

CORIOLIS: REGELÜBERSICHT FÜR SPIELER

ALLGEMEINE PROBEN

☼ PROBEN (S. 54)

Würfle so viele W6 wie Fertigkeitswert + zugehöriges Attribut betragen. Ausrüstung und Umstände können die Anzahl der Würfel verändern. Jede gewürfelte 6 zählt als Erfolg.

SCHWIERIGKEIT (S. 59)	MODIFIKATOR
Kinderspiel	+3
Müheles	+2
Einfach	+1
Normal	0
Fördernd	-1
Schwierig	-2
Irrsinnig	-3

☼ GEBETE ZU DEN IKONEN (S. 55)

Durch ein Gebet zu den Ikonen können alle Würfel, die keine 6 zeigen, einmalig neu gewürfelt werden. Der SL erhält hierdurch einen Finsternispunkt (FP).

☼ NULL WÜRFEL (S. 59)

Wenn Modifikatoren dafür sorgen, dass null oder weniger Würfel gewürfelt würden, werden zwei Würfel verwendet. Beide müssen eine 6 zeigen, damit die Probe erfolgreich ist.

☼ ALLGEMEINE UND SPEZIELLE FERTIGKEITEN (S. 54)

Jeder Charakter kann auf eine allgemeine Fertigkeit würfeln, auch wenn sein Fertigkeitswert 0 beträgt. Auf spezielle Fertigkeiten kann nur gewürfelt werden, wenn der Fertigkeitswert mindestens 1 beträgt.

☼ ERFOLGSGRADE (S. 54)

Eine 6 ist ausreichend, damit eine Aktion als erfolgreich gilt. Dies bedeutet, dass die Probe gerade so geschafft wurde. Werden bei einer Probe drei oder mehr Erfolge erzielt, bedeutet das einen kritischen Erfolg.

☼ VERGLEICHENDE WÜRFEL (S. 59)

Um bei einem vergleichenden Wurf erfolgreich zu sein, muss der Spieler mehr 6en würfeln als sein Gegner. Jeder Erfolg des Gegners hebt einen Erfolg des Spielers auf. Nur der Spieler kann bei diesem Wurf zu den Ikonen beten. Der SL muss Wiederholungswürfe über FP erkaufen. Im Kampf zählt der Wurf nur als Aktion für den Spieler.

☼ ANDEREN HELFEN (S. 58)

Ein SC kann bei einem Wurf von bis zu drei anderen SC (mit mind. Wert 1 in der geforderten Fertigkeit) Hilfe bekommen und einen Modifikator von +1 erhalten. Anderen im Kampf zu helfen, hängt von der Aktion ab:

AKTION D. ANDEREN SC	AKTION D. HELFENDEN
Schnell	Normal
Normal	Normal
Langsam	Langsam

Helfen mit Kommandieren: Statt +1 zählt die Anzahl der gewürfelten 6en des Helfers.

KAMPF

☼ INITIATIVE (S. 82)

Wurf mit W6 → höheres Würfelergebnis ist vor niedrigem Würfelergebnis an der Reihe

Initiative kann durch folgende Faktoren erhöht/gesenkt werden:

- ◆ Talent Kampferfahren: Höherer Wert aus 2W6
- ◆ Überraschungsangriff: +2 auf Initiative in erster Kampfunde
- ◆ Bonuseffekte können die Initiative erhöhen und verringern.
- ◆ Ini-Modifikator der geführten Waffe
- ◆ Abwarten und dann handeln. Der neue Initiativwert gilt für den Rest des Kampfes.

☼ AKTIONSPUNKTE (AP; S. 82)

Jeder Spieler erhält in jeder Runde 3 AP, mit denen er Aktionen durchführen kann.

AKTION	AKTIONSPUNKTE
Frei	0
Schnell	1
Normal	2
Langsam	3

☼ REAKTIONEN (S. 84)

Aktionen, die außerhalb der gültigen Initiativreihenfolge durchgeführt werden können: Verteidigung im Nahkampf, Gelegenheitsangriffe, Wachbeschuss

Reaktionen vermindern die Zahl der verfügbaren Aktionspunkte, wenn sie vor dem Initiativwert eingesetzt werden und erfordern ansonsten Aktionspunkte, die aufgespart werden müssen.

☼ BEWEGUNG IM KAMPF (S. 84)

Schnelle Aktion → Bewegungsweite in Meter (gewöhnlich 10 m) bewegen (evtl. modifiziert um Bewegungsart).

BEWEGUNG	BEWEGUNGSRATE
Normal	Voll
Kriechen / Schleichen	Halbiert
Dunkelheit	Halbiert
Schwieriges Gelände	Halbiert

NAHKAMPF (S. 86)

Nahkampf = Angriff innerhalb von naher Entfernung. Normale Aktion mit Fertigkeit Nahkampf.

Gegner kann sich verteidigen, wenn er/sie noch genug AP besitzt. Für NSC muss der SL einen FP ausgeben.

Aufstehen: Liegt ein SC am Boden, muss er erst aufstehen (schnelle Aktion), bevor er angreifen kann.

Waffen: Durch den Ausrüstungsbonus einer Waffe erhält man zusätzliche Würfel.

Jede weitere 6 in einem erfolgreichen Nahkampf-Angriff kann einen Bonuseffekt auslösen: Schaden erhöhen, Kritische Wunde, Furcht einflößen, Initiative erhöhen, Entwaffnen, Packen

VERTEIDIGUNG (S. 87)

SC müssen vor dem Angriffswurf eines Gegners ansagen, dass sie sich verteidigen. Verteidigung ist eine schnelle Reaktion (siehe oben).

Verteidigung ist ein vergleichender Wurf. Jede 6 des Verteidigers kann einen der folgenden Effekte auslösen: Schaden verringern, Gegenangriff, Entwaffnen sowie Initiative erhöhen

Waffen: Greift ein bewaffneter Angreifer einen unbewaffneten Verteidiger an, erhält letzterer -2 auf seine Verteidigung.

FERNKAMPF (S. 88)

Normalerweise normale Aktion mit Fertigkeit Fernkampf. Modifiziert um Reichweite/Entfernung und Zielgröße.

REICHWEITE	ENTFERNUNG	MODIFIKATOR
Nah	bis zu 2 m	-3/+3
Kurz	bis zu 20 m	0
Weit	bis zu 100 m	-1
Extrem	bis zu 1 km	-2

Jenseits der Waffenreichweite -3

GRÖSSE	MODIFIKATOR
Winzig/klein	-1
Groß	+1
Riesig	+2

Jede weitere 6 in einem erfolgreichen Fernkampf-Angriff kann einen Bonuseffekt auslösen: Schaden erhöhen, Kritische Wunde, Deckungsfeuer, Initiative erhöhen, Entwaffnen

Verteidigung gegen Fernkampfangriffe ist nicht möglich.

Gezielter Schuss: +2 auf den Angriffswurf. Langsame Aktion (3 AP). Kann nicht im Nahkampf eingesetzt werden.

Schnellschuss: -2 auf den Angriffswurf. Schnelle Aktion (1 AP). Nur in *naher* und *kurzer* Entfernung möglich.

☼ PANZERUNG (S. 93)

Schaden durch Angriff bei Tragen von Panzerung → Wurf mit so vielen W6 wie Rüstungswert beträgt (freie Aktion). Jede 6 verringert den Schaden um 1.

Wenn Schaden auf 0 verringert, dann auch keine kritischen Wunden.

☸ DECKUNG (S. 93)

In Deckung zu gehen (schnelle Aktion) kann einen Panzerungswert gegen Fernkampf verleihen (siehe oben).

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

STRESS UND SCHADEN (S. 92)

Jeder Charakter hat Vorrät an Trefferpunkten (TP) und Willenskraftpunkten (WP)

TP = Stärke + Geschicklichkeit

WP = Verstand + Empathie

Angriffe im Kampf können die Trefferpunkte senken. Angriffe im Kampf oder der Einsatz von Manipulation können die Willenskraftpunkte senken.

☸ ZUSAMMENBRUCH (S. 92)

Erfolgt bei 0 WP → Aktionen, die einen Würfelwurf erfordern, nicht mehr möglich

Wurf mit einem W6 um zu ermitteln, ob aus dem Zusammenbruch ein dauerhaftes Trauma wird.

Ergebnis ist eine 1 → maximale WP um 1 verringert

Dauerhaft 0 WP: Charakter wird wahnsinnig.

☸ GEBROCHEN (S. 93)

Erfolgt bei 0 TP → keine Aktionen oder Fertigkeitswürfe mehr möglich

☸ KRITISCHE WUNDEN (S. 96)

Zusätzliche 6en bei Angriffen → wenn Wert Kritisch der Waffe erreicht, können diese zum Verursachen kritischer Wunden genutzt werden (Wurf auf Tabelle). Über Bonuseffekte können Wiederholungswürfe erkaufte werden.

☸ ERHOLUNG (S. 92 & 94)

WP wenn über 0: bei Ausruhen → 1 WP

WP nach Zusammenbruch → 1 WP nach 1W6 Stunden

TP wenn nicht gebrochen → 1 TP pro Stunde

TP wenn gebrochen → 1 TP nach 1W6 Stunden (oder Erste Hilfe)

☸ ERSTE HILFE (S. 94)

Wenn gebrochen → Medikurgie-Wurf (langsame Aktion). Bei Erfolg erhält Ziel TP in Höhe der 6en zurück.

RAUMKAMPF (S. 162)

☸ MANNSCHAFTSPOSITIONEN

- ◆ Kapitän
- ◆ Maschinist
- ◆ Pilot
- ◆ Sensorbediener
- ◆ Bordschütze

☸ REICHWEITE

IM RAUMKAMPF (S. 162)

Entfernung zwischen Schiffen im Raumkampf wird in Kampfeinheiten (KE) gemessen.

REICHWEITE	BESCHRÄNKUNG	ENTFERNUNG
Kontakt	Rammen und Entern möglich	0 KE
Kurz	Obergrenze für Sichtkontakt	1 KE
Mittel	Obergrenze der passiven Sensoren	2 KE
Weit	Obergrenze der aktiven Sensoren	bis 4 KE
Extrem	Obergrenze der Extrem-sensoren	bis 8 KE

☸ SENSOREN (S. 163)

Sensoreinsatz kostet teils Leistungspunkte (LP). Die Signatur bestimmt, wie schwer das Schiff von anderen aufzuspüren ist.

SENSOR	REICHWEITE	LP	SIGNATUR
Passiv	Mittel	0	0
Aktiv	Weit	1	+2
Extrem	Extrem	1	+2

Mit Sensoren können fremde Schiffe entdeckt werden, abhängig von den folgenden Modifikatoren:

UMSTAND	MODIFIKATOR
Kontaktreichweite	+4
Kurze Entfernung	+2
Mittlere Entfernung	0
Weite Entfernung	-2
Extreme Entfernung	-4
Keine Funkstille	+2
Reaktorstilllegung	-3
Waffenfeuer	Automatische Entdeckung

☸ ERFOLGSGRAD BEI SENSORWÜRFEN (S. 165)

ERFOLGSGRAD	INFORMATION
Eingeschränkt (1-2 Erfolge)	Entfernung in KE, aktueller Kurs
Kritisch (3+ Erfolge)	Entfernung, Klasse, Kurs, Waffen

☸ INITIATIVE (S. 165)

Wurf der Kapitäne auf Kommandieren.

Höchster Würfel = Initiativwert.

Bei Gleichstand → Anzahl der Würfel mit der höchsten Zahl. Sollte auch das gleich sein, entscheidet der höhere Wert in Kommandieren. Danach entscheidet der Zufall.

☸ RAUMKAMPFFHASEN (S. 166)

Die Reihenfolge innerhalb der Phasen wird durch den Initiativwert des Kapitäns bestimmt.

1. **Befehlsphase:** Kapitäne wählen Befehle (Reparieren; Ausweichen; Rückzug; Angriff) und würfeln auf Kommandieren.
2. **Maschinenphase:** Maschinisten verteilen die LP ihres Schiffs und führen alle notwendigen Reparaturen durch.
3. **Pilotenphase:** Piloten machen ihre Manöver, um dem gegnerischen Schiff näher zu kommen oder sich zu entfernen.
4. **Sensorphase:** Sensorbediener erfassen Ziele, lösen sich aus der Zielerfassung von Gegnern und führen Datenangriffe aus.
5. **Angriffsphase:** Bordschützen feuern Waffensysteme/Täuschkörper ab

SCHIFFSSCHADEN (S. 171)

Schiffsschaden teilt sich auf in Rumpfschaden (verringert die Rumpfpunkte/RP) und Systemschaden (verringert die LP).

Eine 6 im Angriffswurf verursacht Rumpfschaden gleich dem Waffenschaden der Waffe.

Für jede 6 nach der ersten im Angriffswurf kann ein Bonuseffekt ausgewählt werden: Mehr Schaden, Kritischer Treffer

☸ KAMPFUNFÄHIGES SCHIFF (S. 172)

Schiff mit 0 RP oder LP → kampfunfähig.

Rumpfkollaps: Wenn RP auf 0 sinken, hören Reaktor und Waffensysteme auf zu funktionieren, und das Schiff erleidet explosive Dekompression. Das Schiff wird nicht zerstört, Reparatur ist unter Umständen möglich.

Systemkollaps: Wenn LP auf 0 sinken, hört der Reaktor auf zu funktionieren. Systeme, die LP erfordern, sind nicht verwendbar. Das Schiff behält Kurs/Geschwindigkeit bei.

☸ KRITISCHER SCHADEN (S. 172 & 173)

Kritischer Schaden hat schwerwiegende Effekte auf einige Kernfunktionen des Schiffs. Der genaue Effekt wird mit 2W6 auf der zugehörigen Tabelle bestimmt.

☸ PANZERUNG (S. 172)

Schaden durch Angriff → Wurf mit so vielen W6 wie Panzerungswert beträgt (keine Aktion). Jede 6 verringert den Schaden um 1.

Wenn Schaden auf 0 verringert, dann auch kein kritischer Schaden.

☸ SCHIFFSREPARATUREN (S. 172)

Um ein beschädigtes Schiff zu reparieren, braucht man Technologie-Würfe, Werkzeug und Ersatzteile. Schiffe bestehen normalerweise aus gewöhnlicher Technologie und sie können somit mit gewöhnlichen Ersatzteilen repariert werden (S. 113). Einige Module und Merkmale sind jedoch fortschrittliche Technologie, die fortschrittliche Teile erfordern.

Reparaturen sind leichter durchzuführen, wenn man in einem Dock oder Raumhafen angelegt hat. Reparaturen auf Reisen oder im Kampf erhalten einen Abzug von -2 auf den Wurf, wenn das Schiff keine Wartungsstation hat.

Ein Schiff, das kampfunfähig ist, weil es 0 RP oder LP hat, erfordert komplexere und zeitaufwendigere Reparaturen. Für jeden RP oder LP, den das Schiff zurückbekommen soll, muss ein ganzer Tag für die Reparatur aufgewendet werden.