

DEAD LANDS

NOIR



ARQUETIPOS



Créditos y copyright

Basado en la obra de John “Night Train” Goff.

Ilustraciones de Aaron Acevedo, Cheyenne Wright, Mercenary Art Studio.

Maquetación: Shane Lacy Hensley.

Créditos adicionales de la edición española

Traducción: Edward Lockhart.

Corrección: M. Alfonso García.

Maquetación: Edward Lockhart.

Gee, dad, it seems now I’m following you on this too...

© 2012, 2019. Pinnacle Entertainment Group. Deadlands, Deadlands Noir, Hell on Earth, the Weird West, the Wasted West, the Way Out West, Savage Worlds and all related original characters, marks and logos are trademarks of Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved. Traducido bajo licencia por HT Publishers.



CATHERINE L'HERISSE

(DILETANTE)

“Sabes silbar, ¿verdad? Simplemente junta los labios y sopla”.

ATRIBUTOS

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

HABILIDADES

Conducir d4, Disparar d6, Investigar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Provocar d6, Sanar d4, Sigilo d4.

VALORES DERIVADOS

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

DESVENTAJAS

- **Impulsiva:** No siempre piensa bien las cosas.
- **Secreto Oscuro:** Catherine asesinó a su marido maltratador. Si alguien se entera, le tocará ir al talego y a la “silla caliente”.
- **Tozuda:** Siempre lo quiere todo a su manera.

VENTAJAS

- **Acomodada:** Heredó bastante pasta del seguro y de las propiedades de su marido.
- **Atractiva:** Catherine es bastante mona. Gana +2 a Carisma.
- **Rica:** Catherine empieza a jugar con 450 \$ (el triple de la riqueza estándar por Acomodada).

EQUIPO

Bolso de mano, libreta y bolígrafo, talonario de cheques, pistola automática calibre .25 con cargador lleno, caja de 92 balas más de calibre .25, sedán usado, 124 \$.

TRASFONDO

“Cat” siempre ha sido mona, pero su primer marido era una auténtica pieza. Solía besar con sus puños cuando bebía demasiado... y siempre bebía demasiado. Una noche, ella se hartó y, para no alargarnos mucho, digamos que heredó bastantes propiedades,. Nadie conoce la verdad y, si llegase a salir a la luz, no solo estará arruinada... le llevarán a la silla. Fuese como fuese, aprendió que el peligro le da subidón y busca más formas de volver a sentir esa emoción.

ESTADÍSTICAS DE ARMAS

Arma	Dist.	CdF	Daño	PA	Pes.	Notas
Star de bolsillo (.25)	10/20/40	1	2d6-1	—	2	8 disparos, Semiautomática, -1 a Notar si se esconde.



JOHNNY THIBODEUX

(ESTAFADOR)

Cita: “¿Nos apostamos algo?”.

ATRIBUTOS

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

HABILIDADES

Apostar d6, Callejear d6, Conocimiento (Ocultismo) d4, Disparar d4, Hechicería d8, Notar d6, Pelear d4, Provocar d8.

VALORES DERIVADOS

Carisma: -2; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

DESVENTAJAS

- **Exceso de Confianza:** Nada escapa a las habilidades de Johnny. Nada.
- **Manía:** No hay nada en lo que Johnny T. no intente apostar.
- **Pobreza:** Son tiempos duros, mires donde mires.
- **Sabiondo:** Siempre tiene que decir la última palabra, incluso si no tiene ni idea.

VENTAJAS

- **Arrojo:** Johnny se lo tiene bastante creído. Añade +2 a todas las tiradas de Provocar y puede usar Provocar para resistir Pruebas de voluntad.
- **Trasfondo arcano:** Estafador. El vicio de Johnny siempre ha sido apostar, ¡sólo que ahora apuesta más fuerte!

EQUIPO

Dados trucados, petaca (normalmente vacía), navaja automática, 69 \$.

TRASFONDO

“Johnny Thibs” siempre ha sentido debilidad por los dados, las cartas y las carreras. Si podía apostar, se apuntaba a ello. Ahora ha descubierto una forma de birlar algo de *jazz* del Otro Lado. El poder mola, pero todavía debe saciar todo ese vicio de las apuestas. Eso significa tener que aceptar trabajos que Johnny habría desestimado sin dudar no hace mucho. Aun así, que te paguen por lanzar un pequeño hechizo, no esta mal del todo. Normalmente.

PODERES

Poder	Coste	Distancia	Duración	Daño/Efecto
Desvío	2	Toque	3/1 ronda	-2 a ser golpeado (-4 con aumento).
Mejora/Reducción de Rasgo	2	Astucia	3 rondas	Mejora/reducción de atributo o habilidad 1 tipo de dado (2 con aumento).
Proyectil	1-3	12/24/48	Instantáneo	2d6 daño.

ESTADÍSTICAS DE ARMAS

Arma	Dist.	CdF	Daño	PA	Pes.	Notas
Navaja automática	—	—	FUE+d4	—	—	-2 a Notar si se esconde.



JEAN LAVEAUX

(HOUNGAN)

Cita: "No puedes ver los ojos del demonio hasta que acude llamándote".

ATRIBUTOS

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

HABILIDADES

Callejear d6, Conocimiento (Ocultismo) d6, Disparar d4, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sanar d4, Vudú d8.

VALORES DERIVADOS

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

DESVENTAJAS

- **Cauto:** A Jean le gusta saber en qué se está metiendo.
- **Leal:** No abandona a sus amigos.
- **Pobreza:** Son tiempos duros, mires donde mires.
- **Vengativo (Mayor):** Jean siempre apunta los agravios... hasta el punto de montar un buen "carnaval" para ajustar cuentas.

VENTAJAS

- **Alerta:** Jean siempre ha tenido buen ojo y oído para saber qué pasaba a su alrededor. +2 a Notar.
- **Trasfondo Arcano:** Vudú. Jean ha sido capaz de hablar con los loas desde que era un jovencuelo.

EQUIPO

Talismanes, grisgrís, escopeta recortada y 25 cartuchos, 33,50 \$.

TRASFONDO

Un montón de gente de su barrio visita a Jean, a veces en busca de consejo, otras, de una pizca de mojo. Saben que pueden confiarle la curación de los enfermos y llevar algo de luz a la oscuridad. Sin embargo, no le gusta que se aprovechen de él y que Legba se apiade del inconsciente que se cruce en su camino (o en el de sus amigos).

PODERES

Poder	Coste	Dist.	Duración	Daño/Efecto
Confusión	1	Astucia	Instantáneo	Astucia -2 o aturdido.
Curación	3	Toque	Instantáneo	1 herida, 2 con aumento.

ESTADISTICA DE ARMAS

Arma	Dist.	CdF	Daño	PA	Pes.	Notas
Escopeta recortada	5/10/20	1-2	1-3d6	—	6	2 disparos +2 a tiradas de Disparar.



MILES WALLACE

(INVESTIGADOR PRIVADO)

Cita: "He visto de todo en esta vida, caballero... Vale, eso no lo había visto nunca".

ATRIBUTOS

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

HABILIDADES

Callejear d8, Conducir d4, Disparar d6, Intimidar d6, Investigar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6.

VALORES DERIVADOS

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

DESVENTAJAS

- **Heroico:** Miles no es capaz de rechazar una petición sincera de ayuda.
- **Pobreza:** Son tiempos duros, mires donde mires.
- **Rebelde:** Miles no puede ocultar el hecho de que las figuras de autoridad le irritan cual sarna. Sufre una penalización de -2 al Carisma cuando trata con esos paletos.
- **Tozudo:** Una vez se decide por algo, ya no hay vuelta atrás.

VENTAJAS

- **Investigador:** Al ser un detective experto, Miles añade +2 a las tiradas de Callejear, Investigar y Notar para encontrar pistas.

EQUIPO

Pistolera de hombro (-1 a Notar si oculta), dos cargadores adicionales para pistola, 100 balas adicionales (.45), libreta y bolígrafo, 30 \$.

TRASFONDO

Miles probó el curro de poli durante un tiempo, pero no tragaba todas esas normas. Ahora se gana bien la vida como investigador privado, pero aún no es tan bueno como para permitirse el lujo de rechazar trabajos. Y no solo eso, es un blandengue cuando se trata de alguna tragedia, especialmente si afecta a alguna dama...



ESTADÍSTICAS DE ARMAS

Arma	Dist.	CdF	Daño	PA	Pes.	Notas
Colt 1911 (.45)	12/24/48	1	2d6+1	1	4	7 disparos, semiautomática.



WALTER GORDON

(CIENTIFICO DE PATENTES)

Cita: "¡No toques eso, no tengo muy claro qué es lo que hace!"

ATRIBUTOS

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

HABILIDADES

Ciencia Extraña d8, Conducir d4, Conocimiento (Física) d8, Disparar d6, Notar d6, Pelear d4, Reparar d8.

ESTADISTICAS DERIVADAS

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

DESVENTAJAS

- **Curioso:** Walter es extremadamente inquisitivo.
- **Delirio (Menor):** A las máquinas, sean cuales sean, les gusta que se les hable bien mientras se usan.
- **Idiota:** Walter es extremadamente crédulo y maleable.
- **Pobreza:** Son tiempo duros, mires donde mires.

VENTAJAS

- **Nuevo Poder:** Walter desarrolló su revestimiento de partículas electroestáticas hace poco (el poder *armadura*).
- **Trasfondo Arcano:** Ciencia de Patentes. Walter siempre ha tenido cierta afinidad con tecnología extraña.

EQUIPO

Kit de reparación, anteojos, 64 \$.

TRASFONDO

Walter sabe un poquito de un montón de cosas e incluso un montón sobre algún que otro tema. Su carrera en el mundo de los inventos no ha despegado de la manera que él esperaba, pero sí ha conseguido ganarse uno o dos pavos con sus cachibaches. Walt va aceptando trabajos como "consultor" hasta que consiga hacer esa venta que le haga rico.

PODERES

Poder	Coste	Dist.	Duración	Daño/Efecto
<i>Armadura</i> (Revestimiento electroestático)	2	Toque	3/1 ronda	+2 Armadura, +4 con aumento.
<i>Chorro</i> (Pistola de plasma)	2	Plantilla de cono	Instantáneo	2d10 daño.



RAYMOND DEVILLE

(REENCARNADO)

Cita: *“Mira hacia otro lado a menudo y te acabarás estampando contra una pared de ladrillos”.*

ATRIBUTOS

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6,
Fuerza d8, Vigor d8.

HABILIDADES

Callejear d6, Conducir d4, Disparar d6,
Forzar Cerraduras d4, Intimidar d6,
Notar d6, Pelear d8, Sigilo d4.

VALORES DERIVADOS

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6.

DESVENTAJAS

- **Código de Honor:** Ray ha vuelto de la tumba con toda su ética.
- **Leal:** Él nunca abandona a un amigo necesitado.
- **Pobreza:** Son tiempo duros, mires donde mires.
- **Vengativo (Menor):** Ray vengará cualquier injusticia hacia él o sus amigos.

VENTAJAS

- **Ojos de Gato:** +2 a las tiradas para Notar visualmente, sin modificadores para iluminación en penumbra u oscuridad.
- **Reencarnado:** Ray despertó en el interior de su ataúd. No entiende muy bien qué sucedió, pero poco a poco se está dando cuenta de que algo ha cambiado. Gana +2 a sus tiradas de miedo, es inmune a la fatiga y solo lo pueden matar con un tiro en la cabeza.

EQUIPO

Ganzúas usadas, cuchillo de trinchera, pistola Luger con un cargador adicional y 100 balas extras, 13,50 \$.

TRASFONDO

Ray era boxeador profesional; bueno, más buen era un saco de boxeo para otros boxeadores mejores. Aun así, no se dejaba ganar ni para salvar su vida... literalmente. La Mano Negra le puso una bala en el cuerpo tras ganar el combate equivocado. Sin embargo, al igual que en el ring, no se quedó en el suelo. Ahora Ray hace trabajos de matón para pagar el alquiler, pero un día encontrará al capullo que lo llenó de plomo...

ESTADÍSTICAS DE ARMAS

Arma	Dist.	CdF	Daño	PA	Pes.	Notas
Luger (9mm)	12/24/48	1	2d6	—	3	8 disparos, semiautomática.
Cuchillo de Trinchera	—	—	FUE+d4	1	1	Incluye nudillos de bronce*.
*Nudillos de bronce	—	—	FUE+d4	—	—	Puede hacer daño no letal sin penalizador de ataque.



DESMOND QUINN

(DETECTIVE ARCANO)

Cita: "He visto cosas que ni imaginas... y que preferirías no tener que hacer".

ATRIBUTOS

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

HABILIDADES

Callejear d8, Conocimiento (Ocultismo) d6, Disparar d6, Investigar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuasión d4.

VALORES DERIVADOS

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

DESVENTAJAS

- **Delirio (Menor):** Hay una explicación sobrenatural para casi todos los misterios.
- **Impulsivo:** Cuando se le ilumina la bombilla, Desmond nunca se detiene.
- **Pobreza:** Todo el mundo va justo de pasta estos días y Desmond no es una excepción.
- **Terrores Nocturnos:** Los horrores que ha visto le hacen dormir en una eterna pesadilla. Cuando consigue pegar una cabezada durante la noche, debe superar una tirada de Espíritu o sufrir un nivel de fatiga.

VENTAJAS

- **Osado:** Desmond se ha metido en tantos líos que pocas cosas le asustan. Gana +2 a toda sus tiradas de miedo.
- **Resistencia Arcana:** Los tatuajes místicos de Des le dan +2 a las tiradas de rasgo para resistir poderes opuestos y 2 puntos de Armadura contra poderes que causan daño.

EQUIPO

Revólver S&W, bloc de notas y bolígrafo, pistolera de hombro (-1 a Notar si oculta), linterna, reloj de pulsera, caja de balas del .38 (100), 35 \$.

TRASFONDO

Las investigaciones de Desmond le han llevado a sitios que la gente no visitaría ni en sus más oscuras pesadillas. Algunos menos experimentados se cachondean de sus métodos, pero él ha aprendido a no descartar nada y a estar preparado para todo. Al fin y al cabo, hasta Sherlock Holmes dijo "Cuando hayas eliminado lo imposible, lo que queda, por improbable que sea, debe ser la verdad".

ESTADÍSTICAS DE ARMAS

Arma	Dist.	CdF	Daño	PA	Pes.	Notas
Revólver S&W (.38)	12/24/48	1	2d6	—	1	6 disparos.



STANLEY FARRIS

(VAGABUNDO)

Cita: "Hey, mientras no sea ilegal, cinco pavos son cinco pavos".

ATRIBUTOS

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6,
Fuerza d6, Vigor d6.

HABILIDADES

Callejear d6, Disparar d4, Forzar Cerraduras d4, Notar d6, Pelear d6, Rastrear d4, Reparar d4, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d6.



VALORES DERIVADOS

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

DESVENTAJAS

- **Forastero:** Stanley no encaja en la sociedad educada. Sufre una penalización de -2 a Carisma con cualquiera que no sea de la calle o que no esté en circunstancias similares a las suyas.
- **Heroico:** Puede que no esté teniendo mucha suerte últimamente, pero no puede hacer la vista gorda cuando ve a alguien necesitado.
- **Indigente:** De hecho, no es que sea pobre, es que no tiene un mísero duro. Solo tiene lo que lleva puesto.
- **Pobreza:** Todo el mundo va justo de pasta estos días y Stanley no es una excepción.

VENTAJAS

- **Acaparador:** Stanley tiene la costumbre de coger cosas útiles de los cubos de basura. Una vez por sesión puede "recordar" que lleva algo necesario en uno de sus muchos bolsillos.
- **Afortunado:** Nadie lo diría por sus circunstancias, pero Stanley siempre ha llevado en su bolsillo algo de suerte. Roba un beni adicional al principio de cada sesión.

EQUIPO

Nada.

TRASFONDO

La mayor parte de la gente ve a Stanley como una de esas víctimas sin rostro de la Gran Depresión. La gente tiende a no prestarle atención por la calle, especialmente por que no quieren ser conscientes de cuanto margen de caída aún les puede quedar a ellos. De todas maneras, él ha capeado sus propios temporales y ha salido, si no a flote, al menos con vida. Sus rasgadas vestimentas y aspecto desaliñado hacen que la gente le subestime... craso error. ¡Stanley ha ido adquiriendo un amplio abanico de habilidades (legales y no tan legales) con el fin de tener siempre algo de comida en el plato!



HENRY TATE

(REPORTERO)

Cita: *"¡Vamos, canta! Tú y yo sabemos que hay más de lo que me estás contando".*

ATRIBUTOS

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

HABILIDADES

Callejear d8, Conducir d4, Disparar d4, Investigar d6, Notar d6, Pelear d4, Provocar d8, Sigilo d6.

VALORES DERIVADOS

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

DESVENTAJAS

- **Curioso:** Henry no es capaz de dejar escapar una historia por pequeña que sea.
- **Escéptico:** Hay una explicación lógica para todo si se sigue buscando.
- **Pobreza:** Todo el mundo va justo de pasta estos días y Henry no es una excepción.
- **Sabiondo:** No todo el mundo es capaz de apreciar el rápido ingenio de Henry. Sufre un -2 a Carisma... ¡y tiende a sacar su palique en los momentos más inapropiados!

VENTAJAS

- **Arrojo:** Tiene un talento especial para bajarle los humos uno o dos grados a ciertos tipos. Añade +2 a todas las tiradas de Provocar y puede usar Provocar en vez de Astucia o Espíritu para resistir Pruebas de voluntad.
- **Conexiones (Policía de Nueva Orleans):** Tiene un contacto dentro de la poli.
- **Sentir el Peligro:** Henry puede oler los problemas a un kilómetro de distancia. Vale, igual solo a unos cientos de metros. Sea como sea, puede hacer una tirada de Notar (-2) para percibir emboscadas o de ataques por sorpresa.

EQUIPO

Cámara, cinco rollos de película, linterna, bloc de notas y lápiz, 45 \$.

TRASFONDO

Henry está siempre buscando su siguiente gran primicia. Los reporteros autónomos no viven una vida fácil y los periódicos solo pagan por las buenas historias. Con un contacto dentro de la Policía de Nueva Orleans, Henry tiene algo de ventaja sobre el resto de buitres de la zona. Cuando eso falla, confía en su sagacidad y verborrea; sin embargo, una lengua tan afilada como la suya es un arma de doble filo. Su boca le mete, como mínimo, en tantos problemas como veces le ayuda a sacar información de una fuente.

