



CORPSTM

CORPS Italian Nutshell 1,0

©1999 Greg Porter
Traduzione Italiana di Andrea Mihini
Pubblicato da:
BTRC
P.O. Box 1121
Collinsville, VA 24078 USA
<http://www.btrc.net/index.html>
Tutti i diritti riservati, ecc., ecc.

"Essere un game designer significa, in parte, rendersi conto che in qualsiasi momento si potrebbe essere rimpiazzati da un numero infinito di scimmie..."

Greg Porter

Che cos'è?

Quella che avete fra le mani è la versione "concisa" di **CORPS**, il Sistema Completo e Onniversale per il Gioco di Ruolo. È gratuito. Ma è protetto da copyright e non potrete venderlo, modificarlo e farlo passare per vostro, e così via. Potete distribuirlo, inserirlo su una banca dati ad accesso pubblico e su siti internet. Potete, inoltre, scrivere quello che vi pare per questo sistema, fintanto che vi atterrete alla clausola di "uso personale" delle leggi sul copyright e non farete pagare nulla a chicchessia per il suo utilizzo senza la nostra autorizzazione scritta.

Le regole

Basta con i dettagli legali. Non abbiamo molto spazio, perciò non troverete qui tutte le regole, solo il necessario per creare un personaggio base e capire come funzionano le cose. Vi mostreremo anche quanto poco sia necessario imparare per utilizzare il sistema.

Creazione del personaggio

I personaggi vengono creati con Punti Caratteristica (PC) e Punti Abilità (PA), non intercambiabili fra di loro. Tutto quello che costituirà il vostro personaggio sarà acquistato con questi punti. 100PC e 50PA sono la base di una persona "normale", mentre un personaggio della fantasy eroica potrebbe cominciare con 150PC & 150PA. I costi per le caratteristiche e le abilità sono qui sotto:

Livello	Costo	Uomo medio*	Donna media*
1	1	FOR 5	FOR 4
2	4	AGI 4	AGI 5
3	9	INT 4	INT 4
4	16	VOL 4	VOL 4
5	25	COS 5	COS 5
6	36	PSI 1	PSI 1
7	49		
8	64	*Basati su 99PC	
9	81		
10	100		

Esempio - Un giocatore desidera che il suo personaggio disponga di una caratteristica FOR superiore alla media, e la compra a livello 6. Questo gli costa 36 dei suoi PC, punti spesi e non più disponibili per acquistare altre caratteristiche o vantaggi per il suo personaggio.

Gli esseri umani, di solito, avranno un valore da 1 a 10 in ciascuna di queste caratteristiche, che rappresentano quanto segue:

FOR	Forza - forza fisica
AGI	Agilità - destrezza, coordinazione
INT	Intelligenza - QI, percezione
VOL	Volontà - personalità, resistenza, aspetto
COS	Costituzione - stato di salute, capacità di recupero, fiato
PSI	Psiche - potenziale psichico

Ciascuna caratteristica rappresenta il potenziale di un individuo, o una capacità non specifica. Questo potenziale dà ai personaggi un valore base in tutte le abilità regolate da quella caratteristica. Questo livello di abilità viene definito come *Attitudine* ed è pari a 1/4 del livello della caratteristica, arrotondato al valore più prossimo.

Esempio - Una persona con AGI 6 (*Attitudine* 2) sarà per sua natura migliore nel brandire una spada di una persona con AGI 4 (*Attitudine* 1), ma non potrà reggere il confronto con una persona che si sia effettivamente allenata fino a un mediocre livello 3.

Questo aspetto è importante, perché le abilità vengono acquistate da una base pari al livello di *Attitudine*, perciò l'*attitudine* di un personaggio rende le abilità più convenienti di 1PA per un'*Attitudine* di 1 (*Caratteristica* da 2 a 5) e di 4PA per un'*Attitudine* di 2 (*Caratteristica* da 6 a 9).

Abilità

Le abilità rappresentano nella maggioranza dei casi le aree di competenza in cui si sono intrapresi studi o in cui ci si è allenati, ma che spesso hanno una componente fisica o un limite, come il livello massimo di abilità nella danza che dipende dall'*agilità*. Le caratteristiche rappresentano una potenzialità, mentre le abilità rappresentano la realtà.

Abilità totale	Descrizione	Esempio INT	Esempio AGI
1	Attitudine	Nessun titolo	Nessun allenamento
2	Buona attitudine	Scuola media	Cintura gialla
3	Hobbista	Scuola superiore	Cintura verde
4		Scuola di specializz.	Cintura blu
5	Hobbista appassionato	Laurea breve	Cintura rossa
6	Profess. inesperto	Laurea	
7	Professionista		Cintura nera
8		Laurea con specializz.	3° Dan
9		Dottorato	5° Dan
10+	Esperto mondiale	Premio Nobel	

Tipi di abilità

I personaggi possono disporre di diversi tipi di abilità, con effetti differenti sul gioco:

Abilità gratuite - La lingua madre a un livello pari all'*INT* e la cultura nativa a un livello pari a metà dell'*INT* (arrotondando per eccesso).

Familiarità - Costo 2PA. Rappresenta un allenamento o studio minimo, e il livello dell'*abilità* rimane uguale all'*Attitudine* del personaggio. Permette al personaggio di sfruttare il bonus "al di fuori del combattimento", cosa che un personaggio senza *Familiarità* non può fare. La *Familiarità* si applica unicamente alle categorie di abilità Primarie, e non è possibile acquisire abilità Secondarie o Terziarie se si dispone unicamente della *Familiarità*.

Abilità Primarie - La categoria di abilità più ampia, come "Armi da fuoco". Ha un costo normale, a cui va sottratto il bonus per l'Attitudine (1 o 4PA). È impossibile avere un'abilità Primaria più alta della caratteristica che la regola.

Abilità Secondarie - La specializzazione di un'abilità Primaria, come "Pistole" può essere Secondaria rispetto ad "Armi da fuoco". Si somma alla Primaria, ma il livello massimo che si può avere è pari alla metà della Primaria, arrotondando per difetto (minimo +1). L'Attitudine non si applica alle abilità Secondarie o Terziarie. Con il permesso del Master, le abilità Secondarie possono essere acquistate come abilità Primarie.

Abilità Terziarie - La specializzazione di un'abilità Terziaria, come "Beretta 92F" può essere Terziaria rispetto a "Pistole". Si somma alla Secondaria, ma il livello massimo che si può avere è pari alla metà della Secondaria, arrotondando per difetto (minimo +1).

Schemi ad albero delle abilità

Ogni genere disporrà di un particolare insieme di abilità ad esso associate. Qui sotto trovate un esempio parziale.

Schema ad albero abilità Fantasy Categoria (Caratteristica)

Abilità Primarie
Abilità Secondarie
Abilità Terziarie

Abilità di combattimento (AGI)

Armi a distanza
Archi
Balestre
Fionde
Armi bianche
Coltello
Spada
Mazza/Bastone
Alabarda
Asta
Armi da lancio
Asce
Coltelli
Lance
Altre
Combatt. a mani nude
Pugno
Calcio
Presa
Blocco
Arti Marziali (+1)
Pugno
Calcio
Presa
Blocco
Schivata
Proiezione
Colpo letale

Condurre veicoli (AGI)

Veicoli terra
Carro
Veicoli acqua
Navi a vela
Navi a remi
Cavalcatore
Animale specifico

Medicina (INT)

Pronto soccorso
Medicina (+1)
Veterinaria (+1)

Mestieri (INT)

Allevatore
Tipo o scopo
Armaiolo
Tipo d'arma o armatura
Cuoco
Nazionalità o cucina
Fattore
Meccanico
Armatore

Mestieri (AGI)

Fabbro
Carpentiere
Gioielliere
Tagliapietre
Fabbro
(Chiavaio)

Vantaggi & Svantaggi

Sono tratti distintivi di un personaggio, consentono di risparmiare PC e/o PA (svantaggi), oppure costano PC e/o PA (vantaggi).

Età - Guadagnate 2PC & 4PA per anno di età sopra i 16 (fino a 30 anni).

Storia - Guadagnate 5PC o PA per una descrizione del personaggio di 3000 battute.

Contatti - Pagate 15PA per un amico importante che vi può fare dei favori.

Nemici - Guadagnate 15PA o PC se siete un fuorilegge.

Attitudine naturale - Pagate 10PC per dimezzare il costo di una singola caratteristica (necessita del permesso del Master).

Resist. al dolore - Pagate 5PC per ignorare ferite non letali = all'Attitudine di VOL.

Vantaggio fisico - Pagate 5PC per un +2 in un'applicazione specifica di una caratteristica.

Svantaggio fisico - Guadagnate 4PC o PA per una penalità di 2 in una classe di azioni.

Svantaggio mentale - Guadagnate 2PC o PA per uno svantag. minore, 8PC o PA per uno grave.

Denaro - Guadagnate 2PA per -1 anno di risparmi, pagate 2PA per +1 anno.

Denaro

Il denaro di partenza è determinato dalla vostra migliore abilità che possa essere utilizzata in un impiego, moltiplicata per se stessa, moltiplicata per 20, moltiplicata per gli anni successivi ai 16 in cui siete stati assunti. Se non avete abilità adeguate, utilizzate il valore più alto fra FOR e INT e sottraete 2 per simulare l'utilizzo della propria forza o intelligenza per garantirsi un reddito.

Equipaggiamento

Date un'occhiata alla breve lista di equipaggiamento sulla scheda personaggio che trovate alla fine delle regole. Per il resto, cavatevela da soli.

Studi accademici (INT)

Alchimia
Veleni
Architettura
Fortificazioni
Astronomia
(Astrologia)
Biologia
(Erboristeria)
Economia
(Corrompere)
Lingua straniera (specif.)
Solo parlata o scritta (-2)
Lingua correlata (-1)
Storia
Società segrete (+1)
Ricerche investigative
Ricerche d'archivio
Burocrazia
(Conoscere la "Vita di strada")
Diritto
Nazionale
Diritto religioso
Scienza militare
Tattica
Tattica d'assedio
Musica
(Strumento specifico)
Filosofia
Religioni arcane
Psicologia
(Influenzare)
(Interrogare)
(Sedurre)

Stregoneria

Tipo di stregoneria
Teatro
(Mascherarsi)
(Ammortizzare cadute)
(Borseggiare)
Scrivere
Miniare

Conoscenza di una zona (INT)

Area o zona molto estesa (+2)
Area o zona estesa (+1)
Area o zona media (+0)
Area o zona piccola (-1)
Area o zona molto piccola (-2)

Ambiente (INT)

Sopravvivenza
Clima caldo
Clima freddo
Clima secco
Urbana
Cacciare
(Furtività)
(Seguire tracce)

Ambiente (COS)

Bere
Correre
Nuotare
Arrampicarsi

Altre (?)

Sport
Hobby (-2)

Utilizzo delle abilità

Il vostro livello di abilità in CORPS viene confrontato con la Difficoltà modificata dell'azione che state compiendo. Se la vostra abilità è = alla Difficoltà, avete successo. Altrimenti, dovrete tirare 1d10 per verificare il successo. Avrete successo se tirerete un 11 o meno, meno 2 per ciascun punto di differenza fra la vostra abilità e la Difficoltà.

Esempio - Se la vostra abilità è 4 e la Difficoltà è 6, avrete bisogno di un 11, meno 4 per la differenza di 2 punti, cioè 7 o meno.

Difficoltà delle azioni

Per azioni sull'INT o a lungo termine, applicate queste Difficoltà:

Azione	Difficoltà	Tempo base
Estremamente facile	1	1 azione
Molto facile	2	1 secondo
Facile (estrarre o ricaricare arma)	3	2 secondi
Normale	4	5 secondi
Moderata (scassinare serratura normale)	5	10 secondi
Difficile (avviare auto senza chiave)	6	20 secondi
Da professionisti (valutare gioielli)	7	1 minuto
Impossibile senza allenamento	8	2 minuti
Impossibile senza allenamento professionale	12	1 ora
Impossibile quasi per chiunque	16	1 giorno

Mentre molte abilità avranno modifiche specifiche, la lista successiva si applica alla Difficoltà della maggior parte delle abilità.

Azione	Modifica
"Fuori dal combattimento" (situazione tranquilla)	-2
50% del tempo normale (estrarre velocemente una pistola)	+1
100% del tempo normale (valore di base)	+0
Da 2 a 4 volte il tempo normale (mirare una fase in più)	-1
Da 5 a 9 volte il tempo normale (mirare un intero turno)	-2
Da 10 a 16 volte il tempo normale (mirare per due turni)	-3
Circostanze favorevoli (buon equipaggiamento, ecc.)	da -1 a -2
Circostanze sfavorevoli (non sapere come fare, ecc.)	da +1 a +5

Non potrete mai ottenere un bonus per il tempo impiegato superiore alla metà della abilità Primaria (arrotondato per eccesso). Per esempio: il master dice che scalare un muro ha Difficoltà 5 contro la vostra Attitudine di AGI 2. Se ci impiegate il doppio del tempo, la Difficoltà va a 4. Visto che la vostra Attitudine è 2, non potrete avere più di -1 alla Difficoltà per il tempo extra.

Concetti base di combattimento

Tutti i combattimenti procedono in turni da 1 secondo. All'interno di un turno, i personaggi agiscono in ordine decrescente di abilità, in Fasi d'Iniziativa, e un nuovo turno comincia dopo Iniziativa 0. In una Fase d'Iniziativa potrete effettuare un attacco (pugno, sparo), una difesa (blocco, parata) o un movimento (fermarsi, accucciarsi, camminare, schivare). Ogni azione durante un turno deve essere separata da almeno 2 Fasi d'Iniziativa da quella che la precede, e ogni azione dopo la prima ha una penalità di 2 punti alla Difficoltà se dovrete tirare. La Fase d'Iniziativa più alta in cui potete cambiare il vostro stato di movimento è la vostra Attitudine AGI (di solito 1 o 2). Potete usare la stessa abilità più volte in un turno. Potete accelerare per un massimo di 3m durante un turno, o decelerare per un massimo di 6m, con una velocità massima di corsa di 9m per turno. Cambiare direzione conta come 1m di movimento, muoversi all'indietro costa il doppio e rialzarsi costa tutto il movimento di un turno.

Combattimento a distanza

La Difficoltà di base per colpire un bersaglio con un'arma a distanza è la radice quadrata del raggio in metri, più 2.

Raggio(m)	0	1	2-4	5-9	10-16	17-25	26-36	37-49	50-64	65-81	82-100
Difficoltà	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Att. in mov.	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Bers. in mov.	-	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5

Ciascun'arma avrà un valore denominato "Mod Raggio", che ridurrà la Difficoltà per il raggio di un valore equivalente, con una Difficoltà minima di zero. Se l'attaccante o il bersaglio si muovono, applicate modifiche alla Difficoltà basate sulla distanza percorsa.

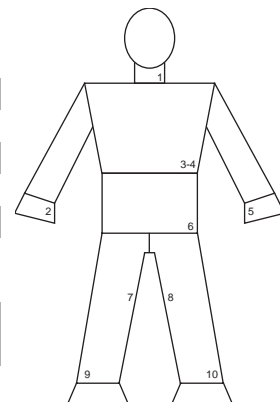
Combattimento ravvicinato

Nel combattimento ravvicinato, la Difficoltà di base per colpire è l'Attitudine AGI del vostro avversario, a cui si sommano le penalità da voi accumulate per azioni consecutive durante il turno. L'avversario può anche bloccare, aumentando la Difficoltà di un valore pari alla sua abilità, o parare, aumentandola della sua abilità-1. Una parata o un blocco vengono "esauriti" una volta che l'attacco relativo viene portato, e il loro bonus non conta più. Una schivata vi consente di sommare una seconda volta l'Attitudine AGI, e di applicarla contro tutti i tipi di attacchi per un intero turno, ma dovrete accettare una penalità equivalente per le vostre azioni.

Danni

Il Danno di un attacco aumenta del suo valore la Difficoltà di compiere azioni con la parte del corpo colpita, e della metà (arrotondando per difetto) con parti adiacenti. Le locazioni per i colpi sono:

Tiro	Locazione	Difficoltà mira
1	Testa/collo	+2
2	Braccio destro	+2
3-4	Torace	+1
5	Braccio sinistro	+2
6	Addome	+1
7	Coscia destra	+2
8	Coscia sinistra	+2
9	Polpaccio destro	+2
10	Polpaccio sinistro	+2



Gli attacchi ravvicinati fanno danni basati sulla FOR, e le armi o i tipi d'attacco possono modificare i danni o la locazione colpita.

Attacchi ravvicinati	Valore Danno	Mod. Locazione
Danno pugno	FOR/4(n)	-2
Danno calcio	FOR/3(n)	+1

Armatura

Le armature vengono simulate con due numeri, come x/y. Il primo numero viene sottratto da tutti i danni. Il secondo numero converte danni letali che siano passati in non letali. Per esempio, un'armatura 2/4 fermerà 2 punti di danni da proiettile e ne renderà altri 4 non letali. Il secondo numero non modifica attacchi che fossero inizialmente non letali.

Guarigione

I personaggi feriti recuperano la loro COS al giorno per danni non letali, e la COS al mese per danni letali.

