









































































ANLEITUNG

2

Die erste Zahl auf jeder Karte ist durch ein Symbol gekennzeichnet und kann genutzt werden, um die Initiative zu bestimmen statt einen W6 zu würfeln.

Durch das Ziehen einer Kartenreihe und das Verbinden der Phrasen oder Themen kann der SL die Grundlage für ein Abenteuer legen. Der SL kann entweder 3-6 Karten ziehen und überlegen, wie sie zusammenpassen, oder er teilt das Deck nach Farben auf und zieht 1-2 Karten aus jeder Farbe.

BEISPIEL: Der SL zieht einen blauen Deckarbeiter, einen grünen Boten, einen grünen Händler, eine rote Richterin und einen roten Boten. Das ergibt: ein Schiff, ein Prediger, einen Kaufmann, Rache und ein Geheimnis. Mit diesen Worten erschafft der SL ein Abenteuer um ein dunkles Geheimnis, das ein Prediger und ein Kaufmann teilen und jemanden, der auf Rache aus ist.

ANLEITUNG

4

BEISPIEL 3 : Der SL hat zuvor die Ikonenkarten genutzt, um die Grundlage für ein Abenteuer um blutige Rache an einem verkommenen Priester und einem gierigen Händler an Bord eines Schiffes zu legen. Der SL will mehr Details und zieht die Karte „Soldat“ und einen bestimmten NSC, Mayhar Xo. Der SL entscheidet, dass der Soldat ein Bodyguard für den Händler ist und dass die Kurtisane Mayhar Xo eine Mission hat mit dem Ziel, sowohl den Prediger als auch den Händler zu töten.

DIE MANNSCHAFTSPOSITIONSKARTEN werden im Raumkampf genutzt. Händige die passende Mannschaftskarte an den Spieler aus, der die entsprechende Rolle auf dem Schiff einnimmt. Die Rückseite jeder Karte fasst die Aktionen zusammen, die für diese Mannschaftsposition möglich sind. Mehr über Schiffskampf findet sich in Kapitel 7 des Coriolis-Grundregelwerks.

GENERAL ABASSAR DOUK

(OFFIZIER)

Anführer der Armee der Freien Völker Uharus im Exil. Kalt, brutal, und ein brillanter Taktiker. Beständig auf der Suche nach Verbündeten und Ressourcen im Kampf mit dem Regime. Der General wird von drei loyalen Bodyguards geschützt und lebt unter dem Namen „Marek Zoud“.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4,
Verstand 5, EMPATHIE 4**

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 9

REPUTATION: 8

**FERTIGKEITEN: Kommandieren 4,
Manipulation 3, Fernkampf 3, Nahkampf 3**

TALENTE: Neun Leben, Böartig

**AUSRÜSTUNG: Beschleunigerpistole
(B1/S2/K1), Merkuriummesser (B1/S3/K2),
Schutzuniform (3)**

ISARURA KAHAL

(SPEZIALISTIN)

Spezialistin für die Sonderabteilung des Konsortiums. Kühl, kalkulierend und schnell wie der Blitz. Ursprünglich vom Algol, wo sie eine talentierte Athletin war. Wird angetrieben von der Pflicht und Rache für ihre Brüder, die von einer revolutionären Zelle getötet wurden.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4,
Verstand 3, EMPATHIE 4**

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 7

**FERTIGKEITEN: Beobachtung 4, Beweglichkeit 4,
Fernkampf 3, Nahkampf 3, Überleben 3**

TALENTE: Scharfrichter

**AUSRÜSTUNG: Beschleunigerpistole
mit Sensor-Zielvorrichtung (B1/S2/K1),
Betäubungsgranate, Schutzuniform (3)**

MAYAR XO

(KURTISANE)

Eine der bekanntesten Kurtisanen auf Coriolis. Gerüchten zufolge behauptet Xo, dass sie eine Verbindung zum Schwarzen Lotus von Ahlam hat. Fakt ist, dass Diplomaten und zenithische Adlige unter Xos Kunden sind. Sie ist stets elegant und höflich, aber immer noch ein Geheimnis. Sie ist bekannt dafür, von Zeit zu Zeit zu verschwinden und die Station mit unbekanntem Ziel zu verlassen.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 5,
Verstand 3, EMPATHIE 5**

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 8

REPUTATION: 7

**FERTIGKEITEN: Manipulation 5, Beweglichkeit 4,
Fernkampf 3, Nahkampf 3, Infiltration 3**

TALENTE: Der Assassinenstoß

**AUSRÜSTUNG: Merkuriummesser
(B1/S3/K2), Kambra, faltbarer Fächer**

HUSANI TAHAN

(DIPLOMAT)

Vertreter des Kolonialbüros und ein geschickter Manipulierer. Intelligent, gerissen und hierarchisch. Tahan ist immer auf der Suche nach neuen Gelegenheiten und Kontakten. Er wird häufig von seinem biogeformten Atlasvogel begleitet.

STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3,
Verstand 4, EMPATHIE 3

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 8

FERTIGKEITEN: Manipulation 3, Kultur 3,
Datenschinn 2

TALENTE: Lügendetektor

AUSRÜSTUNG: Vulkangrille (B1/S2/K2),
Spracheinheit

SABA KAIFER

(TECHNIKERIN)

Autodidaktischer Maschinenschinn aus Algol. Saba hat Maschinen gebaut, seit sie ein kleines Mädchen war, ein Talent, das sich als gefragt herausgestellt hat – und das Ärger verursacht. Jetzt ist sie auf der Flucht vor einer der Forschungsabteilungen der Legion. Woran sie gearbeitet hat und warum sie geflohen ist, sind Geheimnisse, die sie für sich behält. Was sie braucht, sind ein Job und verlässliche Kameraden.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4,
Verstand 5, EMPATHIE 2**

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 4

**FERTIGKEITEN: Technologie 4,
Datenschinn 3, Beweglichkeit 2**

TALENTE: Schrauber

**AUSRÜSTUNG: Vulkangrille (B1/S2/K2),
fortschrittliche Werkzeuge**

TOUSKA JAALNAWALA

(MATROSIN)

Ehemaliges Slum-Kind aus dem Konglomerat, die nach einer blutigen Auseinandersetzung mit einer Gang nach Coriolis geflohen ist. Heute macht Touska Gelegenheitsarbeiten als Matrose für heruntergekommene Freihändlerschiffe. Ihre freie Zeit verbringt sie in Spielhöllen und Cantinas im Mulukhad. Großspurig, witzig, mit einem groben Sinn für Humor.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4,
Verstand 4, EMPATHIE 3**

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 2

**FERTIGKEITEN: Kraftakt 3, Beweglichkeit 3,
Datenschinn 3, Fernkampf 2**

TALENTE: Neun Leben

**AUSRÜSTUNG: Vulkanpistole (B1/S2/K2),
Arrash**

ZARVAND MIR

(PREDIGER)

Mir stammt aus Algol und ist ein ehemaliger Krimineller, der zu einem eifrigen Prediger im Dienste der Ikonen geworden ist. Er ist bekannt für seine niemals endenden Predigten in den Straßen auf Coriolis, und seine Verdammung der Korruption innerhalb der Coriolis-Garde. Auf der Straße geht das Gerücht um, dass Mir langsam eine Last für die herrschenden Mächte wird.

**STÄRKE 2, GESCHICKLICHKEIT 3,
Verstand 4, EMPATHIE 5**

TREFFERPUNKTE: 5

WILLENSKRAFTPUNKTE: 9

REPUTATION: 6

**FERTIGKEITEN: Kultur 4, Manipulation 3,
Medikurgie 2**

TALENTE: Segen

**AUSRÜSTUNG: Talisman, Schriften über die
Ikonen, Tabula**

SHAHDAD MOOGASETH

(NOMADE)

Ein Wüstennomade aus Lubau mit einer Mission: Die Leute zu finden, die seine Familie umgebracht haben und sie der gerechten Strafe durch die Ikonen zuführen. Shahad ist ein höflicher, aber trauriger Mann, der die Exzesse der zenithischen Zivilisation seltsam findet. Jetzt hat er eine Spur zu dem Mörder gefunden. Etwas, das nach oben deutet, in Richtung der mächtigen Fraktionäre der Spitze.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 4,
Verstand 3, EMPATHIE 3**

TREFFERPUNKTE: 8

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 3

**FERTIGKEITEN: Überleben 4, Fernkampf 3,
Nahkampf 3, Infiltration 3**

TALENTE: Zäh

**AUSRÜSTUNG: Langgewehr (B0/S2/K2),
Schwert (B1/S2/K2), Arrash**

AZAD GOBAL

(SOLDAT)

Gobal entspricht dem Stereotyp des ungehobelten Soldaten der Legion. Groß, brutal und vernarbt – Gobal ist ein gewohnter Anblick in den Gebieten rund um die Ozonplaza. Er ist ein gut ausgebildeter und loyaler Soldat – aber etwas scheint ihn zu beunruhigen. Hat es vielleicht etwas mit den Gerüchten um die Säuberungsoperationen zu tun?

**STÄRKE 5, GESCHICKLICHKEIT 4,
Verstand 2, EMPATHIE 3**

TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 5

REPUTATION: 5

**FERTIGKEITEN: Fernkampf 4, Nahkampf 3,
Kommandieren 2**

TALENTE: Bedrohlich

**AUSRÜSTUNG: Legionärskarabiner Dayal-3
(B1/S2/K2), schwere Panzerung (PW 6)**

NINHE XAVOR

(JUDIKATORIN)

Zäh, humorlos und unbestechlich. Dies sind einige der Eigenschaften, die man mit Xavor assoziiert, dem einzigen Kind eines Schneiders aus dem Monolithen – jetzt eine der respektiertesten Judikatorinnen auf Coriolis. Aber etwas stimmt nicht, Xavor hat eine Verschwörung entdeckt, und sie scheint bis in die Ränge der Judikatoren zu reichen.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 4,
Verstand 4, EMPATHIE 3**

TREFFERPUNKTE: 7

WILLENSKRAFTPUNKTE: 7

REPUTATION: 8

**FERTIGKEITEN: Fernkampf 4, Nahkampf 3,
Beweglichkeit 3, Beobachtung 3, Manipulation 3**

TALENTE: Fraktionsstatus

**AUSRÜSTUNG: Beschleunigerpistole
(B1/S2/K1), leichte Panzerung (PW 3)**

DIE NACHTIGALL

(ASSASSINE)

Die Nachtigall ist nur unter ihrem Decknamen bekannt und einer der gefürchtetsten Mörder der Assassinen. Niemand weiß, wie die Nachtigall aussieht, geschweige denn, ob es ein Mann oder eine Frau ist. Das Kennzeichen des Assassinen ist legendär: eine aufgeschlitzte Kehle durch einen einzigen Schnitt mit einem Merkuriumschwert. Seit dem Mord an dem Syndikatsboss Merez wird die Nachtigall von der gesamten Fraktion gejagt.

**STÄRKE 4, GESCHICKLICHKEIT 5,
Verstand 4, EMPATHIE 2**

TREFFERPUNKTE: 9

WILLENSKRAFTPUNKTE: 6

REPUTATION: 5

**FERTIGKEITEN: Infiltration 5, Nahkampf 4,
Fernkampf 3, Beweglichkeit 3**

TALENTE: Der Assassinenstoß

**AUSRÜSTUNG: Merkuriumschwert
(B2/S3/K2), Thermalpistole (B1/S3/K2)**

SIB-SIB

(GANGMITGLIED)

Jung, tätowiert und tödlich. So sieht Sib-Sib sich selbst. Aber das junge Mitglied der Faris-Crew ist nicht so gefährlich, wie er gerne wäre. In Wirklichkeit liegt sein Talent in der Musik und er ist ein Underground-Künstler des Kabbah. Sein Lied „Sib-Sib ist ein Schwergewicht“ ist zu einem kleinen Hit in den heruntergekommenen Blocks im Ring geworden, zum Unmut seiner besorgten Mutter.

**STÄRKE 3, GESCHICKLICHKEIT 3,
Verstand 2, EMPATHIE 2**

TREFFERPUNKTE: 6

WILLENSKRAFTPUNKTE: 4

REPUTATION: 3

**FERTIGKEITEN: Fernkampf 3, Nahkampf 2,
Beweglichkeit 2**

TALENTE: -

AUSRÜSTUNG: Vulkan-PVW (B1/S3/K2)

KAPITÄN

INITIATIVE

Würfelt auf **KOMMANDIEREN**, der höchste Würfelwurf ist der Initiativewert für das Schiff

BEFEHLE (PHASE 1)

Wurf auf **KOMMANDIEREN**.
Keine LP-Kosten

- ◆ **REPARIEREN!** Bonus auf die Schiffsreparatur (Phase 2)
- ◆ **RÜCKZUG!** Bonus auf Bewegung weg von feindlichen Schiffen (Phase 3)
- ◆ **AUSWEICHEN!** Bonus auf Ausweichmanöver (Phase 3) und Versuche, sich aus der Zielerfassung des Gegners zu lösen (Phase 4)
- ◆ **ANGRIFF!** Bonus auf Bewegung hin zu feindlichen Schiffen (Phase 3) und auf alle Angriffe (Phase 5)

MASCHINIST

LEISTUNGSVERTEILUNG (PHASE 2)

In jeder Runde verteilt der Maschinist die verfügbaren Leistungspunkte des Schiffs an sich, den Piloten, den Sensorbediener und den Bordschützen.

AKTIONEN (PHASE 2)

Wurf auf **TECHNOLOGIE**. Alle Aktionen außer Überladen kosten 1 LP. Jeder zusätzliche LP gibt +1

- ◆ **REAKTOR ÜBERLADEN**. Extra LP für die Runde, verursacht aber Rumpfschaden.
- ◆ **RUMPFSCHADEN REPARIEREN**. Stellt verlorene RP wieder her. Erfordert ein Ersatzteil.
- ◆ **SYSTEMSCHADEN REPARIEREN**. Stellt verlorene LP wieder her. Erfordert ein Ersatzteil.
- ◆ **MODUL REPARIEREN**. Stellt ein deaktiviertes Modul wieder her. Erfordert ein Ersatzteil.
- ◆ **LUFTSCHLEUSE ÖFFNEN**. Öffnet eine Luftschleuse zu einem Schiff, an dem der Pilot angedockt hat.

PILOT

AKTIONEN (PHASE 3)

Wurf auf PILOT. Jede Aktion kostet LP in Höhe der Schiffsklasse. Alle Würfe sind modifiziert durch die Manövrierfähigkeit des Schiffs.

- ◆ **POSITION.** Erhöht den Initiativwert des Schiffs um die Anzahl der gewürfelten Sechsen.
- ◆ **VORRÜCKEN/RÜCKZUG.** Bewegt das Schiff ein Segment in eine Richtung deiner Wahl. Für jede weitere gewürfelte Sechse bewegt sich das Schiff ein weiteres Segment.
- ◆ **AUSWEICHMANÖVER.** Jede gewürfelte Sechse gibt -1 auf alle Angriffe gegen das Schiff in dieser Runde.
- ◆ **RAMMEN.** Verursacht an beiden Schiffen Schaden. Nur möglich gegen Schiffe im gleichen Segment.
- ◆ **ENTERN.** An ein gegnerisches Schiff im gleichen Segment andocken, um es zu entern.

SENSORBEDIENER

AKTIONEN (PHASE 4)

Wurf auf DATENDSCHINN. Jede Aktion kostet 1 LP. Jeder zusätzliche LP gibt +1.

- ◆ **ZIELERFASSUNG.** Jede gewürfelte Sechs gibt +1 auf Angriffe gegen das Ziel. Erforderlich für einen Torpedoabschuss.
- ◆ **ZIELERFASSUNG BRECHEN.** Entfernt eine gegnerische Zielerfassung vom Schiff. Der Wurf ist modifiziert durch die gegnerische Zielerfassung.
- ◆ **DATENANGRIFF.** Einen Datenpuls- oder einen Memangriff durchführen. Modifiziert durch die Signatur des gegnerischen Schiffs.
- ◆ **SCHIFF TARNEN.** Lässt das Schiff von den Schirmen des Gegners verschwinden. Erfordert das Merkmal Tarntechnologie.

BORDSCHÜTZE

AKTIONEN (PHASE 5)

Wurf auf FERNKAMPF. Alle Waffen außer Torpedos kosten 1 LP zum Abfeuern. Jeder zusätzliche LP gibt +1.

- ◆ **WAFFENSYSTEM ABFEUERN.** Wird durch den Bonus des Waffensystems und die Zielerfassung modifiziert (keine Zielerfassung gibt -2). Zusätzliche Sechsen erhöhen den Schaden oder verursachen kritische Treffer
- ◆ **TORPEDO ABFEUERN.** Erfordert eine Zielerfassung. Der Torpedo bewegt sich zwei Segmente pro Runde auf sein Ziel zu.
- ◆ **TÄUSCHKÖRPER ABFEUERN.** Das Einschlagen eines gegnerischen Torpedos schlägt fehl. Der Wurf ist modifiziert durch die Zielerfassung des gegnerischen Schiffs.