

LA BESTIA

Shane L. Hensley



La siguiente historia tiene lugar en el apocalíptico mundo del Infierno en la Tierra. Si no estás familiarizado con esta premiada ambientación de Pinnacle, no te preocupes. La aventura puede dirigirse igual de bien en cualquier otro mundo “genérico” barrido por un cataclismo nuclear. La aventura tiene lugar en los alrededores de Buttle, Montana, pero puede trasladarse con facilidad a cualquier otra región montañosa o con colinas decentes.

Trasfondo

La Interestatal 15 va desde el Gran Noroeste en dirección sur, pasando por Buttle. No ha habido mucho tráfico en la carretera desde que el mundo se fue al Infierno, pero ocasionalmente algunos tramperos y cazadores de Great Falls la usan para transportar sus cargamentos de pieles y comida fresca a Buttle. Se estableció un puesto comercial en un antiguo bar, llamado Copper King Mansion y sus habitantes se

las apañaron para ir malviviendo desde entonces.

Bueno, hasta hace poco.

Hace unas semanas, un pequeño grupo de bandidos, que centraba sus capturas en la gente de paso por la ruta, mosquearon a “algo” en las cercanías de Helena, junto a una bella garganta del río Lewis y Clark, conocida como “Las Puertas de las Montañas”.

La criatura forzó a los abandidos a abandonar el bosque, desplazándolos hacia Helena. Y ahí es donde nuestros héroes entran en la historia.

La emboscada

Hay dos formas de implicar a tus supervivientes en esta historia. La primera es que el consejo urbano de Helena les contrate para erradicar a este pequeño grupo de bandidos. La segunda es que los héroes estén viajando por la I-15 y que los bandidos les embosquen, dando así comienzo a la aventura.

Cuando les contratan, el consejo urbano ofrece una recompensa de 100 \$ por bandido, más un cuarto del precio de mercado por sus armas y 1 \$ adicional por cada bala que se le entregue.

Si prefieres optar por la emboscada (y hey, ¿quién no?), puedes saltarte todo el texto enlatado y empezar directamente con el ataque.

Los héroes pueden atraer con facilidad a los bandidos fuera de su escondite (o ser emboscados) simplemente paseándose por la I-15 con suficientes objetos encima para despertar su avaricia. El resultado más probable es una doble emboscada, donde los héroes adelantan a un par de los suyos y el resto les siguen a una distancia prudencial o exploran las colinas con la espera de emboscar a los bandidos cuando se presenten.

En ambos casos, organiza a los bandidos tal y como planteamos a continuación. Los héroes pueden tratar la situación como consideren adecuado.

La I-15

Uno de los bandidos siempre vigila la estropeada autopista desde un altozano. Cuando ve que alguien viene por ella, avisa por radio a sus camaradas, acampados a unos ochocientos metros, en el interior del bosque. Estos acuden a sus lugares de emboscada y esperan la llegada de sus víctimas.

En el mapa 1 adjunto hemos marcado cada bandido con una "X" blanca. Los del flanco iz-

quierdo de la carretera simplemente se ocultan entre la vegetación pero los del lado derecho han excavado varios agujeros en el suelo, camuflándolos después con cascotes y plantas. El situado más al norte tiene una ametralladora y es quien comienza el ataque. Después, el resto se unen a la carnicería. Estos bandidos disparan a matar y no suelen hacer prisioneros: les gusta el lugar de la emboscada y no quieren que nadie revele su posición exacta. Si pueden, perdonarán la vida a alguna chica atractiva... al menos durante un tiempo.

Bandidos (3)

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

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

Habilidades: Disparar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6.

Equipo: Todos llevan cuchillos (FUE+d4). Después, están equipados del siguiente modo:

- **(x1)** Ametralladora M60 (30/60/120, 2d8+1, CdF 3, PA 2, Mun. 50, PenMov).
- **(x4)** Rifle de caza (24/48/96, 2d8, CdF 1, PA 2, Mun. 8).
- **(x3)** Pistola (12/24/48, 2d6, CdF 1, PA 2, Mun. 7).

Una vez derrotados, uno de los bandidos sigue vivo y es capaz de contarles la siguiente historia:

¡Tranquilo, colega! Nosotros no queríamos hacerlo, pero el hambre aprieta. Hace unas semanas encontramos una reserva militar, en las montañas. Hay munición, raciones y muchas más cositas en esos

refugios. Sin embargo, este estaba ya ocupado. Un enorme monstruo –todo llevo de cables, metal y esas cosas– surgió rugiendo de allí y destrozó a Jackson en segundos.

El resto de nosotros corrimos como conejos. Más tarde, regresamos a intentar cargarnoslo pero fue él quien nos fue cazando uno por uno. No volvimos a verlo: solo escuchábamos los gritos de uno de los chicos en el bosque y, cuando acudíamos, sus cuerpos estaban hechos trizas. Al final, nos largamos de allí y acabamos en esta mierda de sitio.

El bandido –Fred Moore– no ayudará voluntariamente a los héroes a encontrar el lugar. Esto tendrán que interpretar bien la escena y superar una tirada de Intimidar. Lo que mejor funciona son las amenazas de violencia física: Fred no creerá que le van a dar una parte del alijo tras haber intentado matarles.

Si Fred proporciona alguna indicación o –lo más probable– le obligan a hacer de guía, los héroes deberán internarse en las montañas para hacerse con esa reserva táctica.

La guarida de la Bestia

Hay un paseo bien largo hasta el escondrijo: algo más de veinticinco kilómetros de dura escalada, ascendiendo las colinas a través de olvidadas veredas. Los héroes deben realizar una tirada de Vigor durante el viaje. Quienes fallen, su-

fren un nivel de fatiga, que penaliza sus tiradas de rasgo hasta que distruten de una buena noche de descanso (al menos seis horas).

Si han llevado consigo a Fred como guía, este comienza a hacerse el remolón y pretende haberse perdido. En realidad recuerda bien su experiencia anterior con la "Bestia" y no quiere acercarse de nuevo por los alrededores. Cuando los héroes se den cuenta de que está perdiendo el tiempo, pueden forzarlo a retomar el camino con una nueva tirada de Intimidar (-4). El fallo significa que les da la razón pero, se limita a dar vueltas sin avanzar de forma significativa durante la hora siguiente.

Aprovecha la naturaleza inquietante de esta solitaria montaña para construir la atmósfera. Los pájaros han desaparecido y no se les oye ("Escucha... ¿no notas que hay demasiado silencio"), derrumbes obligan a realizar pequeñas escaladas, etc.

El refugio

Es simple cuestión de tiempo que los héroes encuentren el escondrijo. Desde el exterior es poco más que una portilla metálica, antaño oculta, que da a unas escaleras que descienden al interior de la tierra, sumidas en la oscuridad. Si alguien registra los alrededores, es posible encontrar el viejo candado y la cadena que la cerraba, entre las plantas cercanas. Una tirada de Notar revela que se ha arrancado la cadena de cuajo: algo muy fuerte forzó el lugar.

No hay luces en el interior, de tal modo que los héroes necesitan iluminación artificial o tendrán una penalización de -2 a todas sus tiradas de rasgo una vez entren en el refugio.

Allí dentro pueden verse ocho taquillas metálicas, tres barriles y una mesa. Está todo abierto y, tirado en el suelo, hay 1d20 balas de 5.62 mm (para un M60), 2d20 balas para rifle de asalto y 2d20 balas de pistola (ignora el calibre exacto si diriges *La bestia* como una aventura corta). Los barriles contienen raciones militares selladas para tres semanas.

Carriño... Estoy en casa!

Por supuesto, la "criatura" regresará al refugio pocos minutos después que los héroes entren. ¡El monstruo es en realidad un comando cibernético que ha enloquecido! La inteligencia artificial de este "hombre de hojalata" se ha hecho con los mandos y entra en "modalidad de combate" en cuanto nota a una persona armada u otra situación que pueda representar peligro.

Por tanto, mientras los héroes saquean el alijo, el cibernético ataca. Primero recurre a un sangriento ataque frontal. Si eso falla, huye a los bosques y después regresa, intentando acabar con los héroes uno a uno, al menos hasta que huyan a tres kilómetros o más de su guarida.



Comando Cibernético ("La Bestia")

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d12+2, Vigor d12.

Carisma: -4; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10.

Habilidades: Disparar d10, Lanzar d10, Notar d10, Pelear d10, Sigilo d12.

Ventajas: Dificil de Matar, Reflejos de Combate.

Equipo: Rifle de asalto con 3 cargadores extra (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, PA 2, Mun. 30); sierra mecánica (FUE+1d6+2, PA 2) implantada.

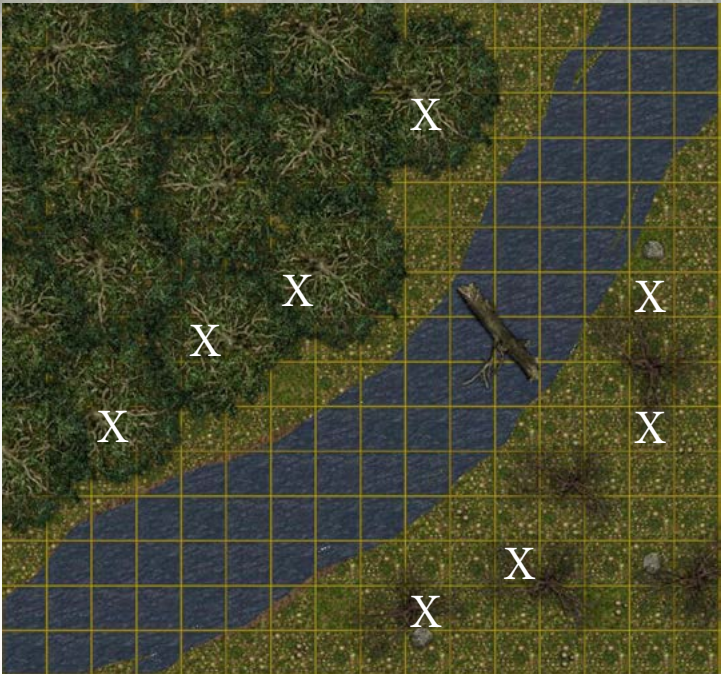
Capacidades especiales:

- **Muerto viviente:** En el *IeT*, los cibernéticos son no muertos. Ganan +2 a Dureza y las tiradas para recuperarse del aturdimiento (y sí, la Bestia suma +4 en total a esta tirada para recuperarse).
- **Sist. de infiltración:** La bestia tiene equipo camaleónico que le otorga +4 a Sigilo.

Savage Worlds, Hell on Earth, personajes y criaturas originales, así como todas las marcas y logos asociados son copyright de Pinnacle Entertainment Group. Esta aventura tiene © 2004. Todos los derechos reservados. Producido bajo licencia por HT Publishers.

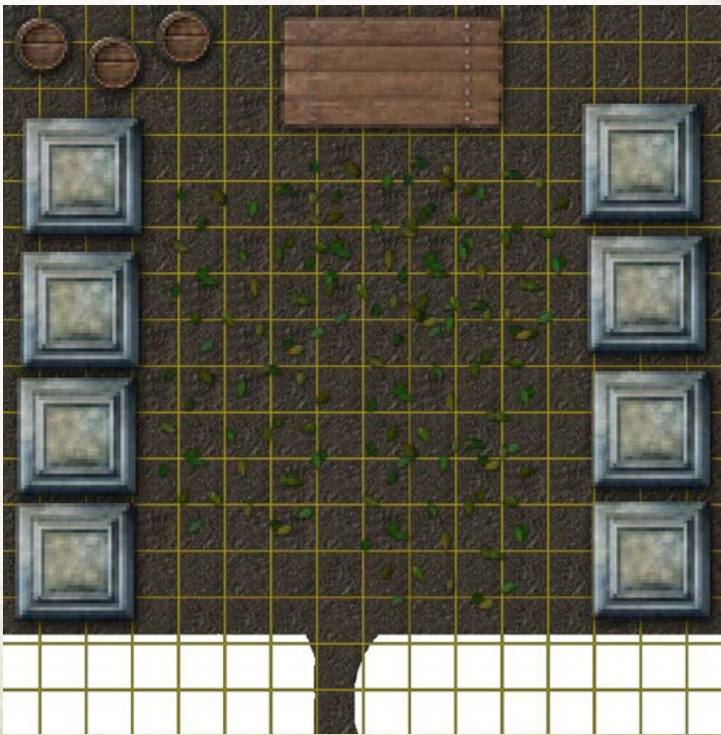
Mapa 1:

La emboscada



Mapa 2:

El refugio





Antiguo soldado

La guerra puede haber acabado, pero las lecciones que allí aprendiste son para siempre.

Rango: Novato (0 PE).

Atributos: AGI d6, AST d6, ESP d6, FUE d8, VIG d6.

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

Habilidades: Conducir d8, Disparar d8, Intimidar d8, Lanzar d4, Notar d6, Sigilo d6.

Desventajas: Heroico, Leal, Manía (restaurar los USA).

Ventajas: Sentir el Peligro.

Equipo: Rifle de asalto (24/48/96, 2d8-1, CdF 4, Mun. 40), cargador extra para el rifle, daga (3/6/12, FUE+d4).



Indio

Esta gente no es estúpida; simplemente renunció a la tecnología, librándose del bombardeo de la cultura popular.

Rango: Novato (0 PE).

Atributos: AGI d8, AST d4, ESP d6, FUE d8, VIG d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (1).

Habilidades: Cabalgar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Sigilo d6.

Desventajas: Despistado, Leal, Manazas.

Ventajas: Barrido.

Equipo: Ropas gruesas de cuero (+1), maza grande (FUE+d6).



Macarra

Las pistolas molan, pero las balas son caras y una navaja jamás se queda sin munición.

Rango: Novato (0 PE).

Atributos: AGI d8, AST d6, ESP d6, FUE d8, VIG d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conducir d4, Intimidar d6, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d6.

Desventajas: Heroico, Leal, Tozudo.

Ventajas: Con un Par.

Equipo: 2 navajas (3/6/12, FUE+d4).



Pistolero

Siempre hay trabajo para un manitas de la pistola.

Rango: Novato (0 PE).

Atributos: AGI d8, AST d6, ESP d6, FUE d6, VIG d6.





















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

Habilidades: Disparar d10, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Trepar d6.

Desventajas: Canalla, Heroico, Manía (le gusta disparar a la cabeza "para ahorrar munición").

Ventajas: Ambidextro, Con un Par.

Equipo: 2 pistolas automáticas (12/24/48, 2d6+1, Mun. 7), 21 balas extras.

				
				
Pistolero	Macarra	Indio	Soldado	La Bestia
Bandido	Bandido	Bandido	Bandido	Bandido
				
				
Bandido	Bandido	Bandido	Bandido	Bandido