# THE EXPANSE

NOM

ORIGINE

HISTORIQUE

CATÉGORIE SOCIALE

PROFESSION

MOTIVATION

| | | |
|---|---|---|
| COMBAT | ❑ | SCORE |
| COMMUNICATION | ❑ | SCORE |
| CONSTITUTION | ❑ | SCORE |
| DEXTÉRITÉ | ❑ | SCORE |
| FORCE | ❑ | SCORE |
| INTELLIGENCE | ❑ | SCORE |
| PERCEPTION | ❑ | SCORE |
| PRÉCISION | ❑ | SCORE |
| VOLONTÉ | | SCORE |

## APPARENCE PHYSIQUE

## DÉPLACEMENT

## COURSE

| RAPIDITÉ | DÉFENSE | RÉSISTANCE | ARMURE | PÉNALITÉ |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

## NIVEAU

## FORTUNE

TYPE D'ARMURE

## TALENTS & SPÉCIALISATIONS

## RELATIONS

## ÉTATS

- ❑ À TERRE
- ❑ ASSOURDI
- ❑ AVEUGLÉ
- ❑ BLESSÉ
- ❑ EN APESANTEUR
- ❑ ENTRAVÉ
- ❑ ÉPUISÉ
- ❑ FATIGUÉ
- ❑ GRAVEMENT BLESSÉ
- ❑ HANDICAPÉ
- ❑ IMPUISSANT
- ❑ INCONSCIENT
- ❑ MOURANT

## ÉQUIPEMENT

REVENUS

## BUTS

## ARME | JET D'ATTAQUE | DÉGÂTS

GROUPES D'ARMES

## PROUESSES FAVORITES

*Nous autorisons la reproduction de cette page à des fins personnelles.*

Laurent RABOTEAU - laurent.raboteau@gmail.com - 202210/626581/1411531

| NOM DU TALENT | GRADE | EFFET |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

## CARACTÉRISTIQUES DE VAISSEAU

**NOM** | **TYPE** | **PROPULSEUR**

**CAPTEURS**

**COQUE**

**ÉQUIPAGE**

**ARMES**

**QUALITÉS**

**DÉFAUTS**

**RÔLE D'ÉQUIPAGE** | **TEST DE RÔLE**

## RÉSUMÉ DES ÉTATS

**À TERRE :** le personnage ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir. Il peut seulement se déplacer en rampant. Pour se relever, il doit effectuer une action de Déplacement qui lui coûte la moitié de sa Rapidité. Les attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +1 contre les personnages à terre. Les attaques à distances reçoivent quant à elles une pénalité de –1.

**ASSOURDI :** le personnage ne peut plus entendre et échoue automatiquement à ses tests associés à l'ouïe, comme Perception (Ouïe).

**AVEUGLÉ :** le personnage ne peut plus voir et échoue automatiquement à ses tests associés à la vue, comme Perception (Vue).

**BLESSÉ :** le personnage reçoit une pénalité de –1 à tous ses tests et se trouve dans l'état fatigué, incapable d'effectuer les actions Charger et Courir. Un personnage blessé de nouveau affecté ciblé par l'état blessé devient gravement blessé.

**EN APESANTEUR :** le personnage se trouve dans un environnement en apesanteur ou en micropesanteur et n'est plus soumis à la gravité. Il ne peut se déplacer que s'il a accès à des prises, une surface contre laquelle pousser ou un système de propulsion (comme un réacteur dorsal) et, une fois en mouvement, il continue de se déplacer à la même vitesse et sur la même trajectoire, sauf s'il a un moyen de l'infléchir ou de l'interrompre.

**ENTRAVÉ :** la Rapidité du personnage est réduite à 0 et il ne peut pas se déplacer. L'état entravé peut empêcher un personnage d'effectuer d'autres actions, en fonction de la nature de ce qui l'entrave.

**ÉPUISÉ :** La Rapidité du personnage est divisée par deux (arrondir à l'inférieur) et il ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir. Un personnage épuisé qui se trouve une nouvelle fois ciblé par l'état fatigué ou épuisé devient impuissant.

**FATIGUÉ :** le personnage ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir. Un personnage fatigué qui se trouve une nouvelle fois ciblé par l'état fatigué devient épuisé.

**GRAVEMENT BLESSÉ :** le personnage subit une pénalité de −2 à tous ses tests. Il est épuisé, sa Rapidité est diminuée de moitié et il ne peut pas utiliser l'action Courir. Un personnage gravement blessé qui se trouve une nouvelle fois ciblé par l'état blessé ou gravement blessé devient mourant.

**HANDICAPÉ :** la Rapidité du personnage est divisée par deux (arrondir à l'inférieur) et il ne peut pas effectuer les actions Charger ou Courir.

**IMPUISSANT :** le personnage ne peut pas effectuer d'actions.

**INCONSCIENT :** le personnage est inconscient de ce qui l'entoure et du passage du temps. Il tombe à terre et se trouve dans l'état impuissant et est donc incapable d'effectuer des actions.

**MOURANT :** le personnage perd 1 point de Constitution à chaque round, au début de son tour. Quand le score de Constitution d'un personnage atteint – 3, il meurt. Un personnage mourant qui reçoit des premiers soins est stabilisé. Il perd l'état mourant et se trouve à la place dans les états impuissant, inconscient et gravement blessé. Il doit se remettre de ces états normalement.

*Nous autorisons la reproduction de cette page à des fins personnelles.*