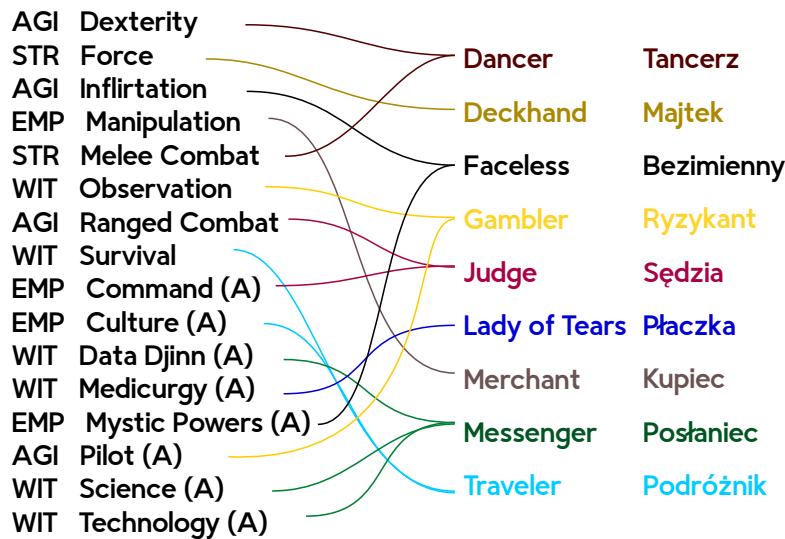


# C O R I O L I S

## 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 lkon (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

## Punkty Ciemności

- ◆◆Reroll (1) - gracz ponownie rzuca
- ◆◆Take the initiative (1) - NPC działa w dowolnej chwili
- ◆◆Empty clip (1) - gracz musi przeładować
- ◆◆Misfire/Jam (3) - gracz musi przeładować i naprawić
- ◆◆Reactive Action (1) - NPC reaguje (unik itd)
- ◆◆Lost possession (3) - gracz coś gubi
- ◆◆Reinforcements (1-3) - zależy od poziomu przeciwników
- ◆◆Innocent in danger(2) - niewinna osoba w ogniu walki
- ◆◆Personal problem (1) - wykorzystanie personal problem
- ◆◆Nature's wrath (1-3) - koszt zależy od poziomu utrapień
- ◆◆Dark mind (1-3) - tymczasowa choroba psychiczna

## Poziom trudności

- +3 dziecinnie proste
- +2 bezproblemowe
- +1 łatwe
- 0 zwykłe
- 1 wymagające
- 2 trudne
- 3 szalone

## Manipulacja

- +Przewaga liczebna
- +Rzecz bezwartościowa
- +Przeciwnik ranny
- +Pomagaleś przeciwnikowi
- +Dobre uzasadnienie
- Przewaga liczebna
- Rzecz ryzykowna
- Nic nie uzyska pomagając
- Przeszkadzaliście sobie
- Jesteście daleko

## Walka w kosmosie

0. Dowódca rzuca Dowodzenie - najwyższa kostka to inicjatywa.
1. Dowódca rzuca Rozkaz (Dowodzenie, OEP)
2. Inżynier rozdaje EP (OEP). Przeładowanie (ekstra EP), naprawa (system, poszucie lub moduł, wymaga części), Abordaż (służa po dokowaniu przez Pilotą)
3. Pilot 1EP. Pozycja - zwiększa inicjatywę, ruch, uniki, taranowanie, dokowanie abordażowe na dystansie 0
4. Sensory 1EP. Lock, break Lock, Data Attack
5. Gunner 1EP za broń. Ekstra EP +1 do rzutu.

## Zasięgi

- 0, Kontakt, taranowanie
- 1, Bliski zasięg wzroku
- 2, Średni
- 4, Daleki
- 8, Ekstremalny

## Wykrycie statku

- Kontakt +4
- Bliski +2
- Średni 0
- Daleki -2
- Ekstremalny -4
- Nadaje radio +2
- Reaktor wyłączony -3
- Otwiera ogień Automatyczne

## Sensory, zasięg, sygnatura, EP

- |              |              |     |   |
|--------------|--------------|-----|---|
| Pasywne,     | Średni,      | 0,  | 0 |
| Aktywne,     | Daleki,      | +2, | 1 |
| Ekstremalne, | Ekstremalne, | +2, | 1 |