



CORIOLIS

KRITISCHE WUNDEN (GRWS. 94)

W66	WUNDE	TÖDLICH	ZEITRAUM	EFFEKT	HEILUNGSZEIT
11	Atemnot	Nein	-	Für eine Runde betäubt	-
12	Desorientiert	Nein	-	Für eine Runde betäubt	-
13	Verstauchtes Handgelenk	Nein	-	Lässt gehaltenen Gegenstand fallen, dann -1 auf FERNKAMPF und NAHKAMPF	W6
14	Verstauchter Knöchel	Nein	-	Fällt zu Boden, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	W6
15	Gehirnerschüttung	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -1 auf alle speziellen Fertigkeiten	W6
16	Verletztes Schienbein	Nein	-	Fällt zu Boden, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	2W6
21	Gebrochene Nase	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf MANIPULATION	W6
22	Gebrochene Finger	Nein	-	Lässt gehaltenen Gegenstand fallen, dann -2 auf FERNKAMPF und NAHKAMPF	2W6
23	Gebrochene Zehen	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	2W6
24	Ausgeschlagene Zähne	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf MANIPULATION	2W6
25	Treffer im Schritt	Nein	-	Für zwei Runden betäubt, dann 1 Punkt Schaden pro Wurf auf KRAFTAKT, BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	2W6
26	Ausgerenkte Schulter	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -3 auf KRAFTAKT und NAHKAMPF	W6
31	Gebrochene Rippen	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	2W6
32	Gebrochener Arm	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -3 auf FERNKAMPF und NAHKAMPF	3W6
33	Gebrochenes Bein	Nein	-	Fällt zu Boden, dann Bewegungsrate halbiert und -2 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	3W6
34	Abgerissenes Ohr	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf BEOBACHTUNG; dauerhafte hässliche Narbe	3W6
35	Ausgestochenes Auge	Nein	-	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf FERNKAMPF und BEOBACHTUNG	3W6
36	Punktierte Lunge	Ja	W6 Tage	Für eine Runde betäubt, dann -3 auf BEWEGLICHKEIT	2W6
41	Verletzte Niere	Ja	W6 Tage	Für zwei Runden betäubt, dann 1 Punkt Schaden pro Wurf auf KRAFTAKT, BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	3W6
42	Zertrümmerter Fuß	Ja	W6 Tage	Fällt zu Boden, dann Bewegungsrate halbiert und -3 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	4W6
43	Zertrümmerter Ellbogen	Ja	W6 Tage	Für eine Runde betäubt, dann -2 auf KRAFTAKT und NAHKAMPF. Verwendung von zweihändigen Waffen unmöglich	4W6
44	Zertrümmertes Knie	Ja	W6 Stunden	Für eine Runde betäubt, geht zu Boden, dann Bewegungsrate halbiert und -3 auf BEWEGLICHKEIT und INFILTRATION	4W6
45	Zerschmettertes Gesicht	Ja	W6 Stunden	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf MANIPULATION	4W6
46	Durchbohrte Eingeweide	Ja	W6 Stunden	Für eine Runde betäubt, dann 1 Punkt Schaden pro Stunde, bis erste Hilfe geleistet wird	2W6
51	Gebrochenes Rückgrat	Ja	W6 Stunden	Für W6 Stunden bewusstlos, dann von der Hüfte ab gelähmt; wird keine medizinische Hilfe während der Heilungszeit geleistet, wird die Lähmung permanent	4W6
52	Gebrochener Hals	Ja	W6 Stunden	W6 Stunden bewusstlos, dann vom Hals ab gelähmt; wird keine medizinische Hilfe während der Heilungszeit geleistet, wird die Lähmung permanent	4W6
53	Blutender Bauch	Ja	W6 Minuten	1 Schadenspunkt pro Runde, bis erste Hilfe geleistet wird	W6
54	Innere Blutungen	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann 1 Punkt Schaden pro Wurf auf KRAFTAKT, BEWEGLICHKEIT und NAHKAMPF	2W6
55	Durchtrennte Arterie	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT	W6
56	Durchtrennte Beinarterie	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT	W6
61	Zerstörter Arm	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT. Der Arm wird dauerhaft zerstört. Verwendung von zweihändigen Waffen unmöglich	3W6
62	Zerstörtes Bein	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT. Das Bein wird dauerhaft zerstört. Bewegung wird halbiert.	3W6
63	Durchtrennte Halsschlagader	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -1 auf BEWEGLICHKEIT	W6
64	Durchtrennte Aorta	Ja, -1	W6 Minuten	W6 Stunden bewusstlos, dann -2 auf BEWEGLICHKEIT	2W6
65	Durchbohrtes Herz	Ja	-	Dein Herz schlägt ein allerletztes Mal. Erschaffe einen neuen SC.	-
66	Zermalmtter Schädel	Ja	-	Du wirst augenblicklich getötet. Dein Abenteuer endet hier. Erschaffe einen neuen SC.	-
-	Atypischer Schaden	Ja	Verschieden	Bewusstlos bis zum Tod oder bis erste Hilfe geleistet wird	-

W66	NAME	NACHNAME	BERUF	CHARAKTERISTIKA
11	Awadah	Solyemani	Wache	Fett
12	Youssouf	Motiwala	Bäcker	Mager
13	Arib	Subedar	Pilot	Gutaussendend
14	Mojiz	Shahidi	Händler	Verführerisch
15	Loubna	Akalay	Schneider	Stinkt
16	Lila	Saqqat	Medikurg	Gutriechend
21	Zinah	Maadawi	Soldat	Riesig
22	Ghina	Mansouri	Straßenkind	Klein
23	Ayham	Serhane	Obdachloser	Lächelt ständig
24	Aziz	Bourkia	Küchenchef	Trübsal blasen
25	Abdelmajid	Ben Jelloun	Matrose	Lausbub
26	Jihane	Chafik	Hafenarbeiter	Niedergeschlagen
31	Nihale	Abdessalam	Offizier	Macht ständig Witze
32	Jasmin	Ghalla	Adlige	Summt
33	Hayyan	Salama	Agent	Schnalzt mit der Zunge
34	Zitane	Mallak	Kurtisan	Spielt mit etwas herum
35	Mimoun	Ammar	Künstler	Müde
36	Hamza	Niazi	Poet	Liebeskummer
41	Younes	Mahdi	Schriftsteller	Elegant
42	Aisha	Arinates	Student	Juwelenbehangen
43	Alina	Khala	Kind	Tätowiert
44	Amira	Halaby	Mystiker	Eindrucksvolle Frisur
45	Jaul	Gupta	Priester	Bärtig
46	Fayaaz	Ahantem	Wissenschaftler	Bioumgeformt
51	Badria	Chanda	Archäologe	Cyberauge
52	Fadma	Sabharwal	Akademiker	Cyberarm
53	Yara	Kamath	Dieb	Isst ständig
54	Mehrak	Saha	Gangmitglied	Verzweifelt
55	Nivrod	Mahar	Assassine	Hasserfüllt
56	Davood	Hamadani	Kellner	Hinkt
61	Noushineh	Karra	Prospektor	Gebrochene Nase
62	Mava	Karali	Pilger	Verschwitzt
63	Sima	Rega	Judikator	Parfümiert
64	Shervan	Maroun	Samariter	Betrunken
65	Taba	Shalhoub	Kapitän	Langsam
66	Parvaneh	Irides	Krimineller	Verdächtig

## AKTIONEN (GRW S. 82)

LANGSAME AKTIONEN (3 AP)
Einen gezielten Schuss abfeuern.
Vollautomatisch feuern.
Erste Hilfe leisten.
Mit einem Gerät herumspielen.
Eine mystische Kraft aktivieren.
NORMALE AKTIONEN (2 AP)
Bei der Arbeit
Jagt etwas
Hat sich verlaufen
Bewacht etwas
Trinkt
Geht auf eine Party
Isst etwas
Zänkisch
In einer Diskussion
Lernt
Liest
Ruht sich aus
Flickt etwas
Zeigt etwas
Starrt
Hält sich auf
Raucht
Schreibt
Predigt
Versteckt sich
Schläft
Bei einer Auslieferung
Will etwas verkaufen
Nutzt ein Tabula
Kollabiert
Stiehlt etwas
Betet zu einer Ikone
Bedroht jemanden
Hilft jemandem
Gerät in Schwierigkeiten
FREIE AKTIONEN (0 AP)
Eine freie Aktion ist eigentlich überhaupt keine Aktion. Die meisten stellen passive Würfelwürfe dar.
Deine Rüstung gegen einen Angriff verwenden.
Dich gegen einen vergleichenden Wurf wehren.
Ein schneller Ruf zu einem Kameraden.

## ENTFERNUNG (GRW S. 84)

Im Kampf ist die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner in vier Kategorien eingeteilt.	
Nah	bis zu 2 Meter.
Kurz	bis zu 20 Meter.
Weit	bis zu 100 Meter.
Extrem	bis zu ein Kilometer.

## FERNKAMPFANGRIFFE (GRW S. 88)

ENTFERNUNG	MODIFIKATOR
Nah	-3/+3
Kurz	0
Weit	-1
Extrem	-2
Jenseits der Waffenreichweite	-3

## HEIMTÜCKISCHER ANGRIFF (GRW S. 85)

ENTFERNUNG	MODIFIKATOR
Nah	-2
Kurz	0
Weit	+2
Extrem	+4

## SCHWIERIGKEIT (GRW S. 58)

SCHWIERIGKEIT	MODIFIKATOR
Kinderspiel	+3
Mühelos	+2
Einfach	+1
Normal	0
Fordernd	-1
Schwierig	-2
Irrsinnig	-3

## ERFOLGSGRADE (GRW S. 54)

ANZAHL DER SECHSEN	ERFOLGSSTUFE
1-2	Eingeschränkter Erfolg
3+	Kritischer Erfolg

### PANZERUNG UND SCHILDE (GRW S. 129)

PANZERUNG	PANZERUNGS-WERT	ANMERKUNGEN
Leichte primitive Rüstung	2	Sperrig
Schwere primitive Rüstung	3	Sperrig
Fluganzug	1	Thermostatischer Anzug
Schutzkleidung	3	-
Exoanzug	2	Sperrig, Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug, Sauerstoffversorgung
Verstärkter Exoanzug	3	Sperrig, Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug, Sauerstoffversorgung
Leichte Panzerung	4	-
Schwere Panzerung	6	-
Ablative Polster	-	Verringert Schaden durch einen Treffer um 3
Ablative Rüstung	8	Verringert Schaden durch einen Treffer um 3
Gepanzerter Exo	9	Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug, Sauerstoffversorgung, Verstärkte Exo-Servos
Kampfexo	10	Thermostatischer Anzug, Vakuumanzug, Sauerstoffversorgung, Verstärkte Exo-Servos

### ÜBLICHE DECKUNG (GRW S. 93)

DECKUNG	PANZERUNGSWERT
Diwan	2
Tisch	3
Tür	4
Innenwand	5
Außenwand	6
Ziegelwand	7
Schützenloch	8

### FERNKAMPFWAFFEN (GRW S. 124)

WAFFE	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH
Vulkan-Grille	+1	+2	2	2	Kurz	Leicht	G
Vulkanpistole	+1	+1	2	2	Kurz	Verlässlich	G
Beschleunigerpistole	+1	0	2	1	Weit	Lautlos	G
Thermal-Grille	+1	+2	3	2	Kurz	Leicht	F
Thermalpistole	+1	+1	3	2	Weit	-	F
Betäubungspistole	+1	+1	2	Betäubung	Kurz	Betäubend	F
Vulkankarabiner	+1	0	3	2	Kurz	Automatisches Feuer	G
Zwillingkarabiner	+1	0	4	2	Weit	Panzerbrechend, Lautlos	G
Thermalkarabiner	+1	0	4	2	Weit	Thermalstrahl	F
Saladin-Kartätsche	+2	0	2	2	Kurz	Einzelschuss	P
Langgewehr	0	0	2	2	Weit	Einzelschuss	P
Beschleunigergewehr	+1	0	3	1	Extrem	Panzerbrechend, Nachtsicht, Lautlos	G
Vulkanmaschinengewehr	+1	0	4	2	Kurz	Schwer, Sperrig, Automatisches Feuer, Hohe Kapazität	G
Flammenwerfer	+1	0	3	1	Kurz	Schwer, Feuer 3	G
Granatwerfer	0	0	Granate	Granate	Weit	Einzelschuss	G
Wurfspeer	+1	+1	2	2	Kurz	-	P
Speerwerfer	0	0	2	2	Kurz	Schwer, Einzelschuss	P

### NAHKAMPFWAFFEN (GRW S. 128)

WAFFE	BONUS	INIT	SCHADEN	KRITISCH	REICHWEITE	MERKMALE	TECH
Messer	0	+1	2	2	Nah	Leicht	P
Duramesser	0	+1	2	1	Nah	Leicht, mit Zellen betrieben	G
Duraschwert	+1	0	2	1	Nah	Schwer, mit Zellen betrieben	G
Merkuriumschwert	+2	0	3	2	Nah	Leicht, Merkrium, mit Zellen betrieben	F
Duraaxt	0	0	3	1	Nah	Schwer, mit Zellen betrieben	G
Durahellebarde	0	+1	3	1	Nah	Schwer, Lang, mit Zellen betrieben	G
Schlagstock	+2	0	1	3	Nah	-	P
Stab	+1	+2	1	3	Nah	-	P
Hydraulikhammer	0	0	4	3	Nah	Schwer, mit Zellen betrieben	G
Hydraulikhandschuh	+1	+1	2	3	Nah	Leicht, mit Zellen betrieben	G
Schockstab	+2	0	1	Betäubung	Nah	Betäubend, mit Zellen betrieben	G
Energiestab	+2	+2	2	3	Nah	Betäubend, Schwer, mit Zellen betrieben	F
Handfächer	+1	+2	2	1	Nah	Leicht, mit Zellen betrieben	F
Waffenlos	0	+2	1	3	Nah	-	P
Schlagring	0	+2	2	3	Nah	Leicht	P
Klauen	0	+2	1	2	Nah	-	P
Speer	+1	+2	2	2	Nah	Lang	P