

# 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 ↓

# THE STRANGE

RANGO

ESFUERZO

PX

NOMBRE

ES UN TIPO DESCRIPTOR QUE

↑ HOJA DE RECURSION AQUI ↓

RASGO EN RECURSION

• VIGOR • • VELOCIDAD • • INTELLECTO •

• VIGOR •			• VELOCIDAD •			• INTELLECTO •		
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 ↓

