



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

CORPS Nutshell, Portuguese version 1,1

©1999 Greg Porter

Portuguese translation of CORPS Nutshell by Uirá Resende

Published by:

BTRC

P.O. Box 1121

Collinsville, VA 24078 USA

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

All rights reserved, etc., etc.

"Parte de ser um criador de jogos é o amargo conhecimento de que a qualquer momento você poderia ser substituído por um número infinito de macacos..."

Greg Porter

## O que é isso?

Esta é a edição "nutshell" de **CORPS** (Complete Omniversal Role-Playing System), o Completo Jogo de Personificação Omniversal. Ela é grátis. Porém, todos os direitos encontram-se registrados e você não pode vendê-la, adulterá-la, reclamá-la como sua e assim por diante. Você pode dá-la de graça, colocá-la em BBSs e sites da Internet e escrever qualquer coisa que deseje para o sistema, desde que você não esteja abusando da cláusula de "uso pessoal" das leis de proteção, ou cobrando de qualquer pessoa para usá-lo, ou a qualquer material derivado do mesmo, sem nossa permissão por escrito.

## As Regras

Chega de baboseira legal. Nós não temos muito espaço, então você não está ganhando todas as regras, apenas o suficiente para criar personagens básicos e ter uma noção de como as coisas funcionam. Ele também serve para mostrar-lhe o quão pouco você realmente necessita aprender para utilizar o sistema.

## Criação de Personagem

Personagens são construídos com Pontos de Atributo (PA) e Pontos de Perícia (PP), que não são intercambiáveis. Tudo em seu personagem será comprado com esses pontos. Uma pessoa "mediana" possui cerca de 100PA e 50PP, enquanto um personagem heróico de fantasia poderia começar com 150PA & 150PP. Abaixo encontram-se os custos de atributos e perícias:

Nível	Custo	Homem Mediano*	Mulher Mediana*
1	1	FÍS 5	FÍS 4
2	4	AGL 4	AGL 5
3	9	CON 4	CON 4
4	16	VON 4	VON 4
5	25	SAÚ 5	SAÚ 5
6	36	POD 1	POD 1
7	49		
8	64	*Baseados em 99PA.	
9	81		
10	100		

**Exemplo** - Um jogador deseja que seu personagem tenha um atributo FÍS acima da média e compra-o em nível 6. Isso custa 36 de seus PA, pontos esses que são gastos e não mais encontram-se disponíveis para serem empregados em outros atributos ou vantagens de personagem.

As pessoas geralmente variam em nível entre 1-10 em cada um desses atributos, que representam o seguinte:

<b>FÍS</b>	<b>Força</b> - força física
<b>AGL</b>	<b>Agilidade</b> - destreza, coordenação
<b>CON</b>	<b>Consciência</b> - QI, percepção
<b>VON</b>	<b>Vontade</b> - perseverança, personalidade, aparência
<b>SAÚ</b>	<b>Saúde</b> - constituição, recuperação, vigor
<b>POD</b>	<b>Poder</b> - potencial psíquico

Cada atributo representa potencial puro ou experiência ampla e inespecífica. Esse potencial fornece aos personagens um baixo nível de perícia em todas as áreas governadas por aquele atributo. Esse nível de perícia é denominado Aptidão e é igual a 1/4 do nível do atributo, arredondado para o mais próximo.

**Exemplo** - Uma pessoa com AGL 6 (Aptidão 2) seria naturalmente melhor no manejo de uma espada do que uma pessoa com AGL 4 (Aptidão 1), mas ainda seria pior do que alguém que tenha realmente tido treino formal até o medíocre nível de 3.

Isso é importante porque você aumenta suas perícias comprando-as a partir desse nível de Aptidão, de forma que sua Aptidão faz com as perícias baseadas naquele atributo sejam 1PP mais baratas para uma Aptidão de 1 (Atributo de 2-5) e 4PP mais baratas para uma Aptidão de 2 (Atributo de 6-9).

## Perícias

Perícias são, em sua maior parte, aquelas habilidades nas quais você se treinou deliberadamente, mas que, frequentemente, possuem um componente ou limite físico; por exemplo, o quão bom dançarino você é depende de sua agilidade. Atributos representam o potencial, enquanto perícias representam a realidade.

Total da Perícia	Descrição	exemplo de CON	exemplo de AGL
1	Aptidão	Destreinado	Destreinado
2	Boa Aptidão	Primeiro grau	Faixa amarela
3	Passatempo	Segundo grau	Faixa verde
4	Curso Técnico		Faixa azul
5	Amador sério	Licenciatura	Faixa vermelha
6	Baixo profissional	Bacharelato	
7	Profissional		Faixa preta
8		Mestrado	3º Dan
9		Doutorado (Ph.D.)	5º Dan (mestre)
10	Classe mundial	Indicado ao Nobel	

## Tipos de Perícias

Personagens podem ter diversos tipos de perícias, com efeitos de jogo distintos:

**Perícias Grátis** - Você ganha sua linguagem nativa no nível de sua CON e sua cultura nativa na metade de sua CON (arredonde para cima), livre de qualquer custo. Essas são consideradas perícias Primárias. O GM pode ainda permitir outras perícias grátis do tipo "todos têm isso".

**Familiaridade** - Custa 2PP. Ela representa treino formal mínimo e o nível da perícia ainda é a Aptidão do personagem. Ela permite ao personagem utilizar o bônus de perícia "fora de combate", algo que os personagens apenas com a Aptidão não podem aplicar. Familiaridade aplica-se apenas às categorias Primárias de perícias e você não pode obter perícias Secundárias ou Terciárias se você tem apenas familiaridade.

**Perícia Primária** - A categoria mais ampla de perícia, como "Armas de Projétil". Ela obedece ao custo normal de perícias, do qual você subtrai o seu bônus de Aptidão (1 ou 4PP). Você não pode ter uma perícia Primária mais alta do que o atributo que governa aquela perícia.

**Perícia Secundária** - Esta é a especialização de uma Primária, como "Pistolas" é uma Secundária de "Armas de Projétil". Ela é adicionada à Primária, porém o nível máximo que você pode ter é metade do Primário, arredondado para baixo (mínimo de +1). Aptidão não se aplica a perícias Secundárias ou Terciárias. Com a permissão do GM, perícias podem ser compradas como Primárias ao invés de Secundárias.

**Perícia Terciária** - Essa é a especialização de uma Secundária, como "Beretta 92F" é uma Terciária de "Pistolas". Ela é adicionada à Secundária, porém o nível máximo que você pode ter é metade do Secundário, arredondado para baixo (mínimo de +1).

#### Perícias Difíceis

Se uma perícia é mais fácil ou mais difícil de aprender do que o normal, o custo para comprá-la é diferente. Essa dificuldade vai adicionar ou subtrair do nível efetivo para determinar o custo em PP. Por exemplo, uma perícia (+1) comprada no nível 4 custaria como se houvesse sido comprada no nível 5. Você precisa empregar alguns PP para aprender mesmo uma perícia fácil (-1).

#### Árvores de Perícias

Cada gênero terá um conjunto particular de perícias associadas a si. Um exemplo parcial encontra-se abaixo:

#### Vtgs & Desvtgs

Estes são traços do personagem que fornecem a você mais PA e/ou PP (desvantagens), ou custam a você PA e/ou PP (vantagens).

**Idade** - Ganhe 2PA & 4SP por ano acima da idade de 16 (até a idade de 30).

**Antecedentes** - Ganhe 5PA ou PP por uma descrição de 500 palavras de seu personagem.

**Contatos** - Pague 15PP por um amigo bem posicionado que pode fazer-lhe favores.

**Inimigos** - Ganhe 15PP ou PA se você for um fora-da-lei.

**Aptidão Natural** - Pague 10 PA para dividir pela metade o custo de um único atributo (a permissão do GM deve ser requerida).

**Tolerância à Dor** - Pague 5PA para ignorar ataques não-letais até o nível da Aptidão de VON.

**Vantagem Física** - Pague 5PA por +2 em uma aplicação específica de um atributo.

**Limitação Física** - Ganhe 4PA ou PP por pénalti de 2 pontos em uma categoria de ações.

**Limitação Psíquica** - Ganhe 2PA ou PP por uma característica menor, 8PA ou PP por uma maior.

**Riqueza** - Ganhe 2PP por -1 ano de economias, pague 2PP por +1 ano.

#### Dinheiro

A quantidade de dinheiro inicial é baseada em sua melhor perícia empregável, vezes ela mesma, vezes 20, vezes os anos após a idade de 16 nos quais você poderia razoavelmente ser empregado. Se você não tiver nenhuma perícia empregável, use o melhor dentre FIS e CON e subtraia 2 para representar a utilização força ou esperteza inatos para ganhar a vida.

#### Equipamento

Veja a curta lista de equipamentos na ficha de personagem no final das regras. No mais, você está por sua própria conta.

#### Árvore de Perícias de Alta Fantasia

##### Categoria (Atributo)

- Perícias Primárias
- Perícias Secundárias
- Perícias Terciárias

##### Perícias de combate (AGL)

- Armas de projétil
  - Arcos
  - Bestas
  - Fundas
- Armas brancas
  - Faca
  - Espada
  - Maça/Porrete
  - Alabarda
  - Cajado
- Armas de arremesso
  - Machados
  - Facas
  - Lanças
  - Outras
- Combate desarmado
  - Soco
  - Chute
  - Agarramento
  - Bloqueio
- Artes Marciais (+1)
  - Soco
  - Chute
  - Agarramento
  - Bloqueio
  - Esquiva
  - Arremesso
  - Golpe letal

##### Operação de veículos (AGL)

- Veículos terrestres
  - Carroça
- Veículos aquáticos
  - Barco a vela
  - Barco a remo
- Eqüestres
  - Espécie particular de animal

##### Médicas (CON)

- Primeiros socorros
- Medicina (+1)
- Veterinária (+1)

##### Profissões (CON)

- Criador de animais
  - Propósito ou tipo
- Armeiro
  - Tipo de arma ou armadura
- Cozinheiro
  - Nacionalidade ou especialidade
- Fazendeiro
- Mecânico
- Fazedor de navios

##### Profissões (AGL)

- Ferreiro
- Carpinteiro
- Joalheiro
- Pedreiro
- Chaveiro
  - (abrir fechaduras)

##### Acadêmicas (CON)

- Alquimia
  - Venenos
- Arquitetura
  - Fortificações
- Astronomia
  - (Astrologia)
- Biologia
  - (Herbalismo)
- Economia
  - (Suborno)
- Língua estrangeira (especificar)
- Apenas falada ou escrita (-2)
- Linguagem relacionada (-1)
- História
  - Sociedades secretas (+1)
- Pesquisa investigativa
  - Pesquisa em biblioteca
- Burocracia
  - (Manha)
- Direito
  - Nacionalidade
  - Lei religiosa
- Ciência Militar
  - Tática de unidades
  - Tática de sítio
- Música
  - (Instrumento específico)
- Filosofia
  - Religiões arcanas
- Psicologia
  - (Influência)
  - (Interrogação)
  - (Sedução)

##### Felicitária

- Tipo de felicitária
- Teatro
  - (Disfarce)
  - (Queda de gato)
  - (Bater carteiras)
- Escrita
  - Iluminação

##### Conhecimento de terreno (CON)

- Área ou campo muito extenso (+2)
- Área ou campo extenso (+1)
- Área ou campo médio (+0)
- Área ou campo pequeno (-1)
- Área ou campo muito pequeno (-2)

##### Ambiente (CON)

- Sobrevivência
  - Clima quente
  - Clima frio
  - Clima seco
  - Urbana
- Caçada
  - (Furtividade)
  - (Rastreamento)

##### Ambiente (SAÚ)

- Bebida
- Corrida
- Natação
- Escalada

##### Outras (?)

- Esportes
- Passatempos (-2)

## Uso de Perícias

Seu nível de perícia, em **CORPS**, é comparado à Dificuldade ajustada da tarefa a ser realizada. Se a perícia é igual à Dificuldade, você sucede. Se não, você rola 1d10 para checar pelo sucesso. Você sucede se rolar um 11 ou menos, menos 2 por cada ponto de diferença entre sua perícia e a Dificuldade.

**Exemplo** - Se sua perícia é 4 e a Dificuldade é 6, você precisa de 11 menos 4, devido à diferença de 2 pontos, ou seja, 7 ou menos.

### Dificuldade de Tarefas

Para CON ou tarefas de longa duração, aplique as seguintes Dificuldades:

Tarefa	Dificuldade	Tempo base
Extremamente fácil	1	1 ação
Muito Fácil	2	1 segundo
Fácil (sacar ou recarregar uma arma)	3	2 segundos
Padrão	4	5 segundos
Moderada (arrombar uma fechadura padrão)	5	10 segundos
Difícil (fazer ligação direta em um carro)	6	20 segundos
Nível profissional (avaliar jóias)	7	1 minuto
Impossível sem treinamento	8	2 minutos
Impossível sem treinamento profissional	12	1 hora
Impossível para praticamente qualquer um	16	1 dia

Embora muitas perícias possuam modificadores específicos, a lista seguinte ajusta a Dificuldade da maioria das perícias.

Tarefa	Modificador
"Fora de combate" (situações de pouca pressão)	-2
.5x o tempo normal gasto (e.g. sacar rápido uma pistola)	+1
1x o tempo normal gasto (padrão)	+0
2-4x o tempo normal gasto (mirar uma fase extra)	-1
5-9x o tempo normal gasto (mirar um turno completo)	-2
10-16x o tempo normal gasto (mirar dois turnos completos)	-3
Circunstâncias fortuitas (bom equipamento, etc.)	-1 a -2
Circunstâncias limitantes (nenhuma idéia de como fazer, etc.)	+1 a +5

Você nunca pode conseguir mais bônus por tempo do que a metade de sua perícia Primária (arredonde para cima). Por exemplo, se o GM diz que escalar uma parede é Dificuldade 5 vs. Sua Aptidão de AGL de 2. Se você gastar 2x o tempo normal, a dificuldade vai para 4. Uma vez que sua Aptidão é 2, você não pode conseguir mais do que um -1 para a Dificuldade por tempo extra.

## Básico do Combate

Todo combate procede em turnos de 1 segundo. Dentro de um turno, os personagens agem em ordem da perícia mais alta para a mais baixa, em fases de Iniciativa, com um novo turno após a Iniciativa 0. Em uma fase de Iniciativa, você pode fazer um ataque (socar, atirar), uma defesa (bloquear, aparar), ou um movimento (começar, parar, agachar, esquivar). Cada ação que você faz em um turno precisa ser separada por, pelo menos, 2 fases de Iniciativa da ação anterior; e cada ação após a primeira incorre em um pênalti de dois pontos para a Dificuldade se houver um rolamento de perícia envolvido. A fase de Iniciativa mais alta na qual você pode alterar o seu estado de movimentação é a sua Aptidão de AGL (usualmente 1 ou 2). Você pode utilizar a mesma perícia mais de uma vez por turno. Você pode acelerar até 3m durante um turno, ou desacelerar até 6m, com uma velocidade de corrida máxima de 9m por turno. Mudanças de ângulo de visão contam como um movimento de 1m, deslocar-se para trás custa o dobro e levantar-se exige todo o seu movimento de um turno.

## Combate à Distância

A Dificuldade básica para acertar um alvo com uma arma de longo alcance é a raiz quadrada da distância em metros, mais 2.

Distância(m)	0	1	2-4	5-9	10-16	17-25	26-36	37-49	50-64	65-81	82-100
<b>Dificuldade</b>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Atirador móvel</b>	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
<b>Alvo móvel</b>	-	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5

Sua arma terá uma característica denominada "Modificador de Alcance", o qual reduz a Dificuldade baseada na distância pelo seu nível, até uma Dificuldade mínima de zero. Se o atirador ou o alvo estiverem movimentando-se, aplique modificadores de Dificuldade baseados na distância percorrida.

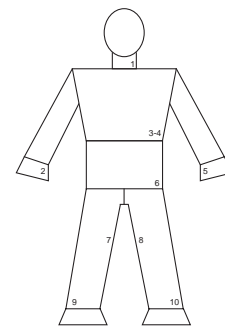
### Combate Mano-a-mano

Em combates de perto, a Dificuldade básica para acertar é a Aptidão de AGL de seu oponente. Isso é acrescido de quaisquer pênaltis que você tenha por ações consecutivas em um turno. Eles também podem bloquear, o que acrescenta a perícia deles à Dificuldade, ou aparar, o que acrescenta a perícia-1. Um bloqueio ou aparar é "usado" uma vez que um ataque tenha sido realizado contra ele e seu bônus não mais se aplica. Uma esquiva permite que você adicione sua Aptidão de AGL novamente e aplica-se a todos os tipos de ataque durante um turno inteiro, mas você recebe um pênalti equivalente a essa quantidade para todas as suas próprias ações.

### Dano

O dano de um ataque aumenta a Dificuldade de realizar ações com a parte do corpo atingida, e metade disso (arredondado para baixo) para localizações adjacentes. As localizações de acertos são:

Rolamento	Localização	Dificuldade para Mirar
1	Cabeça/pescoço	+2
2	Braço direito	+2
3-4	Peito	+1
5	Braço esquerdo	+2
6	Abdome	+1
7	Perna superior direita	+2
8	Perna superior esquerda	+2
9	Perna inferior direita	+2
10	Perna inferior esquerda	+2



Ataques no mano-a-mano provocam dano baseado na FÍS; e certas armas ou tipos de ataque podem ajustar o dano ou o local atingido.

Ataques Mano-a-mano	Valor do Dano	Modificador de Localização
dano de soco	FÍS/2(n)	-2
dano de chute	FÍS/3(n)	+1

### Armadura

Armaduras são classificadas como dois números, como x/y. O primeiro número subtrai de todo o dano. O segundo número pega qualquer dano letal que tenha ultrapassado o primeiro e o converte em dano não-letal. Por exemplo, uma armadura 2/4 barra 2 pontos do dano de uma bala e transforma 4 dos restantes em não-letais. O segundo número não afeta ataques que sejam inicialmente não-letais.

### Recuperação

Personagens feridos recuperam sua SAÚ por dia para ferimentos não-letais e sua SAÚ por mês para aqueles letais.

