

Coriolis Cheatsheet

Franktionen

Kua ist der Sitz der Macht, Coriolis ihr Brennpunkt und das Konsortium der ungekrönte Kaiser. Es kann kein Zweifel bestehen, dass die zenithische Fraktion die größte Organisation im Horizont ist. Aber es gibt auch viele, die diesen Thron rauben wollen. Die Entthronung wird kommen. Mögen die Ikonen gnädig sein. *IM SCHATTEN DES KONSORTIUMS – POLITISCHE LANDSCHAFTEN DES DRITTEN HORIZONTS – Zidaldin Zou*

Einsiedler

- **Die Drakoniter:** fanatischer Orden der Aufrührer auf der Zenith; Konflikt als metaphysisches Konzept; Geheimniskrämer.
- **Die Kirche der Ikonen:** entstanden während des Krieges und der nachfolgenden langen Nacht; leugnet die Dualität der Ikonen (im Gegensatz zu Folklore), das Böse liegt im Menschen selbst und wird in der Finsternis zwischen den Sternen freigelassen.
- **Ahlams Tempel:** Kult rund um Freigeister, Körpererfahrung und Kunst; Kurtisanenschule; meme-Gurus.
- **Der Orden des Paria:** der perfekten Gläubigen Samariter; Krankenhäuser; Orden der Märtyrer; Riegeln das Zalos System ab; Klosterkreuzer mit kataklystischen Szenen bemalt.
- **Die Nomadenföderation:** Zusammenschluss von raumfahrenden Nomadenstämmen; defacto größte Flotte; zerstritten und heterogen.

Zenither

- **Konsortium:** Rat aus ca. 20 Konzernen; Sitz auf Coriolis (viele können Fraktion und Station nicht unterscheiden); Fertigungsanlagen, Büros und Kolonien überall im Horizont. Das Institut: rational und wissenschaftlich, Bollwerk der ungläubigen. Das Kolonialbüro: Bank, finanziert Kolonialisierung, Gründungen; betreibt div. Bildungseinrichtungen um Nachwuchs für eigene Agenten. Werden von vielen als Heuschrecken gesehen die Planeten ausbeuten.
- **Die Freie Liga:** ursprünglich Konkurrent zum Konsortium, nun zuständig für den kleinen Mann (Gewerkschaft); Deckarbeiter, Freihändler; Bestreben auf Märkten der Randgebiete.
- **Legion:** entstanden aus den überlebenden Militärs der Portalkriege; Militär der Zenither.
- **Das Syndikat:** organisiertes Verbrechen; Banden auf Coriolis, und Organisation darüber.
- **Die Zenithische Hegemonie:** elitäre Gruppe von Aristokraten die Geheimpolizei und Judikatoren stellen; Luftfahrtakademie; Herrscherfamilien um den Kapitän der Zenith.

Die Ikonen

- **Der Bote** (Schriftrolle, blasser Junge mit ernstem Gesicht und lodernden Augen): bringt Neuigkeiten, Gebete und Omen; bringt den Geist ins Jenseits nach dem Tod; der Flüsterer der alle Geheimnisse kennt.
 - Anlässe: Nachrichten und Frachtsicherung, allgemeines Glück
 - Opfer: Gebete auf Papier, aus Zucker geschnitzte Schiffe
- **Der Tänzer** (Wehender Schal, Geschlecht unbestimmt und androgyn): Inspiration, Durchhaltevermögen, Verbindung zwischen zwei Liebenden für das Leben, ungezügelte Lust und Musik. Die Bestie im Menschen selbst.
 - Anlässe: Nachrichten und Frachtsicherung, allgemeines Glück

- Opfer: Edle Malzeiten, Tanz und Gesang
- **Der Spieler** (Würfel, junger Mann mit der auffordern dem Betrachter die Hand ausstreckt): Abenteuerlust, Intelligenz und neugierige Kinder. Monster und die Finsternis zwischen den Sternen.
 - Opfer: Vom Würfel über Spielkarten, Wein und alles was sonst irgendwie passt.
- **Der Deckarbeiter** (Schlüssel, müder Junge): Segen über Haus, Schiff und Geschäft so fern es gut in Schuss ist. Der Klabautermann der unfug auf dem Schiff treibt.
 - Opfer: Ein gut in Stand gehaltenes Schiff, den Altar waschen, dem müden Knaben eine Geschichte vorlesen.
- **Der Händler** (Kelch, alter Mann mit bestickter Robe, oder gütige alte Frau): Ordentlicher Handel, leben vom Land. Die Gier nach Birr und Macht.
 - Opfer: Birr, Blattgold überzogene Süßspeisen, Rohmaterialien.
- **Die Richterin** (Schwert, Matriarchin mit strenge und Schwert an der Seite): Gerechtigkeit und Bestrafung. Der Mertyrer der alle ungerechten Strafen auf sich nimmt.
 - Opfer: Beichte der eigenen Schwächen und Lügen, selbstgeißelung
- **Der Reisende** (Schiff, Mann mit Astrograph oder Kompass): Schutz für Reisende, Karawanen und Händler. Die Spinne die die Sternenwege kontrollier und Schiffsbesatzungen in die Finsternis leitet.
 - Opfer: Seile, grobe Schnur, Schiffsstatuetten, Transportmittel i.a.
- **Die Herrin der Tränen** (Tränen, Frau in Weiß, der Farbe des Trauers): Tröstet die lebenden, belgitet die Richterin. Als Schafrichter in zerlegt oder verbrennt sie Körper Stück für Stück und hält den Geist gefangen.
 - Opfer: Weiße Kerzen, Myrrhe und Feuer
- **Der Gesichtslose** (-): Verwirrung, Schatten und Wahnsinn. Der Durst nach Seelen.
 - Opfer: Masken, s/w Steine, Blutropfen.

Zeitrechnung

Der Bote							Der Tänzer							Der Spieler						
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35
36	37						36	37						36	37	38 ¹⁾				
Der Deckarbeiter							Der Händler							Die Richterin						
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35
36	37						36	37						36	37	38 ²⁾				
Der Reisende							Die Herrin der Tränen							Der Gesichtslose						
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35
36	37						36	37						36	37	38 ³⁾				

Brückenstationen

Konzept	Passende Konzeptfähigkeiten (max 3; sonst max 1)
---------	--

Konzept	Unterkonzept	Kapitän (Kommandieren)	Pilot (Pilot)	Sensoren (Datendschinn)	Schütze (Fernkampf)	Maschinist (Technologie)
Datenspinne	Analytiker			✓		
	Datendschinn			✓		
	Korrespondent					
Flüchtling	Mystiker					
	Revolutionär					
	Verbrecher					
Künstler	Kurtisan					
	Musiker					
	Poet					
Pilot	Fahrer		✓		✓	
	Frachterpilot		✓	✓		✓
	Jägerpilot		✓	✓	✓	✓
Pionier	Kolonist				✓	
	Kundschafter				✓	
	Prospektor					✓
Prediger	Asket					
	Missionar					
	Prophet					
Schiffsarbeiter	Deckarbeiter					
	Hafenarbeiter					✓
	Maschinist			✓		✓
Soldat	Legionär				✓	
	Offizier	✓			✓	
	Söldner				✓	
Spezialist	Attentäter					
	Spion				✓	
	Wächter				✓	
Unterhändler	Aufwiegler			✓		
	Diplomat	✓				
	Händler		✓			
Wissenschaftler	Archäologe					
	Medikurg					
	Techniker					✓

1)

Gründung

2)

Pilgrimaria

3)

Zyklade

From:
<https://greifenfeuer.de/> - Greifenfeuer.Brett

Permanent link:
<https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:coriolis:cheatsheet>

Last update: **25.08.2020 20:21**

