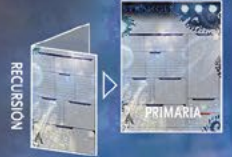


THE STRANGE

CREAR TU PERSONAJE

USA LA HOJA PRIMARIA PARA DESCRIBIR TU PERSONAJE EN SU RECURSIÓN DE ORIGEN.
USA UNA HOJA DE RECURSIÓN DOBLADA PARA CADA RECURSIÓN ADICIONAL EN EL JUEGO.
LA INFORMACIÓN DE UNA HOJA DE RECURSIÓN PUEDE VARIAR DE UNA RECURSIÓN A OTRA.



• DESARROLLO •

(Debes tener cuatro de estos para subir un rango. Coste = 4PXs cada uno)

AUMENTAR CAPACIDADES
+4 puntos para las reservas de Atributo

HACIA LA PERFECCIÓN
+1 punto para la Ventaja que elijas

ESFUERZO EXTRA
+1 punto a Esfuerzo

COMPETENCIA EN HABILIDAD
Ser Competente en una habilidad o Especializate en una ya existente

OTROS
Consultar el libro The Strange

↑ HOJA DE RECURSIÓN AQUÍ ↓

• TRASFONDO •

• RETRATO •

• ANOTACIONES •

↑ HOJA DE RECURSIÓN AQUÍ ↓

↑ HOJA DE RECURSIÓN AQUÍ ↓

↑ HOJA DE RECURSIÓN AQUÍ ↓

THE STRANGE

RANGO

ESFUERZO

PX

NOMBRE

ES UN TIPO DESCRIPTOR QUE

↑ HOJA DE RECURSION AQUI ↓

RASGO EN RECURSION

• VIGOR • • VELOCIDAD • • INTELECTO •

• VIGOR •			• VELOCIDAD •			• INTELECTO •		
RESERVA	ACTUAL	VENTAJA	RESERVA	ACTUAL	VENTAJA	RESERVA	ACTUAL	VENTAJA

• HABILIDADES •

C		C		C	
E		E		E	
C		C		C	
E		E		E	
C		C		C	
E		E		E	
C		C		C	
E		E		E	
C		C		C	
E		E		E	

• ATAQUES • • CAPACIDADES ESPECIALES •

	MOD	DAÑO

• EQUIPO •

ARMADURA

DINERO

• DISPOSITIVOS •

LIMITE

↑ HOJA DE RECURSION AQUI ↓

• TIRADAS DE RECUPERACIÓN •

1 ACCIÓN
 10 MINS
 1D6+
 10 HORAS
 1 HORA

• INDICADOR DE DAÑO •

LESIONADO
 INCAPACITADO

+1 COSTE DE ESFUERZO POR NIVEL.
 IGNORA RESULTADOS DE EFECTOS MENORES Y MAYORES EN LAS TIRADAS.
 LAS TIRADAS DE COMBATE DE 17-20 SOLO HACEN 60 DE DAÑO.
 SOLO PUEDES MOVERTE A UNA DISTANCIA INMEDIATA. SI TU RESERVA DE VELOCIDAD ES CERO, NO TE PUEDES MOVER.

↑ HOJA DE RECURSION AQUI ↓

• VIGOR • • VELOCIDAD • • INTELLECTO •

RESERVA	ACTUAL	VENTAJA	RESERVA	ACTUAL	VENTAJA	RESERVA	ACTUAL	VENTAJA

• HABILIDADES •

C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							
C	E							

• ATAQUES •

	MOD.	DANSO							

• CAPACIDADES ESPECIALES •

• EQUIPO •

ARMADURA

DINERO

DOBLAR AQUI

DOBLAR AQUI

DOBLAR AQUI