuuden hallitsemisissa taidoissa. Tätä tasoa kutsutaan lahjakkuudeksi ja se on 1/4 ominaisuudesta lähimpään pyöristettynä.

Esimerkki - Henkilö, jonka KET on 6 (Lahjakkuus 2) on luonnostaan parempi miekanheiluttaja kuin henkilö jonka KET on 4 (lahjakkuus 1). Silti hän olisi huonompi kuin joku, joka on harjoitellut keskinkertaiselle tasolle 3.

Tämä on tärkeää, koska taidot ostetaan tältä Lahjakkuustasolta ylöspäin, joten lahjakkuus alentaa taidon hintaa yhdellä TP:llä Lahjakkuudella 1(Ominaisuus 2-5) ja neljällä TP:llä Lahjakkuudella 2(Ominaisuus 6-9).

Taidot

Taidot ovat enimmäkseen niitä kykyjä joita on tarkoituksella harjoitettu, mutta joilla usein on fyysinen osa tai rajoitus, esim. se kuinka hyvä tanssija joku on riippuu hänen ketteryydestään. Ominaisuus tarkoittaa potentiaalia, taidot todellisuutta.

Yhteensä	Kuvaus	HUO esimerkki	KET esimerkki
1	Lahjakkuus	Kouluttamaton	Ei harjoittelua
2	Hyvä Lahjakkuus	Peruskoulu	Keltainen vyö
3	Harrastelija	Lukio	Vihreä vyö
4		Opisto	Sininen vyö
5	Hyvä amatööri	Ammattikorkeak.	Punainen vyö
6	Aloitteleva ammatt.	Kandidaatti	
7	Ammattilainen		Musta vyö
8		Maisteri	3. Tason vyö
9		Tohtori	5. Tason vyö
10+	Maailman parhaita	Nobelisti	

Taitotyypit

Hahmolla voi olla useita erityyppisiä taitoja, joilla on eri vaikutus pelissä:

Ilmaiset taidot - Hahmo saa ilmaiseksi äidinkieltensä tasolle HUO ja kotimaansa kulttuurin puolelle tästä (pyöristetty ylös). Nämä ovat primääritaitoja. PJ voi myöntää muitakin ilmaisia "kaikilla on tämä" -taitoja.

Perusteet - Maksaa 2TP. Perusteet tarkoittavat minimaalista muodollista opettelua taidossa ja taidon taso on yhä hahmon lahjakkuus taidossa. Perusteitten hallitseminen antaa hahmon käyttää "Ei taistelussa" -bonusta, mitä ei voi tehdä pelkällä lahjakkuudella. Perusteet voidaan opetella vain primääritaidoissa, eikä hahmolle, joka osaa vain perusteet voi ostaa sekundääri- tai tertiääritaitoja.

Primääritaito - Laajin taitolaji, kuten esim. "Ampuma-aseet". Se maksaa normaalisti, mistä vähennetään lahjakkuusbonus (1 tai 4TP). Primääritaito ei voi ylittää taitoa hallitsevaa ominaisuutta.

Sekundääritaito - Primääritaidon erikoistuminen, esim. "Pistoolit" on "Ampuma-aseen" sekundääritaito. Tämä lisätään primääritaitoon, mutta maksimitaso on puolet primääritaidosta alas pyöristettynä (vähintään +1). Lahjakkuus ei laske sekundääri- ja tertiääritaitojen hintaa. PJ:n luvalla taito voidaan ostaa primääriseen sekundääriseen sijaan.

Tertiääritaito - Sekundääritaidon erikoistuminen, esim. "Beretta 92F" on taidon "Pistoolit" tertiääritaito. Tertiääritaidon maksimitaso on puolet sekundääritaidosta (vähintään +1) ja se lisätään sekundääritaitoon.

Vaikeat taidot

Jos taito on tavallista vaikeampi/helpompi oppia on myös ostohinta erilainen. Tämä vaikeus lisätään tai vähennetään taidon tasoon taidon TP-hintaa määrätessä. Esimerkiksi (+1) taito, joka ostetaan tasolle 4 maksaa kuin se olisi ostettu tasolle 5. Helppo (-x) taitokin maksaa ainakin 1TP.

Taitopuut

Jokaisella genrellä on oma valikoimansa genreen liittyviä taitoja. Alla on osittainen esimerkki:

High-Fantasy - taitopuu

Laji(Ominaisuus)
Primääritaito
Sekundääritaito
Tertiääritaito
Taistelutaidot(KET)
Ampuma-aseet
Jouset
Varsijouset
Lingot
Lähitaisteluseet
Veitset
Miekat
Nuijat
Pitkävartiset aseet
Sauva
Heitetty Aseet
Kirveet
Veitset
Keihäät
Muut
Aseeton taistelu
Lyönti
Potku
Sitominen
Torjunta
Itsepuolustuslajit(+1)
Iskut
Potkut
Sidontaotteet
Torjunta
Väistö
Heitto
Tappoisku

Ajoneuvon käyttö(KET)

Maa-ajoneuvot
Vaunut
Veneet/Laivat
Purjelaivat
Soutulaivat
Ratsastus
Eläinlaji
Lääkintätaidot(HUO)
Ensiapu
Lääketiede(+1)
Eläinlääketiede(+1)
Ammatit(HUO)
Eläintenjalostaja
Tarkoitus tai tyyppi
Aseseppä
Ase- tai haarniskatyyppi
Kokki
Kansallisuus tai keittiö
Maanviljelijä
Mekaanikko
Laivanrakentaja
Ammatit(KET)
Seppä
Puuseppä
Kultaseppä
Muurari
Lukkoseppä
(Tiirikointi)

Hahmon Edut ja Haitat

Edut ja haitat ovat hahmon ominaisuuksia jotka joko tuovat (haitat) tai maksavat (edut) OP/TP:itä.

Ikä - +2OP & 4TP per vuosi ikää yli 16 (max ikä 30)

Tausta - Saa 5OP tai TP jos hahmolle on tehty 500 sanan kuvaus.

Suhteet - -15TP jos hahmolla on vaikutusvaltainen ystävä

Viholliset - +15TP tai OP jos hahmo on lainsuojaton

Luonnonlahjakkuus - -10OP ja yksi ominaisuus maksaa vain puolet (PJ:n luvalla)

Korkea Kipukynnys - -5OP ja hahmon ei tarvitse välittää ei-tapavista vammoista ≤ TAH-lahjakkuus

Fyysinen Etu - -5OP; hahmo saa +2 johonkin fyysisen taidon käyttöön

Fyysinen Haitta - +4OP tai TP; hahmo kärsii -2 tiettyssä toiminnassa

Psykologinen Haitta - 2 OP tai SP pienestä, 8 suuresta.

Säästöt - +2TP:tä yhden vuoden säästöjen menettämisestä, -2 saamisesta

Raha

Alotusrahat lasketaan seuraavasti: (Paras työelämässä hyödynnettävä taito) x (sama taito) x 20 x (aika vuosissa 16 ikävuoden jälkeen jonka hahmo järkevästi ajateltuna on ollut töissä). Hahmo, jolla ei ole työelämässä käyttökelpoisia taitoja käyttää parempaa VOI:sta tai HUO:sta ja vähentää siitä kaksi.

Varusteet

Katso lyhyttä listaa hahmolomakkeessa sääntöjen lopussa. Muuten olet omillasi.

Akateemiset Taidot(HUO)

Alkemia
Myrkyt
Arkkitehtuuri
Linnoitukset
Astronomia
(Astrologia)
Biologia
(Yrttioppi)
Kauppatieteet
(Lahjominen)
Vieraat kielet(kieli)
Vain puhuttu tai kirjoitettu(-2)
Sukulaiskieli(-1)
Historia
Salaseurat(+1)
Tutkimus
Kirjastotutkimus
Byrokraatia
(Katutieto)
Laki
Valtio
Uskonnollinen laki
Sotatieteet
Pienyksikkötaktiikka
Piiritysoppi
Musiikki
(Instrumentti)
Filosofia
Mysteeriuskonnot
Psykologia
(Vaikuttaminen)
(Kuulustelu)
(Viettäily)
Loitsiminen
Tyyppi

Teatteri

(Naamioituminen)
(Pehmeästi putoaminen)
(Taskuvarkaus)
Kirjoittaminen
Kuvittaminen
Alueentuntemus(HUO)
Hyvin suuri alue/kohde(+2)
Suuri alue/kohde(+1)
Keskikokoinen alue/kohde(+0)
Pieni alue/kohde(-1)
Hyvin pieni alue/kohde(-2)

Luontotaidot(HUO)

Selviytyminen
Lämmin ilmasto
Kylmä ilmasto
Kuiva ilmasto
Kaupungit
Metsästy
(Hiipiminen)
(Jäljitys)

Luontotaidot(KUN)

Juominen
Juokseminen
Uiminen
Kiipeily
Muut(???)
Urheilu
Harrastus(-2)

Taitojen käyttö

CORPSissa hahmon taidon tasoa verrataan yritettävän tehtävän vaikeuteen. Jos taito > vaikeus yritys onnistuu. Ellei, onnistuminen katsotaan heitämällä 1d10. Yritys onnistuu, jos heitto on 11 tai vähemmän, miinus 2 jokaista pistettä kohti hankaluuden ja taidon välillä.

Esimerkki - Jos hahmon taito on 4 ja vaikeus on 6 pitää heiton olla 11 miinus 4 kahden pisteen erosta eli 7 tai vähemmän.

Tehtävän vaikeustaso

HUO - pohjaisille tai pitkään kestäville tehtäville käytetään seuraavia vaikeuksia:

Tehtävä	Vaikeus	Perusaika
Erittäin helppo	1	1 toiminta
Hyvin helppo	2	1 sekunti
Helppo(vedä tai lataa ase)	3	2 sekuntia
Keskimääräinen	4	5 sekuntia
Kohtalainen (tiirikoi normaali Lukko)	5	10 sekuntia
Vaikea (käynnistä auto ilman avaimia)	6	20 sekuntia
Ammattitasa (arvio korun arvo)	7	1 minuutti
Mahdoton ilman koulutusta	8	2 minuuttia
Mahdoton ilman ammattitasaista koulutusta	12	1 tunti
Mahdoton kenelle hyvänsä	16	1 päivä

Vaikka monilla taidoilla on omat muutoksensa seuraava lista antaa vaikeustason muutokset useimmille taidoille.

Tehtävä	Muutos
"Ei taistelussa" (vähän paineita onnistua)	-2
käyttää vain puolet ajasta (esim. nopea veto)	+1
käyttää normaalin ajan (oletus)	+0
käyttää 2-4 x norm. ajan (tähtää ylimääräisen vaiheen)	-1
käyttää 5-9 x normaalin ajan (tähtää täyden vuoron)	-2
käyttää 10-16 x normaalin ajan (tähtää kaksi vuoroa)	-3
auttava tilanne (hyvät laitteet tms.)	-1 to -2
haittaava tilanne (ei hajuakaan kuinka se tehdään tms.)	+1 to +5

Hahmo ei voi saada enemmän bonuksia kuin puolet Primääritaidosta (ylös pyörästettyä). Esimerkiksi, PJ sanoo, että muurin ylittämisen vaikeus on 5 vastaan hahmon KET lahjakkuutta 2. Jos hahmo käyttää 2x normaalin ajan, Vaikeus laskee 4:ään. Koska hahmon lahjakkuus on 2 ei hahmo voi saada enemmän kuin -1 ylimääräisestä ajasta.

Taistelun perusteet

Taistelu käydään sekunnin pituisissa vuoroissa. Vuoron aikana hahmot toimivat aloitevaiheissa taidon mukaan korkeimmasta matalimpaan. Aloitevaiheen aikana hahmo joko hyökkää (lyö, ampuu), puolustautuu(torjuu, heijastaa iskun) tai liikkuu (lähtee liikkeelle, pysähtyy, kyyristyy, väistää). Hahmon toimintojen välillä on oltava vähintään kaksi aloitevaihetta, ja jokainen toiminta ensimmäisen jälkeensä tuo -2 taitoon. Ensimmäinen aloitevaihe jolla hahmo voi muuttaa liiketilansa on hänen KET-lahjakkuutensa. Yhtä taitoa voidaan käyttää useammin kuin kerran vuorossa. Vuorossa hahmo voi kihdyttää 3m tai hidastaa 6m, mutta suurin juoksunopeus on 9m vuorossa. Kääntyminen vastaa 1m liikettä, takaperin liikkuminen vie liikettä tuplana ja seisomaan nouseminen vie kaiken liikkeen.

Taistelu välimatkan päästä

Aseella kohteeseen osumisen perusvaikeus on etäisyyden (m) neliöjuuri plus 2.

Etäisyys(m)	0	1	2-4	5-9	10-16	17-25	26-36	37-49	50-64	65-81	82-100
Vaikeus	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ampuja liikkuu	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Kohde liikkuu	-	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5

Aseella on arvo nimeltä "EtM", joka vähentää etäisyydestä johtuvaa vaikeutta suuruudellaan. Pienin mahdollinen vaikeus on 0. Ampujan tai maalin liike lisää vaikeutta taukukon mukaisesti.

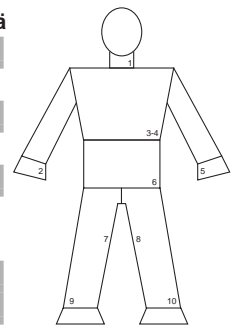
Lähitaistelu

Lähitaistelussa perusvaikeus on vastustajan KET-lahjakkuus. Tähän lisätään kaikki muutokset jotka hyökkäävä hahmo on saanut vuoron aikana tehdyistä toiminnoista. Vastustaja voi torjua, mikä lisää vaikeutta vastustajan taidon verran, tai heijastaa isku mikä lisää vaikeutta hänen taitonsa -1:llä. Kun torjumista tai iskun heijastamista vastaan on tehty hyökkäys se on käytetty eikä enää tuo muutosta. Väistelemisen antaa lisätä KET-lahjakkuuden uudestaan ja on voimassa kaikkia hyökkäyksiä vastaan koko vuoron ajan, mutta väistelijä saa saman muutoksen negatiivisena omiin toimintoihinsa.

Vahinko

Hyökkäyksen tekemä vahinko lisää osuneella ruumiinosalla tehtyjen toimintojen vaikeutta määrällään ja viereisillä ruumiinosilla tehtyjen vaikeutta puolella määrästään (Ylös pyörästettyä). Osumapaikat ovat:

Heitto	Paikka	Muutos tähdätä
1	Pää/Niska	+2
2	Oikea käsi	+2
3-4	Rinta	+1
5	Vasen Käsi	+2
6	Vatsa	+1
7	Oikean jalan yläosa	+2
8	Vasemman jalan yläosa	+2
9	Oikean jalan alaosa	+2
10	Vasemman jalan alaosa	+2



Lähitaisteluvahinko määräytyy VOI:n mukaan. Hyökkäystyyppi ja ase voi vaikuttaa vahinkoon tai osumapaikkaan.

Hyökkäystyyppi	Vahinko	Osumapaikkamuutos
Isku	VOI/4(l)	-2
Potku	VOI/3(l)	+1

Panssari

Panssari ilmoitetaan muodossa x/y. Ensimmäinen luku vähennetään kaikesta vahingosta, toinen muuttaa tappavaa vahinkoa ei-tappavaksi. Esim. panssari 2/4 pysäyttää kaksi pistettä luodin aiheuttamaa vahinkoa ja muuttaa 4 ei-tappavaksi. Toinen numero ei vaikuta vahinkoon, joka oli alunperinkin ei-tappavaa.

Toipuminen

Loukkaantunut hahmo toipuu KUN:nsa verran päivässä ei-tappavaa ja kuukaudessa tappavaa vahinkoa.

