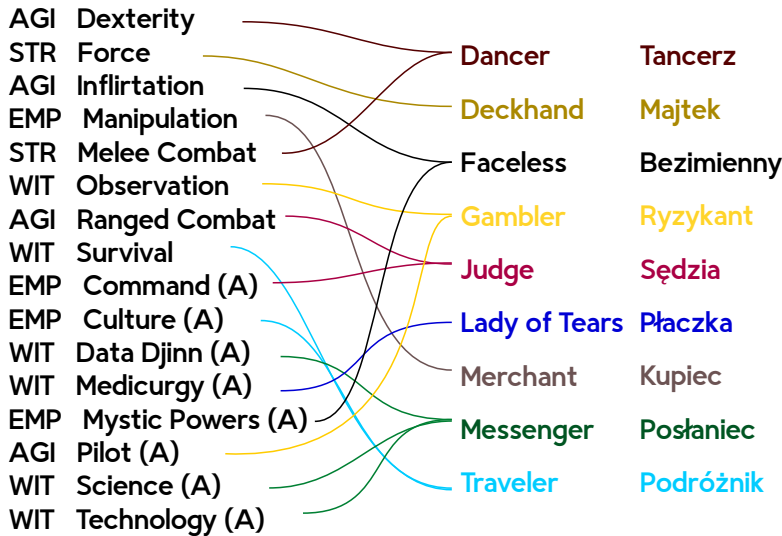


C O R I O L I S

Ikony i umiejętności Frakcje



Zenithianie

Konsorcjum (4 głosy)
Fundacja
Biuletyn
Agencja Kolonizacyjna
Wolna Liga (1 głos)
Legion (1 głos)
Syndykat
Hegemonia Zenithiańska (1 głos)

Pierworodni

Świątynia Ahlamy (1 głos)
Drakonicy (1 głos)
Kościół Ikon (1 głos)
Zakon Pariasia (1 głos)
Federacja Nomadów

Czas

CC - Coriolis Cycle
1 Segment - 37 dni
3 Segmenty - triada
dzień odpustowy
Cyklada
Bezimienny
Płaczka
Podróżnik
Pielgrzymki
Sędzia
Kupiec
Pomywacz
Założenia
Ryzykant
Tancerz
Posłaniec

Walka Akcje Zwarcie - bonusy

Powolne (3 AP)

- ◆◆ Strzał celowany (+2)
- ◆◆ Strzał serią (-2, maks Daleki)
- ◆◆ Pierwsza pomoc
- ◆◆ Użycie przedmiotu
- ◆◆ Moc mistyczna

Zwykłe (2 AP)

- ◆◆ Atak w zwarcu
- ◆◆ Zwykły strzał
- ◆◆ Przeładowanie
- ◆◆ Taranowanie

Szybkie (1 AP)

- ◆◆ Sprint do 10 metrów
- ◆◆ Schowanie się za osłonę
- ◆◆ Padnięcie na ziemię
- ◆◆ Wstanie z ziemi
- ◆◆ Dobycie broni
- ◆◆ Podniesienie broni
- ◆◆ Parowanie w zwarcu
- ◆◆ Atak okazyjny w zwarcu
- ◆◆ Szybki strzał (-2)
- ◆◆ Szybki atak (-2)
- ◆◆ Tryb czuwania

◆◆ Wsiadanie/opuszczanie pojazdu

◆◆ Uruchamianie pojazdu

◆◆ Kierowanie pojazdu

Darmowe (0 AP)

Rzuty pasywne

- ◆◆ Użycie pancerza do odparcia ataku
- ◆◆ Obrona w rzucie przeciwstawnym
- ◆◆ Krótki okrzyk

- ◆◆ Plus jeden punkt obrażeń (1 sukces, wielokrotny)

- ◆◆ Obrażenie krytyczne (zależy od broni). Dodatkowy sukces to ekstra rzut

- ◆◆ Strach. Wróg otrzymuje 1 punkt stresu (1 sukces, wielokrotny)

- ◆◆ Zwiększenie incjatywy o 2 od następnej rundy (1 sukces, wielokrotny)

- ◆◆ Rozbrojenie - broń lub przedmiot wypada z rąk (1 sukces)

- ◆◆ Pochwycenie (1 sukces)

Zwarcie - obrona

- ◆◆ Zmniejszenie obrażeń. Odejmujesz sukcesy przeciwnika. Brak sukcesów oznacza pudło (1 sukces, wielokrotne)

- ◆◆ Kontratak: Zadajesz obrażenia broni przeciwnikowi. Nie możesz zwiększać ich obrażeń sukcesami, ale możesz zadać obrażenie krytyczne o 1 sukces drożej

- ◆◆ Zwiększenie incjatywy o 2 od następnej rundy (1 sukces, wielokrotny)

- ◆◆ Rozbrojenie - broń lub przedmiot wypada z rąk (1 sukces)

Dystans - bonusy

- ◆◆ Plus jeden punkt obrażeń (1 sukces, wielokrotny).

- ◆◆ Obrażenie krytyczne (zależy od broni). Dodatkowy sukces to ekstra rzut.

- ◆◆ Ogień zaporowy. Wróg otrzymuje 1 punkt stresu (1 sukces, wielokrotny)
Plus jeden punkt stresu za strzelanie serią.

- ◆◆ Zwiększenie incjatywy o 2 od następnej rundy (1 sukces, wielokrotny)

- ◆◆ Rozbrojenie - broń lub przedmiot wypada z rąk (1 sukces)

Przeładowanie

- ◆◆ Łuki, starodawne rusznice, wyrzutnie granatów i rakiet, co strzał

- ◆◆ Po trzech szybkich strzałach (nie dotyczy broni na pojazdach)

- ◆◆ Przy serii auto, jeśli rzucisz jedynekę

Kary za dystans

- ◆◆ Zwarcie -3/+3

- ◆◆ Bliski 0

- ◆◆ Daleki -1

- ◆◆ Ekstremalny -2

- ◆◆ Ponad zasięg broni -3

Osłona (pancerz)

- ◆◆ Dywan 2,

- ◆◆ Drzwi 4

- ◆◆ Gruba ściana 6

- ◆◆ Okop 8

- ◆◆ Stół 3

- ◆◆ Ściana działowa 5

- ◆◆ Ceglana ściana 7