

# Snabbstartsregler Coriolis Core

## Grunderna

I rollspelet Coriolis - Mörkret mellan stjärnorna, tar ni er rollerna som äventyrare i en framtida värld där människorna nått till stjärnorna bara för att sen skäras av från hemplanet i ett stort krig. Oavsett om ni är frihandlare, arkeologer eller legionärer så kommer ni dras in i intrigerna och det händelseförlopp som kommer att skaka den kända världen - den tredje horisonten - i dess grund.

### SPELARE

Som spelare tar du dig an en karaktär - som du själv skapat med reglerna. Som spelare beskriver du allt om din karaktär - vad han säger, gör, tänker, känner.

### GRUPPEN

Som spelare kommer ni alla vara en del av en grupp, från frihandlare eller rymdnomader, till intrigerande byråkrater eller fria legoknektar.

### SPELLEDARE

En av er kommer att ta rollen som **spelledare**. Hon kommer att få berätta vad karaktärerna råkar ut för - det kan vara utmaningar eller hinder som spelarna måste ta sig förbi, att gestalta personer (så kallade bifigurer) och miljöer som karaktärerna interagerar med. Spelledaren skildrar den Tredje horisontens alla olika delar, från tiggarna i gatuhörnet till fraktionerna som styr horisonten.

### TÄRNINGAR

Hur skicklig nasare, skarpsynt spejare eller våldsamt legionär du än är så är det i slutänden slumpen - genom tärningarnas försorg som avgör om du lyckas eller inte. I Coriolis används sexsidiga tärningar, så kallade Fudgetrningar som har - plus (+), minus (-) eller tomma sidor på. När något dramatiskt är på väg att hända - då är det dags att rulla tärningarna.

### HANDLINGAR

Oavsett om du vill manipulera någon till att sälja en last Zhirobomull, skjuta någon med din termalsyrsa eller förstå dig på infödingarnas ansiktsmålningar - är det en av de fyra grundläggande handlingarna du utför. De fyra handlingarna är: **motstånd, skapa fördel, attack och försvar** och förklaras nedan och, i korthet, på varje karaktärsformulär. Tärningarna avgör om din handling lyckas eller misslyckas.

### INITIATIVCIRKELN

Initiativcirkeln som går från -9 till 9 som används när ni ska spela detaljerade konflikter. Den är inte nödvändig i sig, men kan underlätta och göra taktiska val i konflikter mer överskådliga.

## **SCENER**

Coriolis spelas i scener. Det är för att fokusera på det spännande och dramatiska i historien. De flesta scener innehåller en konflikt, och när konflikten är över är scenen slut.

## **KARAKTÄREN**

Till dessa regler ingår redan färdigskapade karaktärer. I de fullständiga reglerna finns det beskrivet hur man skapar sin egen karaktär. Karaktären har ett antal viktiga egenskaper, som beskrivs nedan.

### **ASPEKTERNA**

Centralt i Coriolis är aspekter. En aspekt är ett ord eller en kort fras som beskriver något viktigt om din karaktär. Aspekter täcker allt från personlighet, bakgrund, förhållanden till bificurer eller organisationer, problem eller vad som är viktigt för din karaktär. Även kampanjer, situationer, bificurer, grupper, ägodelar, rymdskepp, platser och scener kan ha aspekter. Aspekterna påverkar spelet genom Ödespoäng. Vill du få en fördel av din aspekt spenderar du ett ödespoäng för att *åkalla* aspekten. När aspekten istället komplicerar din karaktärs liv, får du ett ödespoäng – det kallas att du *tvingas* av din aspekt. Aspekter skrivs kursivt i text.

Din karaktär har fem aspekter: sitt koncept, ett problem, sin ikon, bakgrund och aspekt relaterat till ett äventyr.

### **ÖDESPOÄNG**

När du börjar ett spelmöte har du tre ödespoäng. Dessa återfås i början av nästa spelmöte om du använt dem.

### **FÄRDIGHETER**

Färdigheter är det du använder under spelet för att utföra komplicerade eller intressanta handlingar. Din karaktär har ett antal färdigheter som beskriver hans fysiska förmåga, uppmärksamhet, utbildning, yrkesfärdigheter och andra saker. I början av spelet har din karaktär färdighetsvärden (FV) mellan +1 och +4 där höga värden är större skicklighet. Du kan även utföra handlingar med färdigheter som du har FV +0 i – undantaget mystiska krafter.

Kompetensskalan (FV): Ikonisk (8), Legendarisk (7), Otrolig (6), Mästerlig (5), Skicklig (4),

Kunnig (3), Duglig (2), Ordinär (1), Medioker (0).

### **SPECIALISERINGAR**

Specialiseringar är särskilda förmågor eller trick som din karaktär känner till och ger honom en extra fördel när han använder en särskild färdighet - eller som tänjer eller till och med bryter reglerna. Varje specialisering är bunden till en färdighet. En del är alltid aktiva medan andra kräver en ödespoäng för att aktiveras.

### **TRAUMA**

Trauma är ett mått på hur mycket stryk och annat elände din karaktär kan ta. Det är ett av de sätt som finns för att undvika att förlora i en konflikt. Trauma finns i två typer - skada och tvivel, och representerar saker som småsår, övergående trötthet, förlägenhet eller liknande. I slutet av en scen nollställs trauma, när du fått chansen att pusta ut eller samla dina tankar.

### **KONSEKVENSER**

Konsekvenser är det andra sättet att klara en konflikt, men har längre effekt än trauma. Varje gång du får en konsekvens så skriver du in en ny aspekt som speglar skadan eller tvivlet. Till skillnad från trauma är konsekvenser kvar på karaktärsformuläret tills du har läkt dem på något sätt.

### **ÄGODELAR**

Dina ägodelar är de föremål du har som hjälper dig att använda dina färdigheter. Här ingår olika typer av utrustning, vapen och rustningar.

## Att handla

När du som spelare vill veta om din karaktär lyckas med något slår du tärningarna. Du slår alltid tärningar om du gör något mot en annan karaktär eller bifigur - eller om det är ett rejält hinder för det du vill ta dig för. De fyra vanligaste anledningarna att slå tärningar i Coriolis är:

- **Motstånd:** Att utföra något mot ett motstånd eller övervinna ett hinder.
- **Skapa Fördel:** Att skapa eller få tillgång till en fördel i form av en aspekt du kan använda.
- **Attack:** Att attackera någon i en konflikt.
- **Försvar:** Att försvara dig själv i en konflikt.

### Handlingsslag

När du ska utföra en handling tar du de fyra tärningarna och slår. Läs av varje (+) som +1, varje (blank) som 0 och varje (-) som -1. du kan få ett värde mellan -4 till +4 där det oftast blir mellan -2 till +2. Alla slag i Coriolis är mot ett passivt eller aktivt motstånd. Skillnaden mellan slagen eller mot svårigheten är graden av lyckande.

### Tolka slaget

Slår du högre än din motståndare eller hindret har du lyckats. Slår du lika lyckas du delvis men inte helt, men lyckas du med stor marginal (+3 i skillnad) så får du en triumf - och får en extra effekt. Misslyckas du med slaget kan det ändå gå vägen men då med en komplikation av något slag - eller så misslyckas du helt.

#### **SL-tips: Sätta svårighetsgrad**

En medelmåttig svårighet eller person bör ha +1 i FV/Svårighetsgrad. Finns det någon anledning att tycka att det är något utöver det vanliga bör svårigheten vara +2. Räkna med att saker som är +2 över en karaktärs FV kommer bli svårt att lyckas med utan att använda aspekter och saker som är +2 lägre FV är lätta att lyckas med. Värden däremellan är ungefär lika lätta eller svåra att lyckas med utan eller med aspekter.

### ÖDESPOÄNG

Du använder markörer för att mäta hur mycket ödespoäng du har.

Ödespoäng kan användas på fyra sätt:

- **Åkalla en aspekt:** Att åkalla en aspekt kostar ett ödespoäng om det inte är en gratis åkallan.
- **Aktivera en specialisering:** En del specialiseringar är väldigt potenta och kostar en ödespoäng att aktivera.

- **Vägra att bli tvingad av en aspekt:** När ett tvång på en aspekt blivit föreslaget kan du betala en ödespoäng för att slippa komplikationen.
- **Aktivera en del utrustning:** En del kraftig utrustning, som cybernetik kostar en ödespoäng att aktivera.

Du tjänar in ödespoäng på tre olika sätt:

- **Acceptera ett tvång av en aspekt:** Om du tillåter dig bli tvingad av en aspekt och utstår dess komplikation återfår du ett ödespoäng. Det kan hända retroaktivt i vissa fall.
- **Få dina aspekter åkallade mot dig:** Om någon betalar ett ödespoäng för att åkalla en av dina aspekter får du det ödespoänget i slutet av scenen. Detta inkluderar fördelar skapade på dig och konsekvenser.
- **Lägga dig i en konflikt:** Om du lägger dig i en konflikt får du en ödespoäng för det. Utöver det får du också en ödespoäng per konsekvens som du fått under konflikten.

### Åkalla aspekter

När du slagit ett slag och du har en aspekt som kan tänkas hjälpa dig i den situationen kan du spendera en ödespoäng för att åkalla aspekten och påverka handlingsslaget. då får du antingen slå om alla tärningar eller lägga till +2 på ditt slag. Normalt tjänar du på att lägga till +2 om du slagit -2 eller högre med tärningarna. Du måste - om det inte är självklart - beskriva hur aspekten hjälper dig. Du kan använda fler ödespoäng och slå om tärningarna fler gånger, så länge du använder olika aspekter.

### Tvinga aspekter

Ibland kan du hamna i en situation när ditt liv kompliceras av någon av dina aspekter. När det händer, kan spelledaren föreslå en komplikation - det kallas att **tvingas** av en aspekt. Komplikationen kan vara att du helt enkelt misslyckas med det du tar dig för, eller får mindre valmöjligheter eller att det uppstår oönskade konsekvenser av en handling. Om du låter dig tvingas av aspekten får du en ödespoäng av spelledaren, men du kan om du vill hindra komplikationen genom att själv spendera en ödespoäng - men gör inte det så ofta, komplikationer och drama är ju det som är roligt i berättelsen.

### Spelledningens ödespoäng

Spelledaren får också använda ödespoäng, men det fungerar lite annorlunda än för spelarna. Till att börja med har spelledaren en obegränsad mängd ödespoäng att betala karaktärerna för att tvinga deras aspekter.

Bifigurer och fiender som spelledaren styr har dock inte obegränsat med ödespoäng - där finns det istället en viss mängd per scen - nämligen en ödespoäng per karaktär. Dessa kan spenderas på vilken

bifigur som helst. Utöver det så kan bifigurerna få nya ödespoäng genom att låta sig tvingas av sina aspekter, att lägga sig i en konflikt eller låta någon åkalla deras aspekter mot dem. Alla ödespoäng som bifigurerna har försvinner i slutet av scenen om de inte använts. I nästa scen börjar man på nytt igen. Det enda undantaget är om en bifigur lägger sig i en konflikt – de poäng som bifiguren får av att lägga sig och tagna konsekvenser går vidare till nästa scen.

## Färdigheter och specialiseringar

På karaktärsformulären står det vilka färdigheter du har tillgång till. Kortfattade beskrivningar av färdigheterna finns nedan och på lathunden.

**Bluffa:** Att lura och ljuga för folk

**Datadjinn:** Att hantera datasystem, skeppsartilleri liksom skeppssensorer.

**Fysik:** Ren fysisk kraft, att flytta föremål, bända upp, putta undan mm. Att kunna utföra fysisk aktivitet längre tid utan att tröttnas ut eller påverkas av skador. Skydd mot gifter och sjukdomar. Att överleva i naturen och farliga miljöer. Ökar **Skada** med +1 (FV 1-2, +2 (FV 3-4) och +3 (FV 5-6).

**Provocera:** Att provocera, hota, skrämna, jag att få sin vilja fram genom negativa känslor.

**Kontakter:** Att känna till rätt personer i undre värld, societeten, byråkratin mm och veta hur man får tag i dem. Att smälta in i olika sociala grupper.

**Kunskap:** Bildning, språkkunnighet och kunskap - delas in med specialiseringar i Vetenskap och Ikontro, som handlar om ikonerna, kulturen och folken i tredje horisonten. Hur man predikar. Om vidskeplighet och övertro.

**Manipulera:** Att övertala, förföra, förhandla och andra sätt att få sin vilja fram genom positiva känslor.

**Medikurgi:** Att ta hand om och behandla personer med sjukdom, skador men även kosmetisk kirurgi och bionisk skulptering. Används för att stabilisera konsekvenser.

**Mystiska krafter:** Säger sig självt. Kan endast väljas av konceptet Mystiker.

**Närkamp:** Att slåss i närstrid med handvapen eller helt utan vapen.

**Pilot:** Att framföra fordon eller rymdskepp.

**Psyke:** Att känna av folks tankar och känslor, men även ett mått på en persons viljestyrka och kurage, att behålla lugnet. Ökar **Tvivel** +1 (FV 1-2, +2 (FV 3-4) och +3 (FV 5-6).

**Resurser:** Ett mått på tillgångar och rikedom.

**Rörlighet:** Allt som har med att röra sig själv, men även finmotorik: ficktjuveri, trolleri, dyrkning av mekaniska lås.

**Skjutvapen:** Att använda skjutvapen inklusive tunga vapen från sprutor till granatkastare och fordonsbaserade vapen men inte skeppsvapen.

**Smyga:** Att ta sig fram osedd och gömma sig.

**Spaning:** Att undersöka saker och leta efter detaljer och ledtrådar, samt att vara vaksam.

**Stridsvana:** Att hantera taktiska situationer och initiativ i strid. Att försvara sig med mot Skjutvapen.

**System:** Ingenjörskonst och reparationer liksom elektronik, demolering men inte datasystem. Ta sig förbi säkerhetssystem, alarm, lås, men även dyrka mekaniska lås.

Specialiseringar som finns på de olika karaktärsformulären är självförklarande.

### **SYNERGI**

I Coriolis kan man samarbeta på två sätt - antingen genom att stapla fördelar eller genom att kombinera färdigheter. Vi kallar allt samarbete för synergi.

Du kan få synergi med de andra i gruppen genom att ge bort aspekter med gratis åkallan.

När ni väljer att kombinera färdigheter så slår den som har högst färdighetsvärde. Alla som hjälper till och har minst +1 i färdighetsvärde ger en modifikation på +1 på det högsta färdighetsvärdet. Den karaktären utför själva handlingen - endast ett slag slås. Om slaget misslyckas drabbas alla som hjälpt till av kostnaden för misslyckandet eller eventuella konsekvenser.



## Konflikter

När det hettar till i Coriolis är det dags att börja slå tärningar. Det är inte så att det är nödvändigt att alltid gå in på detaljer när det hettar till.

Konflikter skiljer sig drastiskt från de andra två sätten att fokusera på situationen – då syftet i en konflikt är att skada varandra på något sätt. Det kan röra sig om ett slagsmål, en eldstrid, dueller, rymdskeppsstrid men också mer sociala eller mentala händelser som ett gräl, ett förhör, en debatt, en mystisk attack eller mörkret mellan stjärnornas inverkan.

Alla typer av konflikter kan leda till trauma och i förlängningen konsekvenser, som i det fysiska fallet kan vara allt från blåmärken till benbrott och inre skador och i det mentala fallet, förlorat självförtroende, att tappa ansiktet, eller psykiska trauman som olika galenskaper.

När man skapa en enkel konfliktscen är det ett par steg som alltid utförs oavsett om det är en fysisk eller mental konflikt.

- Sätt scenen och beskriv miljö, situationsaspekter och zoner.
- Bestäm Initiativ.
- Starta konflikten.
  - Under din tur kan du utföra en handling.
  - Under andra karaktärer eller bifigurers turer får du försvara dig eller reagera på deras handlingar om nödvändigt.
  - När alla har gjort sina handlingar börjar man om.

Konflikten är över när alla på en sida har **lagt sig** eller blivit **utslagna**.

### Situationsaspekter

Det är spelledarens jobb att hitta på situationsaspekter som hon tror spelarna kan använda i scenen – men inte för många, tre till fem aspekter brukar räcka. Saker som fungerar bra som aspekter är:

- Allt som har med stämningen, vädret eller belysningen i scenen – mörker, dålig belysning, stormigt, misstänksamt, bländande solsken, etc.
- Allt som kan påverka eller hindra förflyttning – glashalt, lervälling, svår terräng, etc.
- Saker att gömma sig bakom – fordon, hinder, stora möbler, del av inredning, etc.
- Saker som man kan rasera eller välte, eller tom använda som improviserade vapen – bokhyllor, statyer, brädor, verktyg, etc.
- Saker som kan fatta eld.

### Zoner

Om en konflikt utspelar sig över större område kan du som spelledare välja att dela in den i zoner. En zon är en abstrakt beskrivning av ett fysiskt rum. Enklast kan man säga att en zon är så stor att en karaktär lätt kan kliva fram och ge en bifigur en smocka.

Generellt angående zoner:

- Om det är större än ett hus kan det antagligen delas in i flera zoner, tänk en ikonkatedral, en rymdhamn eller en park.
- Om det delas av en stege, trappa, mur eller vägg kan det vara fler zoner, som våningar på ett hus.
- Ovanför och under kan vara egna zoner, som luftrummet eller rymden runt en svävande ö eller skeppsvrak.
- Tänk på att notera om det finns aspekter som gör det svårare att förflytta sig mellan zoner.

### **Initiativ**

Din tur i en konflikt baseras på dina färdigheter. I en fysisk konflikt använder du din Stridsvana och i en mental eller social konflikt ditt Psyke. Inget färdighetsslag krävs, det är bara värdet som räknas. Har någon lika i färdighetsvärde använd sekundära färdigheter: Rörlighet och sen Fysik i fysisk konflikt och Manipulera och sen Bluffa i mentala konflikter.

I avancerad konflikt används ett färdighetsslag när du ska beräkna initiativ.

### **Rundan**

Under själva rundan får varje karaktär och bifigur, eller grupp utföra en handling på sin tur och reagera på de andras handlingar. Du kan bara utföra en handling på din tur, men kan försvara dig eller reagera på andras handlingar hur många gånger som helst.

## **HANDLINGAR I EN KONFLIKT**

### **Attack**

Du anfaller i syfte att ge trauma och slår ett attackslag mot ett försvarsslag. Se kapitlet Handlingar för detaljer.

### **Skapa fördel**

Du försöker skapa en scenaspekt eller sätta en aspekt på en motståndare. Utförs med lämplig färdighet. Exempel på specifika aspekter och deras betydelse finns i avancerad konfliktdelen, i övrigt se kapitlet Handlingar för detaljer.

### **Försvar**

Du försvarar dig mot en attack eller ett försök att skapa en fördel på dig. Se kapitlet Handlingar för detaljer.

### **Undvika**

Du väljer att lägga alltid på din tur på försvar och kan inte göra något annat. I gengäld får du +2 på alla försvarsslag under rundan alternativt kan du välja att försvar dig och någon annan in till dig

utan bonusen. Om du misslyckas att försvara den du vill skydda kan du välja att ta träffen själv.

### **Förflyttning**

Normalt kan du förflytta dig från en zon till en annan samtidigt som du utför din handling. Om det däremot finns någon form av hinder mellan zonerna, lämpligen beskrivet med en aspekt måste du utföra en motståndshandling med Rörlighet för att förflytta dig. Det räknas då som din handling den rundan.

Misslyckas du kan du inte förflytta dig. Slår du lika kan du förflytta dig men din fiende får en bonus. Lyckas du förflyttar du dig utan konsekvens och lyckas du med en triumf så får du även en bonus.

### **Gratis handlingar**

Spelledaren kan bedöma att en del handlingar är så enkla att de kan utföras utan att det tar en handling i anspråk, till exempel att ropa en varning till någon eller att snabbdra ett vapen.

### **DETALJERAD STRID**

I vissa fall kan en konflikt med en strid vara så pass viktig att ni som grupp vill lägga extra krut på den. Det gäller särskilt om man vill ha en mer taktisk nivå på striden. För det finns ett mer detaljerat stridssystem utvecklat som tar tillvara på taktiska val genom initiativ, handlingars längd, avstånd och förflyttningar - utöver de taktiska val som finns i att bara hitta på bra scenaspekter och åkalla eller tvinga dem. Förfarandet vid detaljerad strid är detsamma som vid enkel konflikt: sätt scen, bestäm initiativ och spela ut konflikten.

### **INITIATIV OCH INITIATIVCIRKELN**

Grunden i det detaljerade stridssystemet är initiativcirkeln. Börja med att slå för initiativ med färdigheten Stridsvana. Den totala framgångsgraden talar om vart på initiativcirkeln du börjar striden. Ställ din figur i den sektorn. Initiativcirkeln har 19 sektorer - från -9 till 0 till +9.

### **STRIDSHANDLINGAR**

Den som har högst initiativvärde börjar handla. Varje handling som utförs tar olika lång tid på cirkeln. Turordningen följer sektorerna på cirkeln. Det är alltså möjligt att utföra två handlingar på varandra om du har mycket högre initiativ än de andra karaktärerna eller motståndarna.

### **Handlingstyper**

De olika typerna av handlingar som finns är (tidsåtgång inom parentes):

- **Fri handling (0):** Att ropa ut något till en kamrat, att släppa ett föremål, att ta några få steg.

- **Snabb handling (-3):** Dra ett vapen, byta vapen, ladda om cell eller magasin, att kasta sig på backen att rusa från en zon till en intilliggande zon.
- **Ordinär handling (-6):** Att skjuta eller angripa en fiende i närkamp, att *skapa fördel*, att undvika.
- **Långsam handling (-9):** Att lägga förband på en fallen kamrat, att använda en datadjinn, att försöka hota eller övertala en fiende, att *meja/termsvep* med karbiner och sprutor, att undvika.

### Hast och Ansats

Du har möjlighet att välja att utföra en handling fortare eller långsammare, hast eller ansats. Det påverkar förutom tiden även effekten på ditt slag.

- **Hast:** Du kan utföra en ordinär handling så hastigt att den räknas som en snabb handling och bara flyttar dig tre steg på initiativcirkeln - men straffet du betalar är att du får ett avdrag på -2 på ditt slag.
- **Ansats:** I motsatt riktning kan du ta god tid på dig utföra en ordinär handling med extra ansats. Handlingen räknas då som långsam och flyttar dig hela nio steg på initiativcirkeln - men i gengäld får du addera +2 till ditt slag.

### HANDLINGAR I STRID

Utöver de handlingar du kan utföra i enkel konflikt finns det även möjlighet att göra andra saker i detaljerad strid. det finns inget hinder att ni som grupp väljer att använda dessa handlingar i vanlig konflikt, men betänk att handlingarnas längd, som viktas deras effektivitet då går förlorad. Tidsåtgången står inom parentes vid varje handling.

#### Attack (-6)

Du anfaller i syfte att ge trauma och slår ett attackslag mot ett försvarsslag. Se kapitlet Handlingar för detaljer.

#### Försvar (-6)

Du försvarar dig mot en attack eller ett försök att skapa en fördel på dig. Se kapitlet Handlingar för detaljer. Försvar används också för att hindra någon från att skapa en fördel på dig.

#### Skapa fördel (-6)

Du försöker skapa en scenaspekt eller sätta en aspekt på en motståndare. Utförs med lämplig färdighet. exempel på specifika stridsaspekter beskrivs nedan:

- **Förblinda:** Att kasta sand eller salt i fiendens ögon eller blända dem på andra sätt. Fienden får aspekten *förblindad*, vilket gör att han måste utföra en motståndshandling för att göra något som är beroende av

synen. Tänk på att fienden kan tvingas av *förblindad* för att återfå ödespoäng.

- **Avväpna:** Du avväpnar din motståndare så han tappar vapnet eller du låser fast det. Det krävs en Motstånd (-6) för att få upp vapnet eller få loss det.
- **Position:** Du kan få flera olika fördelar baserat på positionering, som *inträngd i ett hörn* eller *högt läge*. I vissa lägen kan en Motstånd krävas för att fienden ska kunna förflytta sig.
- **Sikta:** Du sätter aspekten *i mitt sikte* på ett mål.
- **Smärtsamma skador:** En del mindre skador har mest effekt genom att orsaka smärta. Du kan skapa fördelar som *förblindad av smärta*, *bedövad*, *uttröttad*, för att sen följa upp med en attack som ger mer skada.
- **Ta skydd:** Du kan skapa skydd genom fördelar som *hittade lite skydd* eller mer specifikt, *bakom den stora stenpelaren*.
- **Förändra miljön:** Du kan skapa fördelar som förändrar miljön i scenen till din fördel, genom att välta lådor, aktivera takkranen, kortsluta något, hälla ut kulor på golvet, eller att sätta eld på saker så de *brinner*. Det kan användas till att skapa barriärer för att blockera någon eller hindra förflyttning eller genom att sätta en lämplig aspekt på den attackerade.

#### **RUTA: Fördelar i strid**

Det kan vara bra att tänka på hur du skapar fördelar i strid. Scenaspekterna som skapas finns oftast kvar hela scenen och kan användas av en smart fiende. Medan aspekter på målet antagligen blir kortlivade - genom att fienden utför en motståndshandling, men samtidigt inte kan komma fienden till godo.

#### **Undvika (-6 till -9)**

Du väljer att lägga allt på din tur på försvar och kan inte göra något annat. I gengäld får du +2 på alla försvarsslag under den tid du utför Undvika alternativt kan du välja att försvara dig och någon annan in till dig utan bonusen. Om du misslyckas att försvara den du vill skydda kan du välja att ta träffen själv. Alla som utför attackhandlingar eller skapa fördelar mot dig med högre initiativ än det du har efter att ha dragit av dina steg på cirkeln påverkas.

#### **Förflyttning (-6)**

Normalt kan du förflytta dig från en zon till en annan samtidigt som du utför din handling. Om det däremot finns någon form av hinder mellan zonerna, lämpligen beskrivet med en scenaspekt måste du utföra en motståndshandling med Rörlighet för att förflytta dig. Det räknas då som en ordinär handling.

Misslyckas du kan du inte förflytta dig. Slår du lika kan du förflytta dig men din fiende får en bonus. Lyckas du förflyttar du dig utan konsekvens och lyckas du med en triumf så får du även en bonus. Graden av framgång talar om hur många zongränser du kan korsa.

### **Fria handlingar (0)**

Spelledaren kan bedöma att en del handlingar är så enkla att de kan utföras utan att det tar en handling i anspråk, till exempel att ropa en varning till någon eller att snabbdra ett vapen, om du har lämplig specialisering.

### **Närkampsvarianter (-6)**

Du kan göra andra saker i närkamp än att attackera någon:

**Putta:** putta någon in i en annan zon (attackeraren följer med) med Fysik eller Rörlighet.

**Kasta:** kasta eller tackla någon in i en annan zon (men attackeraren stannar kvar i ursprungszonen), med Närstrid, Fysik eller Rörlighet.

### **Avvakta (-6)**

Du väntar med att utföra handling. Du kan sedan gå in efter att någon utfört en handling och handla då, men inte precis när någon ska börja en handling.

### **Motstånd (-9)**

Att utföra handlingen motstånd med en färdighet, som att låsa upp kodlås med Datadjinn, leta efter ledtrådar under en eldstrid, aktivera slussportar med System, etc.

### **Medikurgi (-6)**

Du kan använda Medikurgi för att snabbt återställa någon under en strid. Detta är en långsam handling med svårighet (0)

## **SPECIALATTACKER**

Vissa vapen har specialiseringar som gör att du kan utföra vissa specialattacker med dem.

**Salva (-6):** Genom att klämma av flera skott eller en kort salva med ditt vapen får du +2 på skada vid träff, men får -1 på att träffa. Vid misslyckande får vapnet aspekten **slut på ammo**.

**Meja (-9):** Du kan anfälla flera mål med karbin eller spruta, men max 3 stycken. Det är svårare att träffa när man mejar (-1). Anfäller du ett mål får du +4 på skada. Vapnet får alltid den aspekten **slut på ammo** efter attacken.

**Termalsvep (-9):** Du kan anfälla flera mål genom att svepa med termalstrålen. För varje mål får du -1 på attackslaget. När du utfört attacken blir ditt vapen **överhettat** och måste kallna i en

ordinär handling (-6) innan du kan använda det igen. Endast termalvapen.

**Nedhållande eld (special eller minst -9):** Du kan använda en karbin eller spruta för att täcka ett område med nedhållande eld. Fungerar som en manöver som sätter aspekten *nedhållen* på en zon. Den kan aktiveras av dig för att göra en gratis skjutvapenattack när som helst, men kan även användas av SL för att tvinga dig att skjuta på vänner i samma zon av misstag. Varje gång efter den första attacken måste du slå ett motståndsslag för skjutvapen mot antalet attacker för att se om du får *slut på ammo* eller överhettad cell. Vapenaspekten *stort magasin* eller *höghälsningscell* kan användas för omslag mot överhettning eller slut på ammo. Handlingen håller på så länge man håller nedhållande eld.

**Hugg (-6):** Du lägger extra kraft bakom ett hugg och får -1 på träff men +2 på skada.

### **SLUT PÅ KONFLIKTEN**

En konflikt tar slut när den ena sidan är utslagen eller har lagt sig – exempelvis genom att fly. Det är då dags för spelledaren att deal ut ödespoäng på bas av vilka som lagt sig och de olika konsekvenser som karaktärer och fiender fått.

Det är viktigt att alla noterar vilka konsekvenser de har kvar och inte heller glömmer att radera alla sina traumarutor.

## Trauma och konsekvenser

När du lyckas med en attack kommer du att kunna skada din motståndare. Om du själv träffas av en attack kan en av två saker hända – du absorberar träffen på något sätt och fortsätter i konflikten eller du blir utslagen och är ute ur konflikten. I Coriolis finns två sätt att absorbera träffar, genom trauma och konsekvenser. Du kan också välja att lägga dig innan du blir utslagen för att behålla någon sorts kontroll över händelseförloppet.

### TRAUMA

Ett sätt att minska effekten av en träff är trauma. Trauma motsvarar olika typer av fysisk skada eller mental påverkan. Av den anledningen delas trauma in i två olika typer: skada och tvivel. Vilken typ beror så klart på vilken konflikt det rör sig om. Trauma motsvaras av lättare skador, och går alltid över i slutet av scenen då du fick traumat. Alla karaktärer börjar med tre (3) rutor i trauma, men det kan ökas med färdigheter (Fysik, respektive Psyke) eller olika specialiseringar. Den högsta nivån på trauma, kallas din traumagräns.

**Markera trauma:** Sätt kryss i den ruta som motsvarar den träff du fick. Om den rutan redan är ikryssad, så sätter du ett kryss i rutan med en nivå högre i trauma.

**Traumagräns:** Du blir utslagen när det högsta traumakrysset når en siffra som är högre än din traumagräns. Det enda sättet att undvika det är att ta en konsekvens.

### KONSEKVENSER

Det andra sättet att hantera en träff är att ta konsekvenser. Konsekvenser är mer långdragna skador, mentala hinder eller sociala hämningar – och tar därför längre tid innan de går över, som regel längre tid än konflikten i sig.

Det finns tre typer av konsekvenser som reducerar en träff olika mycket. De olika typerna är (reduktion av träff): mild (2), medelmåttig (4) och allvarlig (6). Till skillnad från olika typer av trauman finns det bara en typ av konsekvens. När du tar konsekvensen är det viktigt att du namnger den så den speglar den typ av trauma som gav dig konsekvensen.

Oavsett namnet på konsekvensen så kan din fiende använda konsekvensen som en fördel (och gratis första gången), som kan åkallas eller användas till att tvinga dig. Konsekvenser tas i vilken ordning som helst och flera tillsammans, men bara en av varje sort.

### Namnge din konsekvens

I grunden kan man säga att en mild skadekonsekvens är något som inte kräver direkt medikurkontakt. Milda tvivelkonsekvenser är lättare sociala felsteg eller ytliga känslor eller rädslor.



**Exempel:** blåtira, stukad hand, uttröttad, sträckning, vimmelkantig, irriterad, räddhågsen, bländad, nervös.

Medelmåttiga skadekonsekvenser är sådant som kräver vård eller någon sorts handläggning för att gå över. På den mentala sidan handlar det om skadat rykte, känslomässiga problem – saker du inte kan bli av med genom en ursäkt eller en god natts sömn.

**Exempel:** djupt skärsår, brännskada, vrickad fot, ryggskott, utmattad, full, skräckslagen, utskämd, förbannad.

Allvarliga skadekonsekvenser är sådant som kräver direkt akut medikurgi, eller besök på traumacenter – det är väldigt otrevliga saker som närmast slår ut dig. På den mentala sidan handlar det om psykisk skada, sammanbrott eller saker som förstör förhållanden mellan människor.

**Exempel:** bruten/avhuggen arm, ryggmärgsskada, mjältruptur, 2:a gradens brännskada, öppen fraktur, tarmarna hänger ut, inre blödning avhugget finger, hjärnskakning, PTSD, fobi, hämmande skam, nervsammanbrott.

#### EXTREMA KONSEKVENSER

Förutom de vanliga konsekvenserna finns det också en sista utväg för karaktärerna – möjligheten att ta en extrem konsekvens. Detta kan du endast göra en gång per kampanjcykel. En extrem konsekvens absorberar 8 trauman, men till en stor kostnad. Du måste byta ut en av dina aspekter mot konsekvensen som blir den nya aspekten. Du kan inte stryka din konceptaspekt på det här viset, men alla andra är öppna. Konsekvensen blir kvar tills nästa kampanjcykel – det är först då du kan mildra den, men inte byta ut den helt.

#### ATT LÄGGA SIG

En konflikt behöver inte pågå tills någon blir utslagen. Du kan när som helst välja att lägga dig, oberoende på vad som händer i konflikten. Det som är viktigt att tänka på är att så fort tärningarna rullats så måste den handlingen avslutas innan du kan lägga dig – du får ta träffen, trauma och eventuella konsekvenser först.

Väljer du att lägga dig betyder det att du är ute ur konflikten – men du får själv välja på vilket sätt. Det är en rejäl skillnad mot att bli utslagen. Dessutom får du ett ödespoäng för att du la dig och ett extra ödespoäng för varje konsekvens du tog i konflikten innan du la dig. Dessa ödespoäng kan dock först användas när konflikten är slut.

#### UTSLAGEN

När du har fått sin högsta traumaruta kryssad och inte har någon mer konsekvens att ta (extrema konsekvenser undantaget) blir du utslagen. Att bli utslagen är dåligt – din motståndare får

fullständig makt över vad som händer dig så länge det inte är helt ologiskt.

### **Döden**

Det är med andra ord inte helt osannolikt att din karaktär kan dö om den blir utslagen i en konflikt - särskilt om konflikten innebär användandet av dödliga vapen. Men hur ni hanterar det i er grupp beror också lite på hur ni gillar att spela - anser er grupp att det bara är tråkigt när karaktärer dör, så låt bli. Se till att utslagen svider rejält men inte nödvändigtvis leder till döden.

Exempel på saker som istället kan hända är att karaktärerna blir tillfångatagna, lämnade att dö, förlorar något viktigt i konflikten eller misslyckas med uppdraget helt.

Om fienden verkligen är ute efter att döda karaktärerna kan det vara av värde att förvarna spelarna i början av konflikten.

### **LÄKNING OCH MEDIKURGI**

När konflikten är över kan läkning av trauman och konsekvenser börja. **Traumarutor** rensas så fort man får vila eller bara hämta andan, vilket oftast sammanfaller med scenens slut.

Konsekvenser hanteras lite annorlunda - till att börja med måst du själv eller någon annan utföra ett läkningsförsök med Medikurgi, annan lämplig färdighet eller specialisering. Svårighetsgraden för motståndsslaget är alltid densamma som konsekvensens trauma: +2 för mild, +4 för medelmåttig, +6 för allvarlig och +8 för extrem. När du väl fått din konsekvens läkt byter den man till något som beskriver att läkning pågår, exempelvis bandagerat benbrott, omlagt skärsår, mindre skamsen etc. Du kan även välj att markera konsekvensen med en stjärna för att visa att läkning pågår. Sen är det bara att vänta.

**Milda konsekvenser** går över fort, de kvarstår scenen ut och nästa hela scen efter läkningen.

**Medelmåttiga konsekvenser** kvarstår ett helt spelmöte efter läkning. Skedde läkningen i mitten på ett spelmöte, kommer konsekvensen vara borta i mitten av nästa spelmöte.

**Allvarliga konsekvenser** kräver en lång period för att återhämtas från, mätt i dagar eller veckor - vanligen flera spelmöten eller hela äventyret.

**Extrema konsekvenser** är permanenta och kräver avancerad behandling, bionik eller cybernetik för att återställas eller mildras och bör kosta permanenta ÖP att få åter. Dessutom bör en ny aspekt skapas som speglar konsekvensen, enligt tidigare beskrivning.

Om en konsekvens finns kvar från ett tidigare spelmöte anses den ha gått ner en nivå till nästa spelmöte.

### **Medikurgi**

Du kan använda Medikurgi för att snabbt återställa någon under en strid. Effekten är att du genast kan ta bort framgångsgrad antal traumakryss.

Medpack, Traumapack och spindelrobotar\* ger plusmodifikationer till slaget. Traumapack och spindelrobotar kan även användas för att läka allvarliga konsekvenser och ger då bonus på Medikurgislaget.

\*Kan själv slå för Medikurgi och appliceras med en snabb handling.

### **Psykoterapi, samtal och festande**

För att läka mentala eller sociala konsekvenser kan du låta din karaktär genomgå terapi, samtal eller helt enkelt festa loss på olika sätt för att påbörja läkning av konsekvensen. För allvarliga konsekvenser krävs dock någon form av längre terapi eller samtalskontakt för att få göra ett motståndsförsök mot konsekvensen.

## Utrustning och vapen

### Köpa utrustning

För att köpa en ägodel görs ett motståndsslag med Resurser mot föremålets Birr, som är ett abstrakt värde på föremålets kostnad. Kostnaden i Birr ligger vanligen mellan 0 till +6. Effekten av slaget visar hur köpet har gått:

- Om du **misslyckas** med -3 eller mer kan inte föremålet uppbringas just nu.
- Om du **misslyckas** med mindre än -3 har du två val: misslyckande eller köp föremålet till en stor kostnad. Ditt Resursvärde går med lika många steg som förlusten.
- Om du slår **lika** uppnår du ditt mål, men till en mindre kostnad. Ditt resursvärde går ner med ett steg eller ett av följande:
  - Du får inte tag i föremålet och kan inte köpa det igen om du inte byter planet.
  - Du får inte ihop birr eller lån tillräckligt snabb och föremålet är sålt/inte till salu längre.
  - Dålig kvalitet – spelledaren sätter en negativ aspekt som kan åkallas gratis en gång per spelmöte.
  - Du får tag i ett föremål för samma bruk men med värde i Birr som ditt Resursslåg.
- Om du **lyckas** uppnår du ditt mål utan kostnad.
- Om du lyckas med en **triumf** uppnår du ditt mål och får en bonus.

Resurser kan på det här sättet bli negativt.

### Utrustning

Utrustning hanteras som så kallade extras, dvs. den kan ha precis samma förmågor som en karaktär. Vanligen kan utrustning antingen 1) ge stämning, 2) en bonus, t.ex. Skjutvapen +1, 3) en specialisering eller 4) möjlighet att utföra viss handling (ex. medkit).

### Vapen

Ger skada vid träff eller lika på attackhandling. Skjutvapen har räckvidd i zoner. Alla vapen kan ha aspekter.

### Rustningar

Har skydd och ibland även konsekvenser. När en rustning tagit sin konsekvens får den aspekten trasig och ger inget skydd längre.

Vapen	Skada	Räckvidd	Aspekter och specialis.
Obeväpnad	-1	0	
Durakniv	2	0	<i>Liten och smidig</i>
Mercuriumsvärd	4	0	<i>imponerande</i>
Solfjäder	2	0	<i>svår att försvara med</i>
Vulkanpistol	3	2	

Vulkankarbin	3	3	<b>Salva</b>
Vulkanspruta	3	3	<i>stor, Meja</i>
Ack-pistol	2	3	<i>pricksäker</i>
Ack-gevär	3	5	<i>otymplig, pricksäker</i>
Termalsyrsa	3	1	
Termalgevär	5	6	<b>Termalsvep</b>
Spränggranat	3	0	

<b>Rustningar</b>	<b>Skydd</b>	<b>Konsekv.</b>	<b>Aspekter och specialis.</b>
Pilotdräkt	1	L	
Skyddsuniform	2	L	
Lätt rustning	2	L/M	
Tung rustning	3	L/M/A	<i>tung och långsam</i>
Skalexo	1	L/M	<i>skadekänslig</i>

### **Vanlig utrustning (kostnad i Birr)**

**Tagg (+1):** Kristallint minne för information eller birr. Laddas i terminal, är inte personbunden och alltså svår att spåra om man inte har dess specifika nummer. I priset ingår +1 Birr på taggen.

**Tabula (+1):** En skrivplatta som kan skötas med händerna eller vackra styluspennor. Används i vardagen för att samla information, skriva dagbok eller bara läsa Bulletinens nyheter.

**Transaktor (+0):** Ett personligt id-kort, med kreditkapacitet och utrymme för annan minneslagring. Eftersom det är knutet till personen är det lättspårat (+1 om spåraren har rätt personuppgifter på den eftersökte).

**Kommunikator, Personlig (+0):** Kommunikator för kortare kommunikationer, ca 10 km. Kan länkas via andra kommunikatorer för längre räckvidd. Den personliga kommunikatorn är inte större än ett armbandsur

**Medkit (+2):** Kit i väska lämplig för behandling av skador, förgiftningar, strålskador och akuta sjukdomstillstånd. Innehåller diagnosator, suturpistol, pneumanålar och annan medicinsk grundutrustning. Medkitet innehåller också 10 m-doser som räcker till tio stabiliseringar eller vårdinsatser. Medkitet ger ingen bonus till Medikurgi men inte heller något avdrag.

**M-dos (+1):** Engångsbehandling för att stabilisera en skada eller påverka en förgiftning, sjukdom eller strålskada. Brukar av soldater kallas "livförsäkringen" eller "första hjälpen". Legionens legoknektar hävdar bestämt att det är det egna eldhandvapnet som är första hjälpen, m-dosen kallas av dem istället för "proppen" eller "sista hjälpen". På egen hand ger en m-dos nämligen -1 på Medikurgislaget.

**Medlab (+4):** Kompletta medicinsk vårdenhet. Ger +1 på alla slag i Medikurgi för att behandla sår, sjukdomar, gifter och strålning. Ett medlab tar upp utrymme motsvarande en modul i ett rymdskepp.

**Verktyg (+1):** Multiverktyg som klarar alla slags reparationer, så länge det finns rätt sorts reservdelar tillgängliga. Ger ingen

modifikation på System men krävs för reparationer. Verktygen levereras i ett redskapsharnesk.

**Miljöskanner (+2):** Söker av närmiljön och rapporterar direkt om förekomsten av farliga kemikalier, biologiska hot eller strålningsnivåer. Ger +2 i relevant färdighet.

**Multikompass (+1):** Magnetisk kompass som visar planetens magnetiska nordpol. Innehåller också en tröghetsbaserad lokalisator.

Lokalisatorn utgår från startpunkten (aktiveringsögonblicket) och håller sedan reda på färdvägen. Det går alltid att hitta hem samma väg som man kom med hjälp av lokalisatorn. Ger +2 på slag som görs för att hålla kursen.

**Hyperrep (+1):** Tunt och oerhört starkt rep som är 50 meter långt. Fästs vid de flesta material med ett universalfäste. Går inte att klättra på utan speciella hand- och fotfästen eftersom repet skär som en kniv i händerna. Hand- och fotfästen medföljer och flyttas på repet allteftersom klättringen fortskrider.

**Mekanisk dyrk (+0):** Dyrk för mekaniska lås. Ger ingen bonus på System, men utan dyrk (med improviserade verktyg) blir avdraget -1.

**Säkerhetsdosa (+2):** Säkerhetsdosan fungerar som kodknäckare, elektroniskt låsdyrk, samt motmedel mot elektroniska och sensorbaserade fällor och försåt. Utan säkerhetsdosan måste man försöka med olika typer av kringgångar eller kortslutningar vilket är svårt: -2 i System.

**Ammo/Cell (+1):** Ammo eller celler för att ladda om vapen.

## Mystiska krafter

Mystiska krafter räknas om en extra. Mystiker kan expandera sina sinnen, öka sin fysiska förmåga, påverka andra och till och med förflytta föremål med tankens kraft.

**Tillåtelse:** Besitta mystiska krafter

**Kostnad:** Ditt grundkoncept måste beskriva att du är mystiker eller har mystiska krafter.

Mystiska krafter ger dig tillgång att skapa fördelar (aspekter och bonusar) som är "färgade" av mystiska krafter och sen använda de då du är mystiker. Exempelvis kan du vilja upptäcka en motståndare i en mörk hangar och skapar då aspekten *Mystiskt sinne*, som du sen kan åkalla för att upptäcka motståndaren med Spaning i hangaren.

Mystiska krafter ger dig också möjlighet att använda visa handlingar utan "rätt" utrustning, exempelvis skjuta någon (Skjutvapen) med mystisk kraft. Du kan åkalla aspekter som beskriver att du gör något extra kraftfullt med dina mystiska krafter, eller kanske hoppar över en ravin som en beskrivning (givetvis till kostnad av en ÖP).

Mystiska krafter tvingas ofta när du känner Mörkret mellan stjärnorna tränga på, du får någon bieffekt av de mystiska krafterna (huvudvärk, krampanfall, psykos) eller när du blir förföljd på grund av dina mystiska krafter.

### Olika sätt att åkalla mystiska krafter

Här beskrivs lite olika sätt att skapa en fördel med mystiska krafter.

**Fjärrsyn.** Åkalla för att få fram en detalj eller ledtråd i historien, som om du redan visste det.

**Mystiskt hopp.** Åkalla eller beskriv för att ta onaturligt långa hopp eller som bonus i strid.

**Tanketrick.** Åkalla för att öka motståndet att inte lyda dig.

**Telekinesi.** Beskriv för att flytta ett mindre föremål utan att röra det.

**Mystiskt motstånd.** Åkalla som en bonus för att öka ditt motstånd mot mörkret.

### Mystiska specialiseringar

Specialiseringar i Mystiska krafter fungerar precis som vanliga specialiseringar – de ökar karaktärens förmåga att använda sina mystiska krafter. Många bygger på de sätt man kan åkalla eller skapa fördelar med Mystiska krafter.

**Fjärrsinne:** Du kan på mystisk väg flytta sitt sinne genom tid och rum. Gemensamt för dem alla är att du måste offra en Ödespoäng (ÖP) för att aktivera effekten, och att det krävs några minuters ostörd koncentration. Fjärrsinne går inte att använda under pågående strid.

**Finna (Spaning)** - Du får förnimmelser av var enskilda objekt eller individer befinner sig. Hur exakt angivelsen är bestämmer SL, men en tumregel är att objekt som varit i din ägo är lättare att finna än något som du bara fått beskrivet för dig.

**Sinnesvandring (Psyke)** - Om du koncentrerar tankarna på en person du träffat förr så förnimmer du denna individs sinnesintryck, så som de är just nu. Du upplever alltså vad den andre ser, hör och känner i samma ögonblick, oavsett var hon är. Inga tankar eller känslor förmedlas.

**SL-TIPS: PROBLEMET MED FJÄRRSINNE**

En Hjärte med förmågan Fjärrsinne ställa till en del bekymmer för SL. Om målet med ett äventyr till exempel är att hitta en person eller avslöja vem som begick ett mord så kan ju Hjärten lösa gåtan på direkten. Inte så kul. Den bästa lösningen på det här problemet är att ge spelaren vaga beskrivningar i stället för hårda fakta. Mystiska krafter är ingen exakt vetenskap. Försök ge spelaren en vag ledtråd som känns värdefull, men samtidigt inte saboterar hela plotten.

**Föraning:** På mystisk väg kan du ana tillvarons sanningar, till och med sådant som ännu inte har inträffat. Men svaren du finner är ofta dunkla och tvetydiga. Det finns två olika krafter. Båda kräver att du offerar en ÖP, och att du sätter dig i trans i en timme.

**Intuition (Psyke)** - Du får ställa en kortfattad ja/nej-fråga till SL om vad som helst i spelvärlden. Hon måste svara "ja", "nej", eller "kanske". Hon får inte ljuga. SL kan välja "kanske" även om hon vet svaret men anser att svaret skulle rubba spelet alltför mycket. Notera att sant eller falsk inte alltid är en objektiv sanning utan också färgas av vem det är som frågar. Denna persons uppfattning, moral och livssyn kan göra något som är sant för denne falskt för någon annan. Specialiseringen kostar en ÖP att använda.

**Spådom (Kunskap/Ikontro)** - Om du utför en seans som tar en hel scen i anspråk kan han få mer utförliga syner, som inte sällan handlar om framtiden. Frågorna måste röra dig själv eller någon närvarande person. Du satsar en ÖP och SL svarar efter bästa förmåga. Svaret ska vara kortfattat, och gärna tvetydigt och gåtfullt. Svaret kan också ta formen av ett omen, ett tecken i omgivningen som varslar om kommande lycka eller olycka. Specialiseringen kostar en ÖP att använda.

**Materiekontroll (Fysik)** - Genom att offra en ÖP kan du röra fysiska föremål med ren viljekraft. Du kan lyfta, flytta, vrida eller böja



föremålet, som dock måste vara en småsak - tyngre föremål kan du inte påverka.

Inget tärningsslag krävs - om du inte använder föremålet till något mer avancerat, som att föra en nyckel till ett lås och vrida om. Slå då för lämplig färdighet. Förmågan kan inte användas till anfall i strid.

**Tankeläsning (Psyke)** - Du kan läsa en annan människas ytliga tankar under någon minut. Du kan inte gräva efter djupare minnen. Målet måste finnas i din absoluta närhet. Specialiseringen kostar en ÖP att använda.

**Hejda (Psyke)** - Du kan tvinga en SLP till att avstå från en handling som han annars vanligen skulle ha utfört. Det måste vara en diskret handling, av typen något man kan glömma av ren tankspriddhet. Typexempel är att SLP:s släpper förbi karaktären utan att kontrollera hans id-handlingar, eller att SLP:n glömmet sina nycklar på ett bord. Förmågan kan inte användas till att stoppa en attack från en fiende. Specialiseringen kostar en ÖP att använda.

**Språng (Rörlighet)** - Få en extra zon i gratis förflyttning och ignorera alla situationsaspekter som hindrar förflyttning genom ett mäktigt språng.

**Exorcism (Kunskap/Ikontro)** - Du kan försätta sig i trans och driva ut en besättande makt ur en person. För att utföra en exorcism måste ett ödespoäng (ÖP) offras.

	Beskrivning	Motstånd	Skapa Fördel	Attack	Försvar	Specialiseringar
Bluffa	Fysisk träning, smidighet	Bluffa, förklädnad. Lögner. Fingerfärdighet	Beskriv en falsk aspekt, skapa avledning, finta med vapen		Psyke eller Spaning	
Datadjinn	Datorer, sensorer	Hacking, sensorer				
Fysik	Rästyrka och uthållighet, Extra skaderuta	Slå sönder saker, bryta va, brottning, maraton	Greppa/Hålla fast motståndare		Hindra någons förflyttning	
Provocera	Hota, skapa rädsla och oro	Få något genom att hota	Psyka någon, hitta karaktärsaspekter		Mentala attacker om du kan Provocera	
Kontakter	Känna till folk, sociala nätverk, fraktioner	Hitta folk	Känna rätt person. Beskriva någons rykte		Mot folk som skapa sociala fördelar	
Kunskap	Kunskaper; delas i vetenskap och ikontro	Dechiffera, identifiera det okända, förstå ett problem	Beskriva aspekter baserat på kunskap			
Manipulera	Utöva inflytande eller charma folk	Övertyga, smicka, lugna ner någon,	Få någon på din sida, få info från någon		Mot fördelar från Bluffa eller Manipulera	
Medikurgi	Medicin, kirurgi, första hjälpen och bioskulptering	Första hjälp, Läkning, använda T-dos				
Mystiska krafter	Mystiska krafter			Mystiska attacker	Mystiska krafter	
Närkamp	Närstrid	Närstridstävling (boxning, karate)	Avväpna, bedöva, upptäcka blotta	Fysisk attack på nära håll	Närkamp	
Pilot	Sköta fordon	Ta sig fram trots hinder, skepps- eller fordonsjakt	Hitta genvägar, positionera sig, manövrar		Förhindra skada på fordon	
Psyke	Känna av folks humör, ren tankekraft, envishet, Extra tvivleruta	Läka Tvivelkonsekvenser	Upptäcka karaktärsaspekter, Hitta psykisk svaghet, skapa aspekter för koncentration		Bluffa, Provocera, Manipulera, eller sociala fördelar. Mentala attacker.	
Resurser	Tillgångar och berr	Lösa problem med berr, Auktion	Muta, beskriva ett föremål du har			
Rörlighet	Fysisk träning, smidighet	Ta sig förbi hinder, röra sig mellan zoner, jakt till fots	Springa ifrån någon, hoppa		Närkamp, andra fysiska attacker	
Skjutvapen	Avståndsvapen	Skyttetävling	Sikta, nedhållande eld	Fysisk attack på avstånd		
Smyga	Gömma sig och ta sig fram osedd	Smyga förbi vakter, gömma sig	Positionering i strid		Spaning	
Spaning	Leta reda på saker och vara uppmärksam	Jaga ledtrådar, Leta efter något, spana, göra efterforskningar i bas eller bok	Upptäcka/beskriva en aspekt. Se detaljer eller fördelar		Smyga	
Stridsvana	Initiativ, taktik, hålla huvudet kallt				Skjutvapen	
System	Reparera mekanik och elektronik (säksystem), Demolera	Bygga, reparera eler förstöra saker	Beskriv en specialdel, sabotera, provisorisk reparation			

### Skapa Specialisering

Lägg till en ny handling till en färdighet (unik eller från en annan färdighet)

Ge en bonus till en handling (+2 på slag eller extra framgångar)

Skapa ett regelundantag

# Coriolis Core Lathund

## Aspekttyper

Spel	Storskaliga problem eller hot i världen. Permanent.
Karaktär	Karaktärs/bifigurs personliga egenskaper, bakgrund, ägodelar, förhållanden, kontakter etc.
Grupp	Gruppens egenskaper, problem och mecenat.
Konsekvens	Trauma (skador/tvivel) från konflikter. Försvinner med läkning och tid.
Situation	Övergående miljö eller situation: hinder, position, kontext.
Bonus	Snabbt övergående situationsaspekt som försvinner efter en åkallan. Kan användas av skapare men även ges bort till annan.

## Välja aspekter

Tvetydig	Kan du komma på två sätt att åkalla den och två sätt någon annan kan åkalla den eller tvinga den.
Säger mer än en sak	Överlappning emellan egenskaper, förhållanden, problem, bakgrund etc.
Tydlig	Om ingen förstår aspekten kommer den inte användas. Undvik metaforer och för bildlig beskrivning-
Vad spelar roll och varför?	Aspekter ska tala om vad som är viktigt i spelet och varför vi tycker det är viktigt.

# Coriolis Core Lathund

## Få Ödespoäng

Återhämtning	I början av spelmötet ökar dina ÖP till din återhämtning, om du hade färre än så i slutet av förra spelmötet.
Tvinga	Få en ÖP genom att låta dig tvingas av aspekten. (Detta kan ske i efterhand)
Lägga sig	Ge upp i en konflikt och få en ÖP + 1 per konsekvens du fått. Fås efter scenens slut.
Åkallan	Om någon betalar en ÖP för att åkalla en av dina aspekter får du det ÖP:t efter slutet på scenen.
Bifigurer	SL:s pöl för alla bifigurer i en scen: en ÖP per karaktär. De försvinner i slutet av scenen, undantaget poäng för att Lägga sig.

## Spendera Ödespoäng

Åkalla aspekt	Få +2 på ett färdighetsslag eller slå om alla tärningar. Beskriv hur aspekten hjälpte dig.
Skapa aspekt	Beskriv en trolig situationsaspekt. SL måste godkänna.
Beskriv detalj	Hitta på en detalj i historien relaterad till din aspekt. SL måste godkänna.
Neka till tvång	Om en aspekt du har tvingas - se till att det inte händer. Du ska beskriva hur du undvek det.
Föreslå tvång	Beskriv hur en annan karaktärs aspekt skapar problem. De får din ÖP i slutet av scenen.
Specialisering	En del specialiseringar kräver ÖP.

# Coriolis Core Lathund

## Åkalla aspekter

+2 på slaget	Lägg till 2 på ditt nuvarande slag (endast en gång per slag och aspekt)
Slå om	Slå om alla tärningar (endast en gång per slag och aspekt)
Skapa motstånd	Ge bort en +2 bonus till en vän eller skap ett passivt motstånd med +2

## Hur du åkallar

Betala	Spendera en ÖP (om det är en annan karaktärs så får den ÖP:t efter scenen)
Gratis	Använd med fördelen du skapat eller konsekvensen du orsakat. Kan läggas ihop med annan åkallan för högre bonusar! Kan ges till andra spelare.

## Tvinga aspekter

Händelser	Du är i en [viss situation] och har [aspekten], vilket gör att det här [händer dig]...
Beslut	Du har en viss [aspekt] i en [viss situation], vilket får följden att du tar det här [beslutet]. Saker går åt pipan och det här [händer].

## Hur du tvingar

Föreslå	Du kan föreslå ett tvång mot dig själv eller en situationsaspekt. Måste betala en ÖP om det är mot en annan spelare. SL kan tvinga gratis
Acceptera	Få en ÖP. Situationen uppstår och kan inte lösas med färdighetsslag.
Neka	Betala en ÖP. Beskriv hur du undvek situationen.

# FATE Core Lathund

	Misslyckande	Lika	Lyckande	Triumf (+3)
<b>Motstånd</b>	enkelt misslyckande : eller lyckande med stor kostnad	lyckande med mindre kostnad	lyckande, ingen kostnad	... och få en bonus
<b>Skapa Fördel</b>				
<b>Ny aspekt</b>	ingen aspekt eller skapa aspekt men motståndaren får en gratis åkallan av aspekten	skapa en bonus (försvinner direkt)	Skapa aspekt med gratis åkallan	...med två gratis åkallan
<b>Existerande</b>	En motståndare får en gratis åkallan	gratis åkallan	gratis åkallan	två gratis åkallan
<b>Attack</b>	ingen effekt	ingen träff men en bonus	motståndaren får trauma lika med framgångsnivå	... och du kan minska framgångarna med ett och få en bonus
<b>Försvär</b>	Ta trauma eller ta aspekt	motståndaren får en bonus	undvik skada/aspekt	... och få en bonus

<b>Undvika</b>	Gör inget annat. Få + 2 på försvar till du slutar med att undvika eller slå försvar åt någon närbelägen allierad, ta deras skada.
<b>Lägga sig</b>	Ge upp. Motståndaren beslutar om ditt öde. Men efter konflikten får du ett ÖP, + 1 per konsekvens du fick.
<b>Extra förflyttning</b>	Förflytta mer än 1 zon, eller förflytta över huvudtaget om hindrad. Använd Rörlighet om Motstånd.
<b>Synergi</b>	Karaktären med högst FV slår och får +1 för varje hjälpande karaktär med +1 i FV eller högre.
<b>Allt annat</b>	Handha som Utmaning, där "handlingen är försvara dig": om attackerad, måste du lyckas med försvar för att utföra annan handling.

	Trauma	Effekt	Återhämtningstid*	Skada	Tvivel
Mild	2	obehag	1 scen	Blåtira, Stukad hand, Andfådd	Nervös, Vresig, Rädd
Medelmåttig	4	allvarlig	ett spelmöte	Djupt sår, Första gradens Brännskada, Utmattad	Full, Skräckslagen
Allvarlig	6	akut	ett scenario	Komplicerad fraktur, Uttalad blödning, Andra gradens brännskada	Tvångsmässig, PTSD, Skam
Extrem	8	handikappande	en kampanj**		

\* Återhämtning kräver ett läkningsförsök (motstånd; svårighet är #trauma, +2 om läkning av en själv), sen väntan.

Under återhämtning; byt namn på konsekvensen för att beskriva att den läker.

\*\* Extrema konsekvenser kan inte återhämtas ifrån. Istället blir den en nivå mildare efter kampanjen.