

# LA TORRE SIN VENTANAS

## DE UMBERTO PIGNATELLI

*Lugar de Aventura #2: Contenido Adicional para Beasts & Barbarians – Publicado originalmente por Savage Worlds Italia en "Dispacci dai Mondi Selvaggi 6"*

*"La torre ha estado siempre donde la ves, viajero, como un dedo esquelético apuntando al cielo. Nadie sabe quién vive allí, pero si prestas atención a la sabiduría de un anciano, no salgas de casa durante las noches de luna llena, cuando las paredes de la torre están teñidas de rojo como la conciencia de un rey..."*

Del diario de viaje de Justinus de Syranthia

La Torre sin Ventanas es el segundo de la serie de Lugares de Aventura, localizaciones especiales para utilizar en tus escenarios de Beasts & Barbarians, que encontrarás en este y próximos Despachos.

**El Secreto de la Torre.** Esta extraña torre de piedra de color amarillo se encuentra en el corazón de una ciudad de los Dominios a elección del DJ, por lo general en un barrio peligroso y poco frecuentado. Totalmente desprovista de puertas y ventanas, al menos en apariencia, la torre está literalmente cubierta de extrañas decoraciones representando criaturas monstruosas y motivos abstractos vagamente repelentes. Con una tirada de Conocimiento (Arcano), su particular arquitectura se identifica como Keroniana.

La torre es delgada pero muy alta, al menos seis pisos, dominando la ciudad. En realidad, la torre es un antiguo templo dedicado a un demonio concreto, el Guardián de la Puerta Amarilla. El demonio está vinculado a la propia torre y no puede abandonarla, pero ha atraído a su interior a algunos individuos, que, seducidos por sus dones arcanos, han fundado un culto en su honor y le ofrecen un sacrificio humano cada noche de luna llena. Esto ha contribuido a crear la siniestra reputación que rodea a la torre.

**El Culto de la Torre.** Los cultistas de la torre son ladrones, bandidos y personajes similares, pero los altos rangos, los Elegidos, son en cambio ciudadanos de conducta irreproachable: Balthus el Orfebre, Zagarra la Mesonera y Valatur el Carnicero, Maestro del Culto y líder indiscutible de la secta. Mantienen una conducta intachable durante todo el mes, pero, en las noches de luna llena, se visten con las vestiduras del culto, una larga túnica amarilla rematada con una capucha, y deambulan por las calles en busca de una desafortunada víctima para ser sacrificada al Guardián de la Puerta Amarilla. Ver el cuadro adjunto de las características de los cultistas.

**Cómo introducir la Torre en una Aventura.** La forma más clásica de incluir la Torre sin Ventanas en un escenario es el clásico truco de la muchacha secuestrada. Una doncella, preferiblemente un personaje por el que un miembro del grupo tenga afecto, es secuestrada por los cultistas, posiblemente durante una emboscada nocturna. El rastro de la víctima (cabellos, pendientes, la sangre de un cultista herido), conduce a la base de la Torre. Otra forma clásica es hacer que los personajes investiguen el Culto y la torre. Esto

se puede hacer por encargo de un patrón influyente (un noble, un sacerdote o incluso el jefe de los ladrones locales, que siente que su posición peligra a causa de la secta), o simple curiosidad. Tarde o temprano, los cultistas tenderán una emboscada del grupo y, de ser derrotados, huirán a la Torre.

La tercera vía, más indirecta, consiste en hacer que los personajes se topen con uno de los miembros del culto, de incógnito, de manera que el grupo acabe en posesión de su Amuleto de la Puerta. Esto asustará mucho a los líderes de la secta que intentarán por todos los medios eliminar a los aventureros...

Cualquiera que sea la forma que elijas, tarde o temprano los héroes se encontrarán en las inmediaciones de la torre, en busca de una entrada.

---

### LOS CULTISTAS DE LA TORRE

Los Cultistas de la Torre se pueden representar con el perfil de *Cultist* (B&B, página 127). Los cultistas, aparte de una túnica con capucha, poseen los siguientes objetos:

**Amuleto de la Puerta.** Un colgante circular de piedra amarilla, el mismo material de la torre, desprovisto de símbolos. Sirve como una llave para entrar en la torre.

**Daga de Hoja Ondulada.** El arma típica del sectario es una antigua daga Keroniana de hoja ondulada. No se puede lanzar pero inflige +1 al daño. Está hecha en un metal desconocido (pero con la misma dureza que el bronce).

El Maestro del Culto, Valatur el Carnicero, también tiene una reliquia mágica particular, un extraño pedúnculo con un ojo insectoide en su extremo. El tallo está seco pero todavía vive (parpadea) y está dotado de extraños poderes.

**Ojo del Guardián.** Este objeto es parte del cuerpo del Guardián, y representa su "ancla" a los Dominios (ver más abajo). Permite utilizar el Poder *conmoción* (mirada paralizante), con 5 Puntos de Poder y habilidad arcana d8. A diferencia del Poder normal, el hechizo funciona como una plantilla de área de cono.

---

### EXPLORAR LA TORRE

La torre tiene seis plantas y parece bastante estrecha desde el exterior. Una vez dentro esto no parece ser real, y las habitaciones son de mayores dimensiones (a discreción del Director de Juego), todo ello efecto de la extraña magia del Guardián de la Puerta.

#### Primera Planta – Puerta Oculta.

La torre no presenta ningún tipo de entrada desde el exterior. En realidad hay una, una puerta bien disimulada en la pared (se necesita una tirada de Notar (-4) para descubrirla). La tirada es sin ningún modificador si el grupo tiene un Amuleto de la Puerta (ver anteriormente). Abrirla, sin embargo, es harina de otro costal:

Si los personajes tienen uno de los Amuletos, simplemente introducirlo en la ranura adecuada hace que la puerta se abra.



Si los aventureros están persiguiendo a los cultistas después de que hayan capturado un prisionero se darán cuenta de que un trozo de tela de una túnica quedó convenientemente atrapado en la puerta, haciendo posible forzarla con una tirada de Fuerza (-4) o Forzar cerraduras (-2).

El interior es un pequeño cuarto oscuro con una escalera de caracol que sube. En las paredes hay extrañas antorchas de bronce decorado, apagadas. Agarrando alguna de ellas, ésta se encenderá mágicamente con un fuego frío de color azul. Se trata de magia antigua Keroniana, y la antorcha tiene una duración de 100 horas antes de que el hechizo desaparezca. Hay dos.

### **Segunda Planta- Inscripciones y Pozo.**

Esta habitación, con las paredes cubiertas de inscripciones, contiene un pozo circular, hecho de piedra, y cerrado con una cubierta de bronce decorado. Las inscripciones son pictográficas, siendo suficiente una tirada de Astucia para entenderlas: cuentan la historia de una criatura, vagamente humanoide, que atraviesa una puerta, y se arranca un ojo pedunculado para dárselo a un grupo de hombres que la adoran. La misma criatura entra entonces por la puerta, que se cierra detrás suyo, pero los hombres guardan celosamente el ojo y lo utilizan para abrir y cerrar la puerta. Comprender estas inscripciones indicará al grupo cómo derrotar al Guardián (ver Sexto Piso).

El pozo es aún más peculiar: en primer lugar, debido a su ubicación, no es físicamente posible (de hecho, no se alimenta de ningún lugar). Y en segundo lugar, por su decoración, que representa una jauría de ágiles galgos. Abrir el pozo requiere una tirada de Fuerza. Una vez abierto, revela una especie de recipiente de un metro y medio de profundidad, del que primero sale una nube de humo verde, y después ¡una jauría de salvajes mastines Keronianos, hambrientos de carne! En realidad los perros no son más que una ilusión, causada por los vapores de Loto encerrados en el pozo. En el interior de la extraña estructura no hay nada.

**(E) Mastín Keroniano (2 por Héroe).** Usa los valores de Perro/Lobo (SW página 207). Son sólo ilusiones. Cada personaje que sospeche esto puede hacer una tirada de Espíritu (-2) para hacerlos desaparecer. Incluso las heridas infligidas por los monstruos son ilusorias y desaparecen al cabo de una hora.

### **Tercera Planta- Almacén.**

Este almacén está lleno de trastos viejos, muebles, toneles, barriles y otras cosas que por alguna razón los miembros del culto han decidido traer aquí. Encargado de proteger todas estas cosas (o más bien, para asegurarse de que no moleste) está un cultista grasiento y somnoliento, Zag, el único e inútil hijo de Zagarra la Mesonera, Elegida de culto. Zag es absolutamente cobarde, y dispuesto a revelar todo lo que sabe del culto y de la torre (muy poco, excepto que no se debe molestar a la chica en la jaula y que no debe destapar las ventanas).

**(E) Zag el Cultista.** Usa los valores de *Cultist* (B&B página 127), añadiendo la Desventaja Obeso.

### **Cuarta Planta - Sala de la Muchas Ventanas.**

Esta habitación cuenta con cuatro grandes ventanas, cubiertas por gruesas cortinas de terciopelo negro y polvoriento, situadas coincidiendo con los cuatro puntos

cardinales. Desde el exterior estas ventanas no existen y, al retirar las cortinas, los héroes se encontrarán con paisajes extraños, como si estas ventanas dieran a otros mundos: la ventana al norte se abre a un bosque de árboles negros y retorcidos, la ventana sur muestra un cielo lívido y sangriento, y al este un largo pasillo sin fin que conduce a ninguna parte. Cada héroe expuesto a estas visiones debe hacer una tirada de Espíritu o sufrirá Náuseas (1 nivel de Fatiga, SW pag. 122) por la duración de la aventura. Sin embargo, si la tirada se supera con un Aumento, el aventurero no está tan asustado como intrigado y recibe un Beni. La ventana al oeste no oculta ninguna visión, pero contiene una pequeña escalera de caracol, que lleva directamente a la Sexta Planta a través de un pasadizo secreto que lleva a una zona oscura de la habitación.

### **Quinta Planta – Las Jaulas.**

Esta sala está abarrotada con jaulas de diversos tamaños: pequeñas, como para confinar canarios, otras suficientemente grandes como para contener perros y algunas lo bastante grandes como para mantener presas humanas esperando ser sacrificadas. En un nicho en la pared hay una jaula en particular: con delgados barrotes de plata, tiene la forma de una campana y encierra a una hermosa chica de aspecto exótico, con ojos negros y profundos. La chica dice llamarse Yakhs-Tis, y ser una bailarina secuestrada por el culto. En realidad, es algo muy diferente: es un demonio araña menor que ataca el grupo tan pronto como es liberado (la jaula está cerrada con llave, pero doblar las barras no es complicado, puede hacerse con una tirada de Fuerza). Un hechicero, u otro personaje con Conocimiento (Arcano), con una tirada a -4 recuerda la existencia de un demonio con el mismo nombre y sus poderes...

**(E) Yakh-Tis, el Demonio-Araña.** Utiliza los valores de la Araña Gigante (SW página 198) con Inteligencia humana. La criatura puede utilizar el Poder de *disfraz* a voluntad con habilidad arcana d10 y su Punto Débil es la plata (sufre doble daño de objetos de plata).

### **Sexta Planta - La Puerta del Guardián.**

Esta amplia habitación en la parte superior de la torre es el corazón del culto. Rodeada por una columnata, en una de sus paredes tiene una puerta, totalmente de piedra. Durante las noches de luna llena, frente a una ofrenda de sacrificio (una vida humana, preferiblemente una muchacha bien dotada), el interior de la puerta se llena de remolinos de oscuridad y el Guardián de la Puerta aparece ante sus cultistas, para recibir su ofrenda y dispensar sus bendiciones. Si el demonio no encuentra ofrendas, se llevará a uno de los presentes en el lugar. Durante el ritual están reunidos en esta sala todos los cultistas, los Elegidos y el Maestro. La ceremonia incluye cánticos y el encendido de dos braseros (que pueden ser útiles para derrotar al demonio una vez aparezca). La sala esconde una puerta secreta (ver Cuarta Planta) que proporciona acceso discreto a una zona de sombras detrás de los cultistas.

**Cómo derrotar al Guardián.** El Guardián, siendo un demonio, es virtualmente inmortal, pero no es de este mundo. Puede entrar y permanecer sólo gracias a la presencia de su Ojo (los héroes pueden entender esto de las inscripciones en la Segunda Planta). Apoderándose del Ojo y



arrojándolo a través de la Puerta, el Guardián se desmaterializa, y, poco después, la torre, sin la presencia de su magia, ¡comienza a derrumbarse! En este punto, puedes hacer necesaria una Persecución para escapar sano y salvo.

A discreción del Director del Juego, la destrucción de la torre puede no ser definitiva y este extraño edificio puede reaparecer después de algún tiempo, en otro lugar...

(E) **Cultistas (2 por héroe +2).** Ver B&B pág. 127.

(E) **Valatur el Maestro del Culto (1).** Ver B&B pág. 127.  
Equipado con el Ojo del Guardián.

(C) **Guardián de la Puerta (1).** Ver más abajo.

### **Guardián de la Puerta**

Este ser de aspecto simiesco, es uno de los siervos de Baachaga, Señor de las Formas, uno de los Archidemonios venerados en Tricarnia y antiguo dios Keroniano. El Guardián tiene una característica especial; su cabeza está en constante cambio: serpiente, jaguar, mantis. Cada cabeza es diferente, pero todas tienen una característica recurrente, carecen de un ojo, ya que el ser lo ha entregado al Maestro del Culto.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

**Habilidades:** Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8.

**Paso:** 6; **Parada:** 6; **Defensa:** 6

### **Habilidades especiales:**

- **Garras:** Fuerza+d4.
- **Demonio:** Inmune al veneno y la enfermedad. Recibe +2 a las tiradas para recuperarse del Aturdimiento.
- **Invulnerable:** El Guardián de la Puerta es inmune a las armas no mágicas. Aún es vulnerable a la magia y el fuego.
- **Horrible:** El aspecto del Guardián es tan horrible que requiere una Tirada de Miedo la primera vez que es visto.
- **Cabeza Mutante:** La cabeza del Guardián cambia en cada turno y puede hacer un ataque adicional con ella sin penalización. Las tres formas son Serpiente (Fuerza+d4, Veneno Letal), Jaguar (Fuerza+d6) y Mantis (Fue+d4, el Guardián roba dos Cartas de Acción y utiliza la mejor), y la criatura cambia de una a otra en orden.

