



EL RETRATO MALDITO



D&D 5e Homebrew - One Shot

Desentraña los misterios de una mansión abandonada que no sufre el paso del tiempo y una pintura que encierra algo más allá de este mundo

El retrato maldito
One shot para personajes de nivel 3

linkmoises

26 de septiembre de 2023

EL RETRATO MALDITO

EL RETRATO MALDITO

EL SOL SE PONE EN EL HORIZONTE teñiendo los cielos con tonos de naranja y púrpura, mientras te acercas a la ciudad de Neverwinter. La brisa fresca del mar se mezcla con el aroma de las flores silvestres que bordean el camino. Neverwinter, una ciudad de renombre en los Reinos Olvidados, se extiende ante ti con sus calles bulliciosas y su animada vida nocturna.

En el corazón de esta metrópolis vibrante, las luces de las tabernas y los puestos de mercado comienzan a brillar, creando un espectáculo de colores y sonidos que invita a aventureros y comerciantes por igual. Sin embargo, esta noche, tu atención se centra en un enigma mucho más antiguo y oscuro: Villa Argentum.

Situada en las afueras de Neverwinter, en una zona aislada y rodeada por un denso bosque ancestral, Villa Argentum se yergue como un testigo silencioso del pasado. La mansión, de dos niveles, un ático y un sótano misterioso, se alza imponente y enigmática en medio del paisaje natural. Sus muros de piedra gris se erigen como guardianes antiguos, y sus ventanas altas han sido cubiertas con tablones de madera, parecen ocultar secretos que la ciudad nunca ha conocido.

A medida que te acercas a Villa Argentum, sus torretas y picos de techos puntiagudos se recortan contra el cielo crepuscular, creando una imagen digna de un cuento de hadas sombrío. Los jardines que rodean la mansión están cubiertos por una maraña de rosales silvestres y setos descuidados, otorgándole una belleza marchita y encantadora.

PRESENTACIÓN Y GANCHO DE AVENTURA

Villa Argentum lleva muchos, muchos años abandonada. Sirius Belmont, la última persona que vivió allí, se fue de la ciudad hace 100 años, sin que nadie recuerde aparentemente el motivo. Durante las últimas décadas, la casa ha permanecido abandonada y ha sido fruto de todo tipo de rumores y especulaciones.

Ha habido varios intentos de volverla a habitar, pero todos aquellos que se mudaron allí, acabaron por marcharse al poco tiempo, argumentando que algo raro pasaba entre sus muros. Con el paso del tiempo, la propiedad dejó de provocar interés... hasta ahora.

La leyenda de Villa Argentum habla de un linaje olvidado y un pacto oscuro, y es ahora, en este atardecer inquietante, que te has

encontrado con la oportunidad de descubrir la verdad que se esconde tras sus puertas.

Los aventureros son ya héroes que empiezan a tener algo de fama. Dependiendo de la conformación del grupo o del tiempo de disponible, diversos ganchos de aventura pueden ser utilizados.

Los personajes reciben un mensaje de un viejo amigo o aliado que dice haber conocido a un descendiente de los dueños de Villa Argentum. El mensaje les informa que esta persona está dispuesta a pagar una importante suma de piezas de oro ruega que acudan a la mansión a investigar y disipar los rumores que se escuchan sobre Villa Argentum.

Otro gancho que puede ser utilizado sería que los personajes se enteran de que Villa Argentum está a la venta y se sienten atraídos por la oportunidad de adquirir una propiedad legendaria. Cuando llegan, se encuentran con una persona que se presenta como descendiente de los dueños de la mansión que se había criado muy lejos de aquel lugar y que recibía la noticia que la heredaba, pero no está interesado en vivir en ella por lo que desea venderla, pero también dilucidar los rumores que existen sobre Villa Argentum.

SIRIUS: UN DESCENDIENTE CARISMÁTICO

Al llegar a Villa Argentum, se encuentran con una persona que habla con dos guardias, al notar la presencia del grupo, se despide de los guardias de manera amable y les da órdenes de custodiar el área de su propiedad familiar.

Sirius Belmont IV es un hombre joven, de poco más de treinta años, con facciones occidentales, pero de piel bronzeada. Viste de forma lujosa, haciendo ostentación de varios anillos, pulseras y medallones, pero lo hace con total naturalidad. Es increíblemente atractivo y tiene una personalidad magnética y atrayente. Siempre es encantador, elogia a sus interlocutores y los hace sentirse tremadamente cómodos en su presencia. También es un seductor nato, pero sólo con aquellos sujetos que él encuentra atractivos.

Sirius se interesará por el pasado de los personajes, por sus aventuras y se mostrará atento y encantador con ellos. También se fijará especialmente en todos aquellos que tengan un Carisma de 16 o superior, ya que los encontrará hermosos y atractivos. Les contará a los



Figura 1: Lord Sirius Belmont

jugadores su pasado y la historia de su familia, aunque no comentará los motivos por los que su antepasado se marchó de la ciudad y dirá que no los conoce, que eso nunca se mencionaba en su casa, únicamente que algún día volverían a Neverwinter a reclamar lo que era suyo.

A pesar de su edad, es un hombre que ha viajado mucho y ha estado en multitud de lugares y conoce muchas historias sobre la exuberancia de Luskan, el lejano desierzo de Anauroch, la oscura ciudad Puerta de Baldur, la remota Longsaddle y su enigmática magocracia... incluso del Underdark y de las extrañas civilizaciones que existen en ella. Hablará de la belleza de esos lugares y también de los placeres que se pueden encontrar en ellos: comida, bebida, música, compañía carnal...

¿MIENTE?

Durante toda la conversación, los jugadores podrán intentar hacer una prueba de Perspicacia CD 20. Si la superan, sabrán que Sirius no está contando toda la verdad sobre su pasado. A la pregunta que hagan los jugadores, Sirius responderá con este contexto

- Todas las historias que cuenta son reales
- Se avergüenza del pasado de su apellido
- Pretende comenzar una nueva vida en Neverwinter

Sirius está mintiendo en todo momento, sólo que para descubrirle esta vez la prueba de



Figura 2: Lady Evangeline Vanthorn

perspicacia es de CD 22. Si es descubierto de nuevo, Sirius contará esta historia:

Su tatarabuelo, Lord Sirius Belmont I forjó su riqueza y construyó Villa Argentum hace décadas atrás. Era un joven noble de Neverwinter que amaba las fiestas y el arte. Un día conoció a su tatarabuela Lady Evangeline Vanthorn, con quien se hizo amigo y luego amante. Ella era una extraordinaria pintora, pero un día ocurrió algo terrible que sus padres jamás le contaron, pero los obligó a huir de Villa Argentum y retirarse al exilio. Volvió a Neverwinter con la esperanza de encontrar respuestas a las preguntas de su pasado y reclamar su herencia que por derecho le corresponde, ya que la casa, a pesar del tiempo está en un magnífico estado.

La respuesta anterior le parecerá bastante satisfactoria a los jugadores.

Al final de la conversación, Lord Sirius les invitará a aceptar su misión y le entregará a cada jugador 50 piezas de oro, con la promesa de 100 piezas de oro adicionales para cada uno. Se despide e informa que se retirara a una opulenta posada que se encuentra en el camino del sur ya que tiene algunos negocios que atender con nobles de Neverwinter que van de camino a visitarlo y que ha contratado guardias de la ciudad para que patrullen el área circundante a la propiedad.



Figura 3: El Óbolo de Bhaal

EL PACTO CON BHAAL Y EL RETRATO MALDITO

Esta parte de la aventura no esta diseñada para los jugadores, sino para ayudar al Dungeon Master a entender el contexto de los hechos y ayudarlo a darle la profundidad adecuada en las secciones siguientes, así como para entender la motivación de Sirius Belmont en regresar a su antigua casa.

Sirius Belmont IV es, en realidad, el mismo que abandonó Neverwinter hace tantas décadas. A pesar de ser humano, su aspecto no ha envejecido un solo día, ya que un poderoso conjuro, una maldición, pende sobre él. Cuando era un joven noble de Neverwinter se dio al lujo y al hedonismo, disfrutando de sus riquezas y de su amor por el arte y las fiestas. Fue así como conoció a Lady Evangeline Vanthorn, una joven noble de Neverwinter, de rango bajo, pero que era una extraordinaria pintora. Se hicieron amigos y, después, amantes. Evangeline dibujó un cuadro de Sirius que lo cautivó inmediatamente, ya que capturaba perfectamente su belleza, fortaleza y juventud. Se obsesionó con el retrato y con la idea de no envejecer nunca para disfrutar eternamente de una vida disoluta.

Lady Evangeline estaba completamente enamorada de Lord Sirius; sin embargo, su amor era correspondido fugazmente. El día que Evangeline terminó el retrato de Sirius, fue a llevarlo a Villa Argentum. Sirius la recibió como siempre y observó su retrato e inmediatamente quedó prendado del mismo. Pasaba gran parte del día mirando cada detalle del retrato. Se obsesionó con el retrato y con la idea de no envejecer nunca para disfrutar eternamente de una vida disoluta.

Esto le llevó a juntarse cada vez más con personas misteriosas y oscuras, y a realizar rituales sobrenaturales. En una ocasión conoció a un cultista de Baal y este le entregó un objeto

mágico llamado óbolo de Bhaal que le podría cumplir el deseo de la juventud eterna. Con este objeto, Sirius contactó a Bhaal, el señor archidiablo de los nueve infiernos y del dominio de la muerte. Bhaal, le sentencia que para cumplir su deseo, tendría que cometer un asesinato ritual una vez cada decana en el momento más oscuro de la noche.

Aturdido por esto, Sirius quien nunca había tocado la sangre de nadie trata de deshacerse del Óbolo de Bhaal, primero lanzándolo desde su casa sin ver donde caía, luego llevándolo al bosque y cada vez más lejos. En todas las intentos de deshacerse el óbolo, al volver a casa, estaba ahí siempre a la vista ante Sirius. Desesperado, intenta contactar a Bhaal con el óbolo nuevamente, se corta la palma de la mano con un cuchillo, pero la herida desaparece al instante, se trata de cortar la otra palma y ocurre lo mismo. Se pasa el cuchillo por la mejilla y la herida desaparece.

Evangeline va a visitar a Sirius ya que tenía días sin saber nada de él. Al llegar, una brisa gélida pero ominosa le acaricia el rostro. Se siente un poco aturdida, pero aún así decide entrar a Villa Argentum, en la sala de estar, donde estaba colgado el retrato de Lord Sirius que había hecho, lo examina detenidamente y ve una herida en la mejilla de Sirius que ella no había pintado. Se trepa en una silla para examinar la pintura de cerca y todo parecía indicar que siempre estuvo ahí esa herida. En ese momento Sirius llega a la sala de estar y Evangeline le interroga sobre la pintura y Sirius le cuenta. Evangeline trata de quitarle el óbolo, al cual identifica como responsable de todo, pero Sirius se niega. Forcejean y sin darse cuenta que ocurrió, Lady Evangeline cae muerta frente a Sirius. Sirius tiene en sus manos el cuchillo que utilizó para hacerse las heridas, al ver a Evangeline tirada en el suelo, sus ropas comienzan a mancharse de sangre profusamente en el pecho.

Una voz como un susurro llega a sus oídos diciendo, "Bhaal te espera, Bhaal te abraza, nadie escapa a Bhaal". En un intento desesperado por revivirla, trata de levantarla, despertarla. Solo hay silencio como respuesta y lo miran los ojos sin vida de Evangeline. Entonces decide ocultar el cuerpo y la pintura llevándola al subnivel del sótano y huye de la casa.

Tres días después, angustiado regresa a su casa y decide volver al subnivel del sótano, el cuerpo de Evangeline yacía ahí, tal cual lo había dejado. No había ningún signo de putrefacción, ni olor nauseabundo. Comprendió entonces que al no completar el ritual, el cuerpo de

Evangeline seguiría intacto. Volvió a cortar su mano y la herida desapareció al instante. Entonces improvisó una cripta removiendo los adoquines del suelo y cavando. Colocó la pintura en la pared más lejana a la entrada del sótano y decidió sellar el subnivel del sótano.

Como era cuestión de tiempo que la familia Vanthorn notara la ausencia de su hija, abandonó la casa y escondió el óbolo de Bhaal dentro de ella. Huyó. Tan lejos como pudo, se exilió.

Aún atormentado por la muerte de Evangeline, refugiado en una oscura taberna en Luskan cerca de medianoche, al salir fuera y subir las escaleras hacia las habitaciones. Un bandido de poca monta lo asalta e intenta asesinarle. Pero la herida se cerró al momento. Sirius sorprendido supo que el pacto con Bhaal se mantenía en vigencia. Ahí, en esa oscuridad, asesina a golpes al bandido. Examinando las ropas del cadáver detenidamente reconoció en él un amuleto que colgaba del cuello que identifica a los cultistas de Bhaal. Tomo el amuleto manchado de sangre y lee en voz alta la inscripción alrededor del amuleto. "Bhaal te espera, Bhaal te abraza, nadie escapa a Bhaal". Acto seguido, toda la sangre desaparece de sus manos y rostro y el cadáver se desvanece en jirones de polvo. Había consumado su primer asesinato en nombre de Bhaal.

VILLA ARGENTUM

La mansión Villa Argentum, fue construida por Lord Sirius Belmont I, hace unos cien años. Es una mansión amplia y ostentosa de 2 plantas, un sótano y un subnivel para las criptas familiares. Con la muerte de Lady Evangeline Vanthorn, el nivel de las criptas fue sellado por Lord Sirius. Al aproximarse a la mansión, las puertas se abrirán solas dejando pasar a los jugadores sin ningún problema. Una vez haya entrado el último, se cerrarán para no volver a abrirse.

Si los jugadores deciden investigar los alrededores de la casa, descubrirán que todas las ventanas están tapadas por tablones de madera. Y no se pueden romper de ninguna manera, como si algo mantuviera de forma artificial su integridad. Si se hace un conjuro de Detectar Magia, se verá que alrededor de toda la casa hay potentes auras mágicas de transmutación, abjuración y nigromancia.

Una vez dentro, el contenido de la casa verán que está en perfecto estado. Alfombras, muebles, candelabros y lámparas estarán iluminando en todo momento ardiendo como si no hubieran transcurrido 100 años.



Figura 4: Villa Argentum - Nivel PB

1. NIVEL PB

1A. VESTÍBULO

Luego que se cierran las puertas, los jugadores se encontrarán en el vestíbulo, con un escritorio al frente y sillas a la izquierda y derecha con una lujosa alfombra a sus pies. Una prueba de investigación les permitirá encontrar en las mesitas adyacentes a las sillas a los lados de la puerta algunas cartas que firma Evangeline.

Detrás del escritorio hay una pared que divide parcialmente el vestíbulo y de ella cuelga una enorme pintura de un paisaje y las lados dos lámparas con forma de cabeza de dragón doradas. Verán también una gran cantidad de libros en los estantes alrededor del vestíbulo.

En la pared oeste del vestíbulo, entre las ventanas hay otra pintura colgada de unas frutas sobre un canasto. Una prueba de investigación sobre las pinturas permitirá deducir que al parecer ambas fueron hechas por la misma persona.

1B. SALA DE ESTAR

Al salir hacia la derecha del vestíbulo se encontrarán ante una sala de estar con dos sillas que miran hacia una pintura en la pared. En la pintura hay un paisaje montañoso que les parecerá extrañamente familiar a los jugadores. Un jugador que haga una prueba de inteligencia con CD 12 y la superé o que tenga un bonificador de historia le permitirá identificar el Pico Agujahelada. También identificará que el autor sigue siendo el mismo. Si algún jugador utiliza el hechizo, detectar magia, podrá ver un aura mágica alrededor del cuadro.

Al aproximarse a la pintura, esta comienza a cobrar vida, escuchándose ruidos propios de una ventisca, la temperatura desciende mientras más se aproximan los jugadores a la pintura e incluso, pequeños copos de nieve escaparán de la pintura si se observa desde las proximidades.

La pintura en si, es un portal hacia las laderas del Pico Agujahelada, una vez los jugadores lo atraviesen, se encontrarán en medio de una ventisca en esa zona montañosa, si intentan avanzar en cualquier dirección, después de unos minutos, verán una luz tenue amarilla apenas distingible. Si continúan caminando en esa dirección, llegarán a una cabaña pequeña hecha de madera.

Al llegar a la cabaña, la ventisca cesará. Al entrar encontrarán una niña pelirroja en su interior. Si le preguntan a la niña el nombre dirá que no lo sabe, que solo la llaman *niña*. La niña se sentará cerca de la ventana y seguirá mirando por ella. Si le preguntan por quien la trajo a este lugar, dirá que su papá la trajo, pero que fue a trabajar a la montaña.

Los jugadores podrán seguir explorando el área, pero en cualquier dirección que avancen, no llegarán a ninguna parte. Solo pueden retornar al área del portal por donde accedieron.

1C. CORREDOR

En el pasillo verán dos pinturas más de paisaje, una prueba de investigación de una de ellas les permitirá identificar una firma con iniciales EV y que probablemente es del mismo autor. Escucharán también un sonido parecido al llanto de una mujer.

La pintura que se encuentra en la pared este del corredor tiene un paisaje de un claro de un bosque al cual se aproxima una tormenta. Si los jugadores entran al cuadro se trasladarán a un claro del bosque de Neverwinter a un lado de un río. Cerca del río los jugadores encontrarán a una niña de entre 7 a 9 años pelirroja, llorando sobre la orilla en cuclillas. Sus pies se mojan con el vaiven de la corriente del Río Neverwinter, pronunciará entre sollozos *se ha ido... se ha ido... me ha dejado sola...*

1D. BIBLIOTECA

1E. BAÑO DE VISITAS

1F. COMEDOR

1G. COCINA

MAPAS

CRÉDITOS

Las ilustraciones en este one shot, son creaciones de sus respectivos autores. Los mapas han sido creados con la herramienta **Inkarnate**. Las ilustraciones de los personajes no

jugables, fueron creadas con la herramienta **Leonardo.Ai**. Estos son los enlaces a las ilustraciones originales:

- Lord Sirius Belmont creada por [linkmoises en Leonardo.Ai](#).
- Lady Elizabeth Vanthorn creada por [linkmoises en Leonardo.Ai](#).
- A day in Hell por [Jackson Parrish](#).
- Guild House L1 por [Criana en Inkarnate](#).
- Guild House F2 por [Criana en Inkarnate](#).
- Basement and cave por [Jared Fletcher en Inkarnate](#).
- Basement Ruins of an Old Library por [Rhasmus en Inkarnate](#).



Figura 5: Villa Argentum - Planta baja



Figura 6: Villa Argentum - Nivel superior

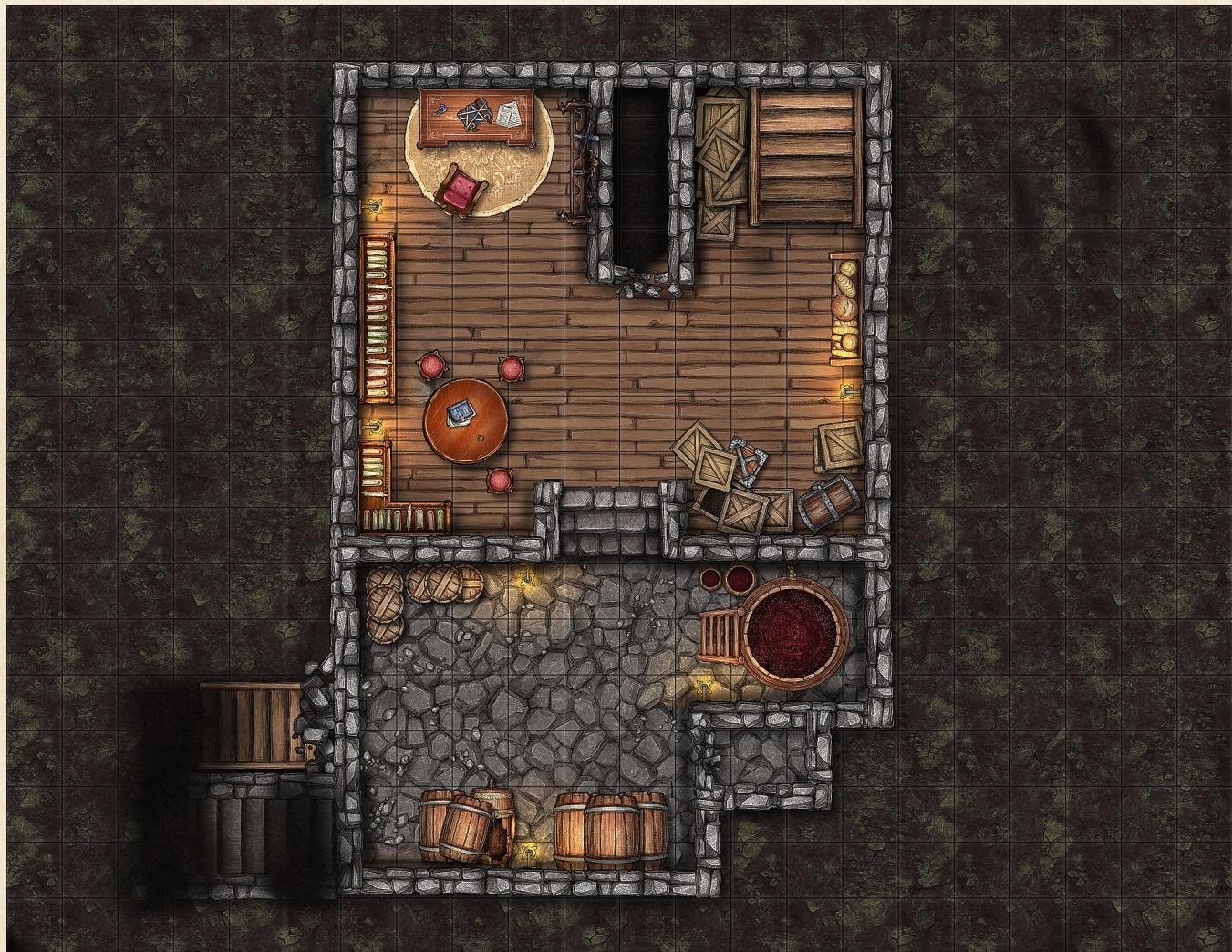


Figura 7: Villa Argentum - Sótano

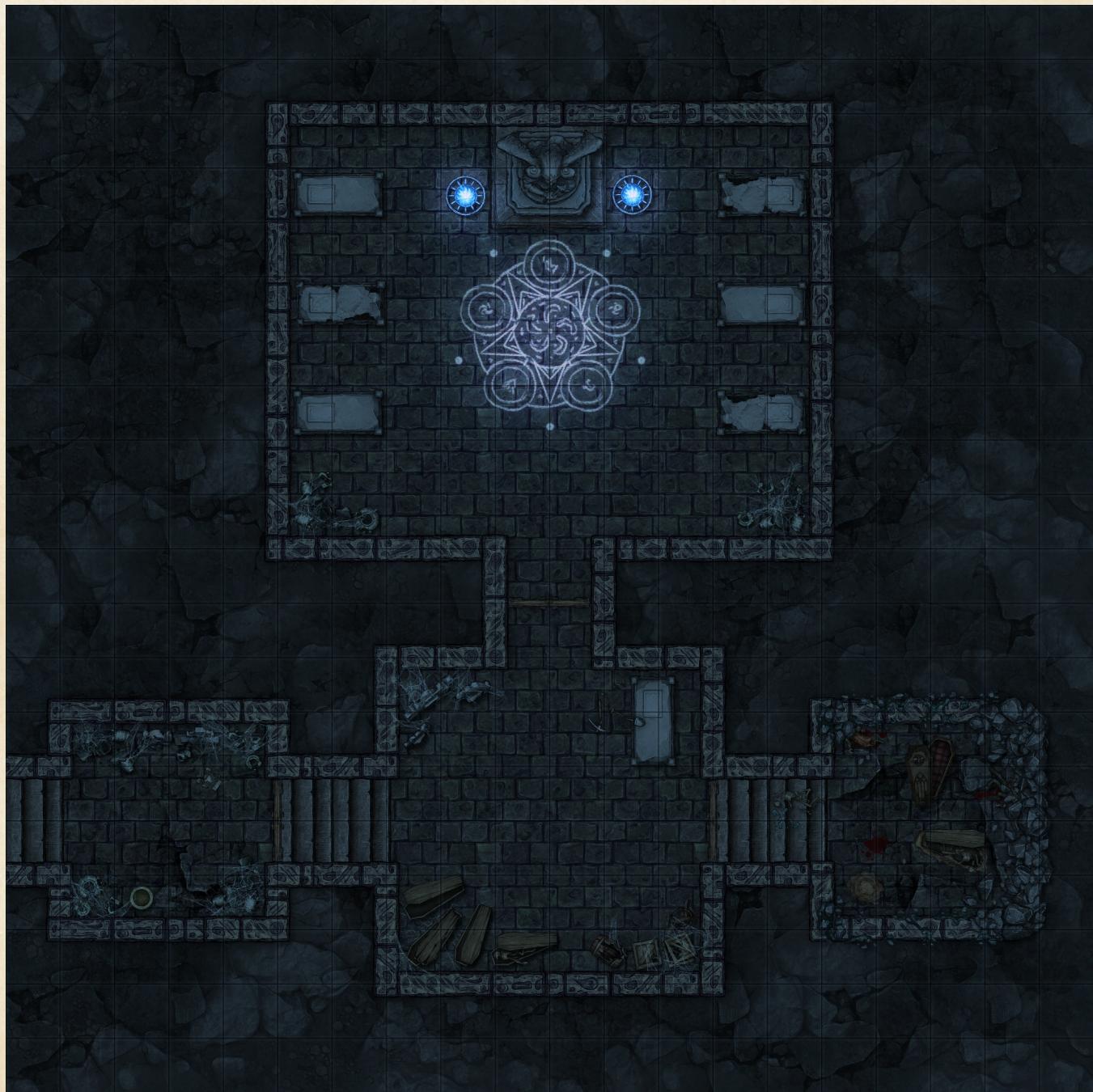


Figura 8: Villa Argentum - Criptas