



COROLIS

**KRITISCHE WUNDEN (GRW S. 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	Gehirnerschütterung	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	Zermalmter 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	-

## NSC-Generator

W66	NAME	NACHNAME	BERUF	CHARAKTERISTIKA	AKTIVITÄT
11	Awadah	Solyemani	Wache	Fett	Sucht etwas
12	Youssof	Motiwala	Bäcker	Mager	Freundschaft schließen
13	Arib	Subedar	Pilot	Gutaussehend	Müde umherwandern
14	Mojiz	Shahidi	Händler	Verführerisch	Flirtet
15	Loubna	Akalay	Schneider	Stinkt	Sucht nach einem Kampf
16	Lila	Saqqat	Medikurg	Gutriechend	Macht einen Bummel
21	Zinah	Maadawi	Soldat	Riesig	Bei der Arbeit
22	Ghina	Mansouri	Straßenkind	Klein	Jagt etwas
23	Ayham	Serhane	Obdachloser	Lächelt ständig	Hat sich verlaufen
24	Aziz	Bourkia	Küchenchef	Trübsal blasen	Bewacht etwas
25	Abdelmajid	Ben Jelloun	Matrose	Lausbub	Trinkt
26	Jihane	Chafik	Hafenarbeiter	Niedergeschlagen	Geht auf eine Party
31	Nihale	Abdessalam	Offizier	Macht ständig Witze	Isst etwas
32	Jasmin	Ghallab	Adlige	Summt	Zänkisch
33	Hayyan	Salama	Agent	Schnalzt mit der Zunge	In einer Diskussion
34	Zitane	Mallak	Kurtisan	Spielt mit etwas herum	Lernt
35	Mimoun	Ammar	Künstler	Müde	Liest
36	Hamza	Niazi	Poet	Liebeskummer	Ruht sich aus
41	Younes	Mahdi	Schriftsteller	Elegant	Flickt etwas
42	Aisha	Arinites	Student	Juwelenbehangen	Zeigt etwas
43	Alina	Khalaf	Kind	Tätowiert	Starrt
44	Amira	Halaby	Mystiker	Eindrucksvolle Frisur	Hält sich auf
45	Jaul	Gupta	Priester	Bärtig	Raucht
46	Fayaaaz	Ahantem	Wissenschaftler	Bioumgeformt	Schreibt
51	Badria	Chanda	Archäologe	Cyberauge	Predigt
52	Fadma	Sabharwal	Akademiker	Cyberarm	Versteckt sich
53	Yara	Kamath	Dieb	Isst ständig	Schläft
54	Mehrak	Saha	Gangmitglied	Verzweifelt	Bei einer Auslieferung
55	Nivrod	Mahar	Assassine	Hasserfüllt	Will etwas verkaufen
56	Davood	Hamadani	Kellner	Hinkt	Nutzt ein Tabula
61	Noushineh	Karra	Prospektor	Gebrochene Nase	Kollabiert
62	Mava	Karali	Pilger	Verschwitz	Stiehlt etwas
63	Sima	Rega	Judikator	Parfümiert	Betet zu einer Ikone
64	Shervan	Maroun	Samariter	Betrunken	Bedroht jemanden
65	Taba	Shalhoub	Kapitän	Langsam	Hilft jemandem
66	Parvaneh	Irides	Krimineller	Verdächtig	Gerät in Schwierigkeiten

## 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)

Im Nahkampf angreifen.  
 Einen normalen Schuss abfeuern.  
 Eine Waffe nachladen.  
 Ein Fahrzeug rammen.

### SCHNELLE AKTIONEN (1 AP)

Eine kurze Distanz sprinten  
 (üblicherweise zehn Meter)  
 In Deckung gehen.

Zu Boden gehen (sorgt dafür,  
 dass du schwerer zu treffen bist,  
 siehe Seite 88).

Vom Boden aufstehen.

Eine Waffe ziehen.

Einen Gegenstand aufheben.

Im Nahkampf parieren.

Einen Gelegenheitsangriff im  
 Nahkampf machen.

Einen Schnellschuss machen.

In den Überwachungsmodus  
 wechseln.

In ein Fahrzeug steigen.

Ein Fahrzeug starten.

Ein Fahrzeug fahren.

### FREIE AKTIONEN (0 AP)

Eine freie Aktion ist eigentlich über-  
 haupt 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

## ERFOLGSRADE (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
SCHILD	PANZERUNGS- WERT	ANMERKUNGEN
Schild	2	Schwer
Taktischer Einsatzschild	4	Schwer
Kampfschild	6	Schwer

**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
Zwillingskarabiner	+1	0	4	2	Weit	Panzerbrechend, Lautlos	G
Thermalkarabiner	+1	0	4	2	Weit	Thermalstrahl	F
Saladin-Kartätsche	+2	0	2	2	Kurz	Einzelgeschoss	P
Langgewehr	0	0	2	2	Weit	Einzelgeschoss	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	Einzelgeschoss	G
Wurfspeer	+1	+1	2	2	Kurz	-	P
Speerwerfer	0	0	2	2	Kurz	Schwer, Einzelgeschoss	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
Mercuriumschwert	+2	0	3	2	Nah	Leicht, Mercurium, 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