THE EXPANSE

NOME

ORIGINE

BACKGROUND

CLASSE SOCIALE

PROFESSIONE

VOCAZIONE

ACCURATEZZA	❑	VALORE
COMBATTIMENTO	❑	VALORE
COMUNICAZIONE	❑	VALORE
COSTITUZIONE	❑	VALORE
DESTREZZA	❑	VALORE
FORZA	❑	VALORE
INTELLIGENZA	❑	VALORE
PERCEZIONE	❑	VALORE
VOLONTÀ	❑	VALORE

ASPETTO FISICO

MUOVERSI

CORRERE

VELOCITÀ	DIFESA	ROBUSTEZZA	ARMATURA	PENALITÀ

TIPO DI ARMATURA

LIVELLO

FORTUNA

TALENTI E SPECIALIZZAZIONI

RELAZIONI

CONDIZIONI

❑ ACCECATO	❑ ESAUSTO	❑ MORENTE
❑ AFFATICATO	❑ FERITO	❑ PRONO
❑ ASSORDATO	❑ INDIFESO	❑ SVENUTO
❑ BLOCCATO	❑ INFORTUNATO	
❑ CADUTA LIBERA	❑ INTRALCIATO	

EQUIPAGGIAMENTO

OBIETTIVI

ESPERIENZA

ENTRATE

ARMA — ATTACCHI — DANNO

GRUPPI DI ARMI

PRODEZZE PREFERITE

Puoi riprodurre questa pagina per uso personale.

NOME DEL TALENTO	GRADO	EFFETTO DEL TALENTO

STATISTICHE DELL'ASTRONAVE

NOME | **TIPO** | **DRIVE**

SENSORI

SCAFO

EQUIP.

ARMI

QUALITÀ

DIFETTI

RUOLO | **PROVA DEL RUOLO**

CONDIZIONI

AFFATICATO: Il personaggio è stanco e non può effettuare le azioni Caricare o Correre. Un personaggio affaticato che riceve un'ulteriore condizione affaticato diventa esausto.

ASSORDATO: Il personaggio non sente, e fallisce automaticamente tutte le prove basate sull'udito, come Percezione (Udito).

BLOCCATO: La velocità del personaggio diventa 0 e di fatto non può muoversi. La condizione bloccato può impedire a un personaggio di compiere anche altre azioni, definite dalla natura della restrizione.

CADUTA LIBERA: Il personaggio è effettivamente senza peso in un ambiente di microgravità o di caduta libera. Può muoversi solo sfruttando appigli, una superficie da cui spingersi o qualche tipo di spinta (come un propulsore) e, una volta in movimento, continua a muoversi con la stessa velocità e traiettoria a meno che agisca per fermarsi o cambiare il proprio movimento.

ESAUSTO: Il personaggio è gravemente affaticato. La Velocità del personaggio è dimezzata e non può effettuare le azioni Caricare o Correre. Un personaggio esausto che riceve un'ulteriore condizione affaticato o esausto diventa indifeso.

FERITO: Il personaggio è gravemente danneggiato. Ha penalità -2 a tutte le prove ed è esausto: la sua Velocità è dimezzata e non può compiere l'azione Correre o Caricare. Un personaggio ferito che riceve una ulteriore condizione infortunato o ferito diventa Morente.

INDIFESO: Il personaggio è incapace di fare qualsiasi cosa. Il personaggio non può compiere alcuna azione.

INFORTUNATO: Il personaggio è danneggiato. Ha penalità -1 a tutte le prove ed è affaticato: non può compiere l'azione Correre e Caricare. Un personaggio infortunato che riceve un'altra condizione infortunato diventa ferito.

INTRALCIATO: La Velocità del personaggio è dimezzata (arrotondata per difetto) e non può effettuare le azioni Caricare o Correre.

MORENTE: Il personaggio è in pericolo di morte. Perde 1 punto di Costituzione ogni round all'inizio del proprio turno. Quando il punteggio di Costituzione del personaggio raggiunge -3, il personaggio muore. Un pronto soccorso applicato a un personaggio morente stabilizza la sua condizione, rendendolo Svenuto e Ferito. Deve riprendersi da queste condizioni come di norma (vedi **Intermezzi** nel Capitolo 5).

PRONO: Il personaggio giace a terra. Non può eseguire l'azione Correre, e alzarsi da Prono richiede un'azione Muoversi usando metà della Velocità del personaggio. Gli attacchi in mischia contro un personaggio Prono ottengono bonus +1, ma gli attacchi a distanza subiscono penalità -1.

SVENUTO: Il personaggio non è consapevole di ciò che lo circonda o del passare del tempo. Il personaggio cade prono ed è impotente, incapace di intraprendere alcuna azione.

Puoi riprodurre questa pagina per uso personale.