



# VISIONES



Una aventura en una hoja de Calvin Thompson para *La leyenda de la Montaña de los Fantasmas*.

\* \* \*

Durante la primera noche que los custodios de los fantasmas duerman bajo el esplendor esmeralda de Ciudad Verde, uno de ellos tendrá un sueño. El héroe ve un claro sereno en el corazón de la jungla. Dentro se oculta la boca de una cueva, en un farallón rocoso, que da paso a una cueva iluminada bajo rayos de luz lunar. Al fondo de la cueva reluce un gran cofre, lleno de resplandecientes monedas de oro y plata. Unas voces susurrantes e invisibles empujan al custodio a acudir y reclamar el tesoro.

A la mañana siguiente, los custodios escuchan muchas conversaciones por toda la ciudad. Docenas de personas

afirman haber tenido ese mismo sueño una y otra vez durante las pasadas semanas. Los lugareños especulan que se trata de un tesoro escondido por piratas o bandidos durante los siglos pasados. Nadie puede explicar con seguridad el origen de estas visiones, pero claramente hay algo sobrenatural tras ello.

Antes de que pase mucho tiempo, unos vecinos se acercarán a los héroes. Son los familiares de varios campesinos desesperados que se internaron en la jungla en pos del tesoro. Tampoco se sabe nada de la pequeña patrulla de soldados del Estandarte Rojo que partió en busca de los desaparecidos.

Las autoridades locales se niegan a destinar más tropas a esta tarea, pues no quieren perder más soldados. Los vecinos que suplican ayuda a los

© 2025 Pinnacle Entertainment Group. *Savage Worlds*, Legend of Ghost Mountain y todos los personajes originales, logos e ilustraciones son marca registrada de Pinnacle Entertainment Group. Todos los derechos reservados. Traducción bajo licencia de HT Publishers. Arte de Pallax Studio.

custodios son muy pobres y no pueden ofrecer más recompensa que su propia gratitud. Sin embargo, el potencial tesoro que aparece en la visión podría ser suficiente para investigar lo que sucede si los custodios no tienen suficiente compasión como para apiadarse de las familias de los desaparecidos.

Suponiendo que los custodios se hayan hecho ya con esta reliquia, el Espejo de Visión Siempre Presente puede ofrecer una cierta pista. Mostrará también esa misma cueva, pero en vez de un gran cofre lleno de riquezas, muestra el suelo salpicado de huesos humanos. Si examinan la cueva con el espejo durante la noche, la visión también irá acompañada de los inquietantes ecos de una risa humana demente, que un imponente rugido procedente de la jungla cercana corta en seco.

### HACIA LA JUNGLA

Si los héroes deciden registrar la jungla cercana, ya sea en busca del tesoro o de las personas desaparecidas, el proceso se resuelve como una tarea dramática difícil (seis contadores en cuatro rondas). Está basada en la habilidad Supervivencia, pero se puede apoyar con las habilidades que el DJ considere apropiadas. Los custodios pueden resolver las tiradas de Supervivencia ellos mismos o contratar a algún guía local de Ciudad Verde. En este caso, se representa con la plantilla **Sirviente** de *La leyenda de la Montaña de los Fantasmas*, pero también tiene Supervivencia d8. Cobra diez platas por día.

Cada ronda de la tarea dramática representa dos horas dedicadas a peinar y rastrear la jungla. Si los

custodios fracasan la tarea, habrán desperdiciado la jornada, pues su búsqueda será infructuosa. Haz una tirada en la tabla **Encuentros en el sur** para ver con qué se han topado. Con un fracaso por complicación, el grupo también sufrirá un nivel de fatiga a causa del calor tropical. Esta fatiga solo puede eliminarse descansando un día completamente en un lugar fresco (como Ciudad Verde). Es posible repetir la tarea dramática al día siguiente si se desea, hasta abandonar o encontrar el lugar de la visión.

Si logran superar la tarea dramática, los héroes encontrarán el sereno claro y la cueva que se veía en la visión, justo cuando la luna comienza a salir por el este. En el interior de la gruta hay más de una docena de esqueletos humanos repartidos por el suelo de piedra, así como un cofre cerrado de gran tamaño.

Los cadáveres parecen destrozados; de algunos solo quedan huesos limpios, mientras que en otros aún cuelgan trozos de carne descompuesta. Unos pocos visten jirones de una armadura militar. Hace falta superar una tirada de Vigor para no vomitar a causa del tremendo hedor (el fallo significa quedar conmocionado). En ese momento varios espíritus se alzarán desde los esqueletos, provocando a los héroes.

### LA MACABRA VERDAD

Esta cueva es la guarida de Langhu el Hambriento, el tigre más temible de toda la región. Ya era un feroz antropófago, pero que desde un demonio escapado del Inframundo poseyese su musculoso cuerpo, se ha convertido en un auténtico monstruo.

La situación de inestabilidad que sufre el Inframundo ahora mismo ha provocado que estos espíritus no respondan a su llamada. Embrujan la región y se manifiestan con el fin de atraer nuevas víctimas que les reemplacen, pues no tienen más formas de escapar al poder del demonio. Estos espíritus son también el origen de los misteriosos sueños y visiones que acosan a Ciudad Verde. Cada vez que el tigre demonio mata a una nueva víctima, una de las almas prisioneras puede escapar, sustituida por el fantasma hambriento del recién fallecido.

Mientras los burlones espíritus impulsan mediante señas a que los custodios se acerquen al cofre a reclamar su tesoro, Langhu el Hambriento regresará de una de sus cacerías. Su colosal corpachón oscurece la poca luz que entra por la boca de la cueva, pero eso no impide que se vea con claridad el infernal tono rojizo que desprenden sus ojos. Con la llegada de su amo, los espíritus también se lanzan en masa contra los custodios. Estas almas atrapadas intentan no matar a los héroes, sino debilitarlos, con el fin de que sea Langhu quien aseste el golpe final. Los espíritus solo pueden escapar de la caverna si es el tigre quien mata a una nueva presa, encadenando así su alma.

**Pasión:** La escena comienza con diez puntos de pasión. Al agotar la reserva, todos los espíritus hambrientos que sigan activos se desvanecen, pero regresarán a la puesta de sol siguiente. La única forma

de desterrar del todo a los espíritus es acabar con el tigre demoníaco.

☛ **Langhu el Hambriento:** Usa la plantilla **Tigre** de *La leyenda de la Montaña de los Fantasma*s, pero es Comodín y posee el rasgo de criatura Demonio. También posee cuatro puntos de Armadura a causa de la excepcional piel demoníaca que lo protege, lo cual aumenta su Dureza hasta 13 (4).

■ **Víctimas del tigre (2 por héroe):** Usa la plantilla **Fantasma risueño** de *La leyenda de la Montaña de los Fantasma*s. El tiempo que llevan atrapados en la guarida del tigre les ha enloquecido.



## CONSECUENCIAS

Una vez derrotado el tigre, el éxito en una tirada de Conocimientos Generales es suficiente para saber que su piel y huesos son una fuente valiosa de componentes mágicos. El éxito en una tirada de Supervivencia permite a los custodios desollar la piel de Langhu y extraer los huesos más valiosos.

Regresar a Ciudad Verde mientras se carga con la piel y los huesos de Langhu lleva una jornada (dos si se falla en una tirada de Supervivencia para orientarse). Dobra estas cantidades si hay que ir cargando con todo el tigre a cuestas. Los vecinos quedarán horripilados al descubrir el destino de sus amigos y familiares en la jungla. Sin embargo, están agradecidos de que alguien haya podido liberar a las víctimas del demonio y que estas puedan dirigirse al Inframundo.

Un artesano de la ciudad se ofrece a usar los componentes materiales obtenidos para fabricar una armadura y medicinas, totalmente libre de cargo, como agradecimiento por haber

ayudado a estas familias. Tras unos pocos días de descanso, los custodios obtendrán las siguientes reliquias de los agradecidos vecinos de Ciudad Verde:

### La Armadura del Tigre Demoníaco:

Se trata de una prenda fabricada con la piel del poderoso Langhu el Hambriento y proporciona al portador tanto Armadura +4 como la capacidad de repetir gratuitamente una vez las tiradas de Intimidar que realice. Tiene Fuerza Mínima d8.

*Peso:* 4 kg; *Precio:* 9.800.

**Píldoras de tigre:** El personaje puede tomar una píldora como acción o usar una acción para dársela a otra persona. Una vez consumida, el beneficiario gana la ventaja Nervios de Acero hasta el final de la escena. Tomar la píldora también provoca en ese momento que todos los oponentes en una plantilla de área mediana centrada en el usuario deban realizar una tirada de miedo (de acuerdo al poder miedo). Los custodios recibirán 3d6 dosis, fabricadas con los huesos del enorme tigre.

*Peso:* —. *Precio:* 375/dosis.



¿Quieres empezar a jugar sin más preámbulos ni perder el tiempo? ¡Por supuesto, colega! Todo lo que tienes que hacer es conectarte a Internet y visitar nuestra página web, donde podrás descargar personajes, ayudas de juego y muchas cosas más. Puedes encontrarnos en:

[www.htpublishers.es](http://www.htpublishers.es)

¿Quiénes probar *Savage Worlds* antes de saber si te gastas en él la pasta? De nuevo, *no problem, my friend*. En nuestra página web encontrarás también nuestras Reglas de Prueba, junto con varias aventuras y personajes pregenerados. Así podrás catar por adelantado nuestros numerosos mundos salvajes. ¡Estamos seguros de que os encantarán!

Y recuerda comprobar de vez en cuando nuestra dirección electrónica, pues nuestra colección de Aventuras en una Hoja está creciendo continuamente.

**PINNACLE**  
ENTERTAINMENT GROUP