

Deadlands Reloaded.

Creación de personajes al estilo "clásico"

¡Buenas compadre! Agarra una baraja de póker, con lo Jokers dentro por supuesto, son jodidamente útiles ya lo verás.

Siguiente, coge siete cartas. Échales un vistazo y descártate de una de ellas. Las únicas cartas que no puedes descartarte son los Jokers y los doses.

Asigna las seis cartas que te quedan a tus cinco atributos y a la cantidad de puntos de habilidad que tendrás. No tienes que asignar las cartas en el orden que las cogiste. Si quieres ser el vaquero más fuerte en el Extraño Oeste, asigna tu mejor carta en Fuerza.

Una vez que has asignado las cartas, echa un vistazo en la tabla situada debajo. Esta te dirá que dado tendrás en tus atributos y con cuantos puntos de habilidad terminarás basado en las cartas que asignaste.

Carta	Atributos	Puntos
Joker	d12	20
Rey - As	d10	18
10-Reina	d8	16
4-9	d6	15
2-3	d4	13

Jokers.

En el Deadlands clásico, sacar un Joker siempre era una bendición de doble filo. Aquí no es diferente.

Después de seleccionar tus estadísticas y puntos de habilidad, baraja, y coge una carta por cada Joker que sacaste.

Cualquier Ventaja o Desventaja ganada de la siguiente tabla no cuenta en tu limitación inicial. Correcto señor, puedes ser jodido bastante o acabar siendo una persona mejor que la media.



Tu destino...

Dos.

Tu personaje no puede ni acertar el ganador en una carrera de dos caballos. Tienes la desventaja de Mala Suerte. Si te sientes realmente desafortunado, puedes coger la desventaja otra vez.

Tres.

Conseguiste un enemigo en algún punto de tu vida (Desventaja Mayor).

Cuatro.

¡Hay alguien más con tu jodida cara! No es buena persona, y está mancillando tu propia reputación donde quiera que esté.

El Marshall tiene que coger una carta cuando visites un poblado o ciudad. Si saca J, Q o K, esta persona ha estado antes allí y tu reputación esta manchada. Consigues -2 al Carisma tanto tiempo como permanezcas en la ciudad. Si el Marshall saca un Joker, estas buscado por la ley.

Cinco.

Un miembro de tu familia está ligado a ti y apa-

recerá de vez en cuando en el juego.

No habías dicho que toda tu familia había muerto? El Marshal debe crear un personaje no jugador novato.

Seis.

Cada vez que los peligros acechan, tienes un hormigueo en tu espalda, como una araña que se arrastra en tu piel. Consigues la ventaja Sentido del Peligro. Si la has seleccionado anteriormente el bonificador negativo a tus tiradas de notar es reducido a 0.

Siete.

Tu personaje tiene lagunas bastante importantes. Periodos largos de tiempo desaparecen de tu mente. ¿La Razón? Problemas con la botella o los horrores de la guerra. No tienes memoria de que sucede durante estos periodos de tiempo.

Ocho.

Un pacto entre tus ancestros y espíritus (no preguntes cuales) te han dado una bonita herencia. Gana un poder de Reencarnado a tu elección.



Nueve.

Alguien con poder te debe un favor. Puedes pedirselo en cualquier momento siempre que puedas contactar con esa persona. Trata esto como la ventaja Conexiones. Consigues un +4 a los cheques de Persuasión cuando intentas contactar a esta persona para devolverte esa deuda.

Diez.

Los animales o te aman o te odian. Si tu diez era de un palo rojo consigues la ventaja Señor de las Bestias gratis. Si cogiste un diez de palo negro, los animales te odian y gruñen, y hacen todo tipo de sonidos cuando pasas a su lado. Estas criaturas te atacaran con el mínimo signo de provocación.

Jack.

Un miembro de tu familia al morir te dejó algo. Dependiendo del palo de la carta podría ser bueno o malo. El Marshall coge una carta. Si el palo es rojo, el objeto merece totalmente la pena. Al contrario, es un problema mayor que su beneficio. Además, para reclamar tu herencia necesitarás recuperarla, y eso es otra aventura a ser jugada.

Reina.

Has atraído el espíritu de alguien. Esta constantemente alrededor tuyo, silenciosamente atormentándote. Consigues la desventaja Terrores de la Noche, pero también ganas un +2 a cualquier chequeo de Intimidación. Esto te llevará a una misión para separarte de este espectro.

Rey.

Has conseguido una poderosa reliquia: una versión moderna de Excalibur o el cuerno de Roland. El Marshall coge una carta por ti. Carta con el palo rojo significa que el fin de la reliquia es el bien, un palo negro, el mal. El Marshall elegirá o diseñará una reliquia de su elección. Además, esta reliquia es conocida, habrá gente detrás de ella. Reliquias malditas necesitarán una misión (o tu muerte) para desprenderse de ellas.

As.

Algo extraño sucedió a tu personaje. Quizás fuiste capturado por cultitas que cuando intentaron sacrificarte te imbuyeron con algún tipo de poder... Selecciona un poder de rango Novato. Puedes usarlo una vez por día. Usa tu Astucia como tu habilidad arcana y consigues 5 Puntos de Poder para usarlo.

Si acabaste siendo uno de los usuarios de magia, no puedes usar estos Puntos de Poder para otros poderes, sin embargo, puedes usar tus otros Puntos de Poder para lanzar este extraño poder.

JOKER.

Moriste, y no lo sabías. Eres un Reencarnado. El Marshall coge una carta. Con palo rojo tienes +1 a tu Dominación, en palo negro el Manitou tiene +1 a su Dominación. Disfruta el viaje, compadre.

Bueno y hasta aquí la traducción libre de un texto gratuito en la página de Pinnacle Entertainment group escrito por el usuario Yuri.

Como bien señala el creador de esta ayuda, esta manera de crear personajes rompe la básica en Savage Worlds y puedes acabar con bastantes d10 o incluso d4... pero para eso estan las reglas oficiales no?

Por último señalar que las dos imagenes son propiedad de ivelin y de Roman Chaliy, así como el fondo de estos textos sacado de los documentos oficiales de Deadlands Reloaded.

**Gracias por la lectura!
Zondark - Jaime Trapero.**

