



CORPSTM

CORPS PL Ekstrakt zasad, wersja 1,1
 ©1999 Greg Porter
 Polish translation of **CORPS Nutshell** by Leszek Karlik
 Published by:
 BTRC
 P.O. Box 1121
 Collinsville, VA 24078 USA
<http://www.btrc.net/index.html>
 All rights reserved, etc., etc.

"Integralną częścią zawodu projektanta gier jest ponura świadomość faktu, że w każdej chwili możesz zostać zastąpiony przez nieskończoną ilość małych..."

Greg Porter

Co to właściwie jest?

Właśnie czytasz skróconą wersję systemu RPG **CORPS** (Complete Omniversal Role-Playing System). Jest za darmo. Mimo tego jest chroniona przez prawo autorskie, a to oznacza, że nie można jej sprzedawać lub zmodyfikować i stwierdzić potem, że się ją samemu wymyśliło itp. Można oddać ją komuś innemu, umieścić w BBS-ie czy w Internecie, oraz tworzyć dowolne materiały do systemu tak długo jak nie nadużywa się klauzuli "fair use" prawa własności intelektualnej, ani nie czerpie korzyści materialnych z systemu, lub materiałów opracowanych na jego podstawie, bez naszego pisemnego pozwolenia.

Zasady

Starczy tej prawniczej gadaniny. Nie mamy za dużo miejsca, więc nie podaję tu /wszystkich/ zasad - jest ich tylko tyle, że można stworzyć postaci i zrozumieć podstawową mechanikę systemu. Przy okazji widać, jak niewiele jest /naprawdę/ potrzebne żeby się go nauczyć.

Tworzenie postaci

Charakterystykę postaci tworzy się za pomocą punktów atrybutów (PA) i punktów umiejętności (PU). Nie są one wymienne. Kupuje się za nie wszystkie cechy, które określają twoją postać. Przeciętna osoba w normalnym świecie jest zbudowana na bazie około 100PA i 50PU, podczas kiedy bohater ze świata w konwencji heroic fantasy może zaczynać ze 150PA i 150PU. Koszty atrybutów /oraz/ umiejętności są podane poniżej:

Poziom	Koszt	Przeciętny mężczyzna*	Przeciętna kobieta*
1	1	SIŁ 5	SIŁ 4
2	4	ZWN 4	ZWN 5
3	9	PST 4	PST 4
4	16	WLA 4	WLA 4
5	25	ZDR 5	ZDR 5
6	36	MOC 1	MOC 1
7	49		
8	64	* stworzeni z 99 PA	
9	81		
10	100		

Przykład - Gracz chce żeby jego postać była ponadprzeciętnie silna, więc kupuje atrybut Siła na poziomie 6. Kosztuje go to 36PA, które zostają zużyte, i których nie może już wydać na inne atrybuty czy na zalety.

Ludzie mają zwykle atrybuty na poziomie od 1 do 10. Znaczenie poszczególnych atrybutów podane jest poniżej:

SIŁ	Siła - siła fizyczna
ZWN	Zwinność - zręczność, koordynacja wzrokowo-ruchowa
PST	Postrzeżenie - IQ, percepcja
WLA	Wola - siła woli i osobowości, wygląd
ZDR	Zdrowie - budowa fizyczna, zdrowienie, kondycja
MOC	Moc - potencjał psychiczny

Każdy atrybut reprezentuje również wrodzony potencjał postaci czy też jej szerokie, ogólne doświadczenie w jakimś obszarze. Daje to jej niski poziom umiejętności we /wszystkich/ obszarach objętych przez dany atrybut. Poziom ten nazywa się jej /talentem/, i odpowiada 1/4 poziomu atrybutu, zaokrąglając do najbliższej liczby całkowitej.

Przykład - Osoba ze ZWN 6 (talent 2) lepiej wywija mieczem niż osoba ze ZWN 4 (talent 1), ale i tak nie jest nawet na poziomie osoby która przeszła formalne szkolenie do (nawiasem mówiąc - niezbyt wysokiego) poziomu 3.

Talent jest ważny, ponieważ wszystkie umiejętności kupuje się już od jego poziomu. Oznacza to, że wysoki talent zmniejsza koszt umiejętności opartych na tym atrybucie o 1PU dla talentu 1 (atrybut na poziomie 2-5) i o 4PU dla talentu na poziomie 2 (atrybut 6 do 9).

Umiejętności

Umiejętności to te zdolności postaci, które są efektem szkolenia, ale które często mają fizyczny składnik lub limit. Na przykład: twoje umiejętności taneczne zależą od twojej zręczności. O ile atrybuty pokazują, kim postać może się stać, umiejętności pokazują, kim ona jest.

Umiejętności: Opis	Przykład dla PST	Przykład dla ZWN
1 Talent	Nie przeszkolony	Nie przeszkolony
2 Uzdolniony	Szkoła podstawowa	Żółty pas
3 Hobbista	Szkoła średnia	Zielony pas
4	Szkoła handlowa	Niebieski pas
5 Poważny amator	Szkoła wyższa	Czerwony pas
6 Słaby zawodowiec	Magisterka	
7 Zawodowiec		Czarny pas
8	Docent	Trzeci dan
9	Profesor	Piąty dan
10 Światowej klasy	Laureat Nobla	

Typy umiejętności

Postacie mogą mieć kilka typów umiejętności, które mają różne efekty w grze:

Umiejętności darmowe - Postać automatycznie zna swój język ojczysty na poziomie równym PST, oraz swoją kulturę ojczystą na poziomie równym połowie PST (zaokrąglając w górę). Są to umiejętności podstawowe. MG może wprowadzić inne umiejętności tego typu.

Znajomość - Kosztuje 2PU. Reprezentuje minimum szkolenia w danej umiejętności. Poziom umiejętności równa się talentowi, ale postać może stosować bonus "poza walką", niedostępny dla postaci działających bez przeszkolenia. Znajomość stosuje się tylko do umiejętności podstawowych, a umiejętności drugorzędnych lub trzeciorzędnych nie można kupić jeżeli nie zna się ich umiejętności podstawowej.

Umiejętność podstawowa - Najszerza kategoria umiejętności, taka jak "broń strzelecka". Stosuje się normalny koszt umiejętności, /od którego odejmuje się bonus wynikający z talentu (1 lub 4PU)/. Poziom umiejętności podstawowej nie może przekroczyć poziomu zarządzającego nią atrybutu.

Umiejętność drugorzędna - Jest to wyspecjalizowany fragment umiejętności ogólnej, na przykład "pistolety", specjalizacja "broni strzeleckiej". /Dodaje/ się ją do umiejętności podstawowej, ale jej poziom nie może przekroczyć połowy poziomu umiejętności podstawowej, zaokrąglając w dół (min. poziom +1). Przy kupowaniu umiejętności drugorzędnych ani trzeciorzędnych /nie odlicza/ się bonusu z talentu. Za pozwoleniem MG umiejętność drugorzędną można kupić jako umiejętność podstawową.

Umiejętność trzeciorzędna - Specjalizacja w umiejętności trzeciorzędnej, na przykład "Beryl" to umiejętność trzeciorzędna podlegająca pod "karabiny". Nie może przekroczyć połowy odpowiedniej umiejętności drugorzędnej (min. poziom +1).

Umiejętności trudne i łatwe

Jeżeli umiejętność jest trudniejsza bądź łatwiejsza do nauczenia, jej cena zmienia się. Trudność modyfikuje poziom umiejętności na potrzeby określania jej kosztu w PU. Na przykład, umiejętność (+1) kupowana na poziomie 4 kosztuje tyle, co normalna umiejętność na poziomie 5. Nawet na nauczenie się łatwej (-1) umiejętności trzeba wydać punkty.

Drzewka umiejętności

Każdy świat będzie miał swój własny, specyficzny zestaw umiejętności. Częściowy przykład podano poniżej.

Drzewko umiejętności Wysokiej Fantazy

Kategoria (Atrybut)	Obsługa pojazdów (ZWN)
Umiejętność podstawowa	Pojazdy naziemne
Umiejętność drugorzędna	Wóz
Umiejętność trzeciorzędna	Pojazdy nawodne
	Statek żaglowy
	Statek wiosłowy
Umiejętności walki (ZWN)	Jeździectwo
Bronie miotające	Określony typ zwierzęcia
Łuki	
Kusze	
Proce	
Broń biała	Medycyna (POS)
Noże	Pierwsza pomoc
Miecze	Medycyna (+1)
Maczugi/palki	Weterynarz
Drzewcowe	
Kije	Umiejętności zawodowe (POS)
Broń rzucana	Hodowla zwierząt
Topory	Cel lub typ zwierzęcia
Noże	Zbrojmistrz
Włócznie	Typ broni lub zbroji
Inne	Kucharz
Walka wręcz	Określony kraj lub rodzaj kuchni
Cios ręką	Rolnik
Kopnięcie	Mechanik
Trzymanie	Szkatnik
Blok	
Sztuka walki (+1)	Umiejętności zawodowe (ZWN)
Cios ręką	Kowal
Kopnięcie	Stolarz
Trzymanie	Jubiler
Blok	Kamieniarz
Unik	Ślusarz
Rzut	(otwieranie zamków)
Zabójczy cios	

Wady i zalety

Są to cechy postaci które dają ci dodatkowe PA i/lub PU (wady), lub których kupno kosztuje PA i/lub PU (zalety).

Wiek - Za każdy rok powyżej 16 lat dostajesz 2PA i 4PU (do 30 lat).

Opis - Za opis postaci mający 500 lub więcej słów: +5PA lub PU.

Kontakty - Za -15PU mieć dobrze usytuowanego przyjaciela mogącego ci czasem pomóc.

Wrogowie - Jeżeli jesteś wyjęty spod prawa, dostajesz 15PU lub PA.

Naturalny talent - za -10PU zmniejszyć cenę jednego atrybutu o połowę (wymagane pozwolenie MG).

Odporność na ból - za -5PA ignorować lekkie obrażenia ≤ talentu WLA.

Ograniczenie fizyczne - za 2 punkty ograniczenia na jakiś rodzaj działań dostajesz 4PA lub 2PU.

Ograniczenie psychiczne - za jakąś niewielką cechę dostajesz 2PA lub PU, za poważną 8 PA lub PU.

Zasoby - Każdy dodatkowy rok oszczędzania kosztuje 2PU, a każdy rok z którego zrezygnujesz daje 2PU.

Pieniądze

Twoje początkowe zasoby zależą od twojej najlepszej umiejętności nadającej się do wykorzystania w pracy, podniesionej do kwadratu i przemnożonej przez ilość lat, po skończeniu 16, podczas których postać mogła być zatrudniona. Jeżeli postać nie ma żadnej takiej umiejętności, należy zamiast niej zastosować SIŁ lub POS, zmniejszone o 2. Przedstawia to zarabianie za pomocą wrodzonej siły lub inteligencji.

Wyposażenie

Patrz krótka lista sprzętu na karcie postaci załączonej na końcu tych zasad. Poza tym - radź sobie sam.

Wiedza (POS)

Alchemia

Trucizny

Architektura

Fortyfikacje

Astronomia

(Astrologia)

Biologia

(Zielarstwo)

Ekonomia

(Przekupywanie)

Język obcy (określić)

Tylko w mowie lub w piśmie (-2)

Język z tej samej rodziny (-1)

Historia

Tajne stowarzyszenia (+1)

Prowadzenie badań

Przeszukiwanie bibliotek

Biurokracja

(Znajomość ulicy)

Prawo

Określony kraj

Prawo religijne

Wojskowość

Taktyka

Oblężenia

Muzyka

(Określony instrument)

Filozofia

Tajemne religie

Psychologia

(Wpływanie na ludzi)

(Przesłuchiwanie)

(Uwodzenie)

Magia

Rodzaj magii

Teatr

(Przebieranie się)

(Miękkie padanie)

(Kieszonkostwo)

Pisanie

Illuminowanie

Wiedza o obszarze (POS)

B. duży obszar/temat (+2)

Duży obszar/temat (+1)

Średni obszar/temat (+0)

Mały obszar/temat (-1)

B. mały obszar/temat (-2)

Środowisko (POS)

Sztuka przeżycia

Ciepły klimat

Zimny klimat

Suchy klimat

Miasto

Połowanie

(Skradanie się)

(Tropienie)

Środowisko (ZDR)

Picie

Bieganie

Pływanie

Wspinaczka

Inne (?)

Sport

Hobby (-2)

Stosowanie umiejętności

Należy porównać poziom umiejętności ze zmodyfikowaną trudnością wykonywanego zadania. Udało się, jeżeli umiejętność jest \leq trudności. Jeżeli nie, należy rzucić 1k10. Test udaje się po wyrzuceniu 11 lub mniej, /minus 2 za każdy punkt różnicy/ pomiędzy testowaną umiejętnością a stopniem trudności.

Przykład - Jeżeli umiejętność równa się cztery, a trudność wynosi 6, to należy wyrzucić 11, minus 4 za 2 punkty różnicy, czyli 7 lub mniej.

Trudność zadań

Dla umiejętności spod POS, lub dla zadań długoterminowych, stosuje się poniższą tabelę:

Zadanie	Trudność	Czas
Wyjątkowo proste	1	1 akcja
Bardzo proste	2	1 sekunda
Proste (wyciągnięcie lub załadunek broni)	3	2 sekundy
Przeciętne	4	5 sekund
Średnio trudne (pokonanie normalnego zamka)	5	10 sekund
Trudne (uruchomienie samochodu bez kluczyków)	6	20 sekund
Poziom profesjonalny (ocena biżuterii)	7	1 minuta
Nieosiągalne bez przeszkolenia	8	2 minuty
Nieosiągalne bez profesjonalnego przeszkolenia	12	1 godzina
Nieosiągalne dla prawie każdego	16	1 dzień

Wprowadź niektóre umiejętności będą miały własne modyfikatory, ale poniższa tabela zmienia stopień trudności większości zadań.

Zadanie	Modyfikator
"Poza walką" (postać może się zrelaksować)	-2
Zużyty czas x0,5 (np. szybkie wyciągnięcie broni)	+1
Zużyty czas x1 (standardowe)	+0
Zużyty czas x2-4 (celowanie przez dodatkową fazę)	-1
Zużyty czas x5-9 (celowanie przez pełną rundę)	-2
Zużyty czas x10-16 (celowanie przez dwie pełne rundy)	-3
Sprzyjające okoliczności (dobre wyposażenie etc.)	-1 do -2
Niesprzyjające okoliczności (nigdy tego nie robicie etc.)	+1 do +5

Suma bonusów nigdy nie może być większa niż połowa umiejętności podstawowej (zaokrąglając w górę). Na przykład: MG stwierdza, że wspięcie się po ścianie to zadanie o trudności 5, a testowany jest potencjał ZWN równy 2. Jeżeli zużyje się 2x więcej czasu, trudność spada do 4. Ponieważ potencjał jest równy 2, dodatkowy czas nie może zmodyfikować trudności o więcej niż -1.

Podstawy walki

Walka toczy się w jednosekundowych rundach. Podczas rundy, postacie działają w kolejności od najwyższej do najniższej umiejętności, według faz Inicjatywy, z nową rundą zaczynającą się po osiągnięciu Inicjatywy 0. W jednej fazie można wykonać atak (uderzyć, strzelić), obronę (blok, parowanie) lub ruch (ruszyć, zatrzymać się, kucnąć, uniknąć). Każda wykonywana w danej rundzie akcja musi być oddzielona od poprzedniej przez co najmniej dwie fazy. Każda kolejna akcja, po pierwszej, dodaje 2 do trudności, o ile konieczny jest test umiejętności. Najwyższa faza inicjatywy w której można zmienić status ruchu to talent ZWN (zwykle 1 lub 2). /Można/ używać tej samej umiejętności kilka razy w tej samej rundzie. W jednej rundzie można przyspieszyć o 3m/s lub zwolnić o 6m/s, przy maksymalnej szybkości 9m na rundę. Zmiany kierunku liczą się jako 1m ruchu, cofanie się kosztuje podwójnie, a wstanie z pozycji leżącej zajmuje całą rundę.

Walka na odległość

Podstawowa trudność trafienia celu za pomocą broni strzeleckiej to pierwiastek kwadratowy odległości w metrach, plus 2.

Zasięg(m)	0	1	2-4	5-9	10-16	17-25	26-36	37-49	50-64	65-81	82-100
Trudność	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ruch strzelca	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Ruch celu	-	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5

Każda broń posiada statystykę zwaną "Modyfikatorem zasięgu", która redukuje trudność wynikającą z zasięgu o swój poziom, do minimalnej trudności równej zero. Jeżeli cel lub strzelec się poruszają, należy zastosować modyfikatory trudności oparte o przebyłą odległość.

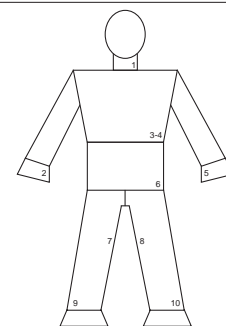
Walka wręcz

W walce wręcz, podstawowa trudność trafienia przeciwnika jest równa jego talentowi ZWN. Zwiększa się ją o wszystkie /twoje/ negatywne modyfikatory za wykonywanie kilku akcji w rundzie. Przeciwnik może również zablokować, co zwiększa trudność o jego poziom umiejętności, lub sparować cios, co zwiększa trudność o jego umiejętność-1. Blok lub parowanie "zużywa się" po zostaniu zaatakowanym, tak że otrzymany z nich bonus dalej już się nie liczy. Unik pozwala na ponowne dodanie do trudności potencjału ZWN, modyfikując trudność wszystkich przeprowadzonych w tej rundzie ataków, ale zwiększa również trudność wszystkich wykonywanych akcji o taką samą wielkość.

Obrażenia

Obrażenia zadane przez atak zwiększają trudność akcji wykonywanych zranioną częścią ciała o swoją wielkość, oraz akcji wykonywanych sąsiednimi lokacjami o połowę tej wielkości (zaokrąglając w dół). Strefy uszkodzeń to:

Rzut	Strefa	Trudność przycelowania
1	Głowa/szyja	+2
2	Prawe ramię	+2
3-4	Klatka piersiowa	+1
5	Lewe ramię	+2
6	Brzuch	+1
7	Prawe udo	+2
8	Lewe udo	+2
9	Prawa noga/stopa	+2
10	Lewa noga/stopa	+2



Ataki wręcz zadają obrażenia w oparciu o SIŁ, a różne bronie lub rodzaje ataków mogą zmieniać rodzaj obrażeń lub miejsce trafienia.

Ataki wręcz	Wartość obrażeń	Mod. strefy trafienia
Cios pięścią	SIŁ/4(n)	-2
Kopnięcie	SIŁ/3(n)	+1

Pancerz

Pancerz jest określony przez dwie liczby, x/y. Pierwsza liczba zmniejsza /wszystkie/ obrażenia. Druga liczba przekształca pozostałe jeszcze obrażenia /poważne/ na /lekkie/. Na przykład, pancerz 2/4 zatrzyma 2 punkty obrażeń zadawanych przez pocisk, a następne 4 zmieni w ogłuszające. Druga liczba nie ma wpływu na obrażenia, które /początkowo/ są lekkie.

Zdrowienie

Zranione postacie odzyskują ilość punktów równą ZDR, raz dziennie w przypadku obrażeń lekkich i raz na miesiąc w przypadku obrażeń poważnych.

