



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

La pintura maldita
One shot para personajes de nivel 3

linkmoises

24 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 tabloncillos 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 ruego 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 bronceada. 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 tremendamente 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 exhuberancia de Luskan, el lejano desierto de Anauroch, 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

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 que fue 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 realidad es que 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 Waterdeep, 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.

CRÉDITOS

Las ilustraciones en este one shot, son creaciones de sus respectivos autores. Los mapas han sido creados con la herramienta **Inkarnate**. Estos son los enlaces a las ilustraciones originales:

- A day in Hell por **Jackson Parrish**.



Figura 2: Lady Evangeline Vanthorn