

# THE EXPANSE RPG

NOME \_\_\_\_\_

ORIGEM \_\_\_\_\_

ANTECEDENTE \_\_\_\_\_

CLASSE SOCIAL \_\_\_\_\_

PROFISSÃO \_\_\_\_\_

MOTIVAÇÃO \_\_\_\_\_

COMBATE  VALOR \_\_\_\_\_

COMUNICAÇÃO  VALOR \_\_\_\_\_

CONSTITUIÇÃO  VALOR \_\_\_\_\_

DESTREZA  VALOR \_\_\_\_\_

FORÇA  VALOR \_\_\_\_\_

INTELIGÊNCIA  VALOR \_\_\_\_\_

PERCEPÇÃO  VALOR \_\_\_\_\_

PONTARIA  VALOR \_\_\_\_\_

VONTADE  VALOR \_\_\_\_\_

**APARENCIA FÍSICA**

**MOVER**

**CORRER**

DESLOCAMENTO	DEFESA	RESISTÊNCIA	ARMADURA	PENALIDADE

**TIPO DE ARMADURA**

**TALENTOS E ESPECIALIZAÇÕES**

**RELAÇÕES**

**CONDIÇÕES**

<input type="checkbox"/> CEGO	<input type="checkbox"/> EM QUEDA LIVRE	<input type="checkbox"/> DETIDO
<input type="checkbox"/> SURDO	<input type="checkbox"/> INDEFESO	<input type="checkbox"/> INCONSCIENTE
<input type="checkbox"/> MORRENDO	<input type="checkbox"/> RESTRINGIDO	<input type="checkbox"/> MACHUCADO
<input type="checkbox"/> EXAUSTO	<input type="checkbox"/> FERIDO	
<input type="checkbox"/> FATIGADO	<input type="checkbox"/> CAÍDO	

**NÍVEL**

**DESTINO**

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**EQUIPAMENTOS**

**OBJETIVOS**

EXPERIÊNCIA \_\_\_\_\_

REnda \_\_\_\_\_

ARMA	ATAQUE	DANO

**GRUPOS DE ARMAS**

**FACANHAS PREFERIDAS**

## NOME DO TALENTO

## GRAU

## EFEITO DO TALENTO


## ESTATÍSTICA DA ESPAÇONAVE

<b>NOME</b>		<b>TIPO</b>		<b>MOTOR</b>	
<b>SENSORES</b>		<b>ARMAS</b>			
<b>CASCO</b>					
<b>TRIPULAÇÃO</b>					
<b>QUALIDADES</b>					
<b>DEFEITOS</b>					
<b>FUNÇÃO DA TRIPULAÇÃO</b>			<b>TESTE DE FUNÇÃO</b>		

## RESUMO DE CONDIÇÕES

**CEGO:** O personagem não consegue ver e falha automaticamente nos testes de habilidade dependendo da visão, como Percepção (Visão).

**SURDO:** O personagem não consegue ouvir e falha automaticamente nos testes de habilidade dependendo da audição, como Percepção (Audição).

**MORRENDO:** O personagem perde 1 ponto de Constituição a cada rodada no início do turno do personagem. Quando o valor de Constituição chegar a -3, o personagem morre. Os primeiros socorros bem-sucedidos aplicados a um personagem Morrendo estabilizam sua condição, o deixando Indefeso, Inconsciente e Machucado. Ele deve se recuperar dessas condições normalmente.

**EXAUSTO:** O Deslocamento do personagem é reduzido pela metade, e ele não pode realizar as ações Carga ou Correr. Um personagem Exausto que receba uma condição adicional de Fatigado ou Exausto fica indefeso.

**FATIGADO:** O personagem não pode realizar as ações Carga ou Correr. Um personagem Fatigado que receba uma condição adicional de Fatigado fica Exausto.

**EM QUEDA LIVRE:** Um personagem em queda livre fica efetivamente sem peso em um ambiente de microgravidade ou em queda livre. O personagem só pode se mover com acesso a apoios, uma superfície para se impulsionar ou algum tipo de propulsão (como de uma mochila propulsora) e, uma vez em movimento, continua a se mover com a mesma velocidade e trajetória, a menos que seja levado a parar ou mudar seu movimento.

**INDEFESO:** O personagem não pode realizar ações.

**RESTRINGIDO:** O Deslocamento do personagem é reduzido pela metade (arredondado para baixo), e ele não pode realizar as ações Carga ou Correr.

**FERIDO:** O personagem tem -1 de penalidade em todos os testes e está fatigado, incapaz de realizar as ações Carga ou Correr. Um personagem Ferido que receba uma condição adicional de Ferido fica Machucado.

**CAÍDO:** O personagem não pode realizar as ações Carga ou Correr, pois só pode se mover rastejando, e levantar da posição caído exige uma ação de Mover usando a metade do Deslocamento do personagem. Ataques corpo a corpo têm +1 de bônus contra personagens caídos, enquanto ataques à distância têm -1 de penalidade.

**DETIDO:** O Deslocamento do personagem se torna 0, e ele não pode se mover. Uma condição Detido pode impedir um personagem de realizar outras ações, definidas pela natureza da restrição.

**INCONSCIENTE:** O personagem não está ciente de seus arredores ou da passagem do tempo. Ele está Caído e Indefeso, incapaz de realizar ações.

**MACHUCADO:** O personagem tem -2 de penalidade em todos os testes, está exausto, seu Deslocamento é reduzido pela metade, e ele é incapaz de realizar as ações Carga ou Correr. Um personagem Machucado que receba uma condição adicional de Ferido ou Machucado está Morrendo.