



«EL BANQUETE DE LAS SOMBRAS OLVIDADAS»

Invitados a una boda gótica en el corazón de Barovia, los aventureros deben sabotear el ritual de resurrección de un liche obsesionado sin romper la etiqueta social ni alertar a los anfitriones.

Nivel 3-5

4 jugadores

Duración 5-6h

Mesa: Iris Vela, Damián Kovacs, Marga Rivas, Maquetador (gemma4:31b)

PARA EL DUNGEON MASTER

Spoilers. Si vas a jugar este módulo, salta a la sección «Para los jugadores».

El Conde Valerius Voldar, un liche que se niega a aceptar la muerte de su esposa Elara, ha organizado una boda ritual. El objetivo no es una unión matrimonial, sino utilizar las almas de los invitados como combustible para resucitar a Elara. Los PJs están vinculados a la casa por deudas o contratos, lo que los obliga a asistir. El ritual se alimenta de la etiqueta social y la sumisión; romper el protocolo o destruir los hilos de sombra que unen a los invitados con el núcleo es la única forma de detener la ceremonia.

SECRETOS

- Las sombras que se mueven contra la luz son los restos de invitados anteriores.
- La comida no se digiere porque es una extensión del plano liminal que prepara el cuerpo para la absorción del alma.
- La llave de hueso es el ancla física del ritual; sin ella, el Conde no puede estabilizar la resurrección.

RESOLUCIONES

Los jugadores pueden derrotar al Conde en combate directo tras romper el ritual, o sabotear la ceremonia robando la llave de hueso, provocando que el ritual colapse y consuma al Conde en su lugar.



PARA LOS JUGADORES

Habéis sido convocados a la Mansión Voldar en el gélido Barovia. Ya sea por una deuda impagable, un contrato antiguo o una promesa de sangre, no podéis rechazar la invitación a la boda del Conde Valerius y la Señora Elara. Pero al cruzar el umbral, descubriréis que la etiqueta es una ley absoluta y que, bajo los encajes y la plata, la mansión tiene un hambre antigua que planea saciarse con vuestras propias almas.

PERSONAJES JUGADORES



VALERIUS "VAL" THORNE

Humano (Variant) · Guerrero (Camino del Campión) · Nivel 3 · Soldado (Veterano)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16	12	14	10	12	10

PG: 28 · **CA:** 18 · **Velocidad:** 30 ft

Salvaciones: STR +5, CON +4

Habilidades: Atletismo +5, Intimidación +2

Equipo: Espada larga, Cota de malla, Escudo, Abrigo de cuero desgastado

Rasgos: Fighting Style: Protection · Second Wind · Action Surge · Champion: Improved Critical

Ex capitán de la guardia real, deshonrado injustamente. Su madre fue acusada de brujería.

Gancho: Reconoce la Guardia Azul como una élite de un régimen caído y busca redimir su honor protegiendo a los inocentes.



LADY SERAPHINA VANE

Elfo Alto · Mago (Escuela de Evocación) · Nivel 3 · Noble / Erudito

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8	14	12	16	12	13

PG: 20 · **CA:** 12 · **Velocidad:** 30 ft

Salvaciones: INT +5, WIS +3

Habilidades: Arcana +5, Historia +5

Equipo: Bastón de madera, Gafas de lectura doradas, Libro de conjuros, Vestido de terciopelo azul

Rasgos: Sculpt Spells · Arcane Recovery

Conjuros: Fireball (L3 - if applicable), Magic Missile, Shield, Mage Armor, Ray of Frost

Erudita obsesionada con el ciclo natural de la vida y la muerte.

Gancho: Rastrea la variante mutada de Nightshade usada en la mansión y fue alumna de Lady Isolde.



KAELEN "RATÓN"

Gnomo de las Profundidades · Pícaro (Asesino) · Nivel 3 · Criminal (Espía)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8	16	12	14	10	12

PG: 24 · **CA:** 14 · **Velocidad:** 25 ft

Salvaciones: DEX +5, INT +4

Habilidades: Sigilo +7, Juego de Manos +7, Percepción +2

Equipo: Dagas x2, Ropas oscuras ajustadas, Herramientas de ladrón

Rasgos: Cunning Actions · Sneak Attack (2d6) · Assassinate

Mercenario y espía que odia los abusos de poder.

Gancho: Contratado para recuperar un documento secreto que compromete a los Voldar.



BROTHER ALARIC

Humano · Clérigo (Dominio de la Vida) · Nivel 3 · Acólito

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14	10	14	10	16	12

PG: 24 · **CA:** 18 · **Velocidad:** 30 ft

Salvaciones: WIS +5, CHA +3

Habilidades: Medicina +5, Persuasión +3

Equipo: Maza, Armadura de placas, Símbolo sagrado

Rasgos: Disciple of Life · Preserve Life

Conjuros: Cure Wounds, Bless, Healing Word, Lesser Restoration

Sacerdote defensor de los marginados, cuya orden ha sido infiltrada por nobles corruptos.

Gancho: Su fe le obliga a salvar las almas atrapadas en la mansión y limpiar la corrupción institucional.

AVENTURA

CAPÍTULO 1 · LA PUERTA DE MARFIL

ACTO I



Llegada a la mansión y presentación de los anfitriones.

La lluvia en Barovia no lava; mancha. Cae sobre el pórtico de la Mansión Voldar como un aceite denso y frío, resbalando por las gárgolas de piedra que parecen observar la llegada de los invitados con ojos de cristal vacío. Los aventureros cruzan el umbral, sintiendo cómo el frío exterior es reemplazado por un aire viciado, cargado con el olor dulzón y pesado de las rosas negras que flotan en el vestíbulo.

Conde Valerius Voldar los recibe en la sombra. Viste un traje negro impecable, tan oscuro que parece absorber la luz de las antorchas. Su sonrisa es una curva perfecta, pero no alcanza sus ojos, que permanecen fríos y calculadores. "Bienvenidos," dice Valerius, con la voz suave como la seda sobre un ataúd. "Recordad la etiqueta de esta noche: no se permite ruido, ni armas visibles, ni recuerdos del pasado. La boda es un renacimiento, no un memorial."

A su lado, la novia, Señora Elara Voldar, espera. Es pálida, casi translúcida, con un velo que oculta cicatrices finas como hilos de plata que le recorren el rostro. Ignora a la aristocracia local y sus ojos se clavan en un sirviente ciego que avanza entre la multitud, cargando una llave de hueso que brilla con una luz tenue.

Los PJs notan algo inquieto en las esquinas. Las sombras no siguen la luz de las antorchas; se arrastran contra ella, como telarañas vivas que respiran. Lady Seraphina Vane ajusta sus gafas de montura dorada, escrutando la escena con escepticismo, mientras Valerius Thorne, con su abrigo de cuero desgastado, siente el peso de su espada oculta y el eco de un código de honor que ahora no tiene a dónde aplicar.

El barón Thorne, ya con el primer trago en la mano, ríe demasiado alto, buscando un conflicto que aún no ha nacido. Lady Isolde, nerviosa, revisa su anillo protector una vez más. La elegancia es una máscara frágil, y bajo ella, la mansión exhala un hálito antiguo y hambriento. Los aventureros han entrado en la panza de la bestia, y el reloj de la boda ya ha comenzado a tic-tac.

NOTAS PARA EL DM

- Pedir tiradas de Percepción (DC 14) para notar que las sombras no pertenecen a los cuerpos.
- Enfatizar la presión social de Valerius.

CAPÍTULO 2 · LA MESA DE LOS SUSURROS

ACTO I



Cena inquietante y revelaciones sobre la naturaleza del lugar.

El Gran Salón de Banquetes se despliega como una herida abierta disfrazada de lujo. Las paredes están cubiertas de tapices oscuros que absorben el eco de las conversaciones, y el techo, alto y abovedado, se pierde en la penumbra. En el centro, una mesa larga de roble oscuro extiende su superficie como un altar profanado. Sobre ella, los platos son de plata opaca, pulida hasta perder el brillo, y las flores que los acompañan son negras, con pétalos gruesos y cerosos que exhalan un hedor a tierra mojada y miel rancia, un aroma que se pega al paladar antes de que la primera bocado toque los labios.

Los invitados toman asiento con la rigidez de quienes temen romper algo frágil. Valerius Thorne, incómodo en su armadura bajo la ropa formal, siente cómo la tensión muscular se acumula en sus hombros. A su derecha, Lady Seraphina Vane observa el menú con la frialdad de una cirujana. Baja sus gafas doradas, escrutando el humo que sube de las velas; no es cera, sino algo más denso, casi orgánico.

—La comida en Barovia nunca es lo que parece —murmura Seraphina, lo suficientemente bajo para que solo él la oiga, pero con la intensidad de una acusación—. Esto no se digiere. Se absorbe.

Al otro lado de la mesa, el Barón Thorne, borracho ya tras el primer vaso de vino tinto que sabe a hierro y a sangre seca, lanza una carcajada que resuena demasiado fuerte. —¡La belleza de la muerte! —grita, alzando la copa hacia la nada—. ¡Es la única verdad eterna!

El silencio que sigue no es natural. No es la ausencia de ruido, es un vacío que succiona el aire de los pulmones. Las velas se apagan de golpe, no por el viento, sino porque alguien ha cortado su oxígeno. El frío es súbito, glacial, y hiela la sangre en las venas de todos los presentes. Por un instante, los rostros de los invitados se desdibujan, volviéndose planos, sin rasgos, como máscaras de porcelana rota.

Lady Isolde, sentada frente a Valerius, tiembla. Su anillo protector brilla con una luz pulsante, intentando crear un escudo contra la presión sobrenatural. Mira a Seraphina con los ojos desorbitados, susurrando entre dientes apretados: —Los platos no tienen sombra. Mirad bajo la mesa. No hay sombras bajo los platos. Solo... vacío.

La luz vuelve de golpe, encendi

NOTAS PARA EL DM

- La comida es psicotrópica; quien coma debe hacer salvación de CON o quedar aturdido.
- Lady Isolde es la fuente de información sobre la falta de sombras.

CAPÍTULO 3 · EL BAILE DE LAS SILUETAS

ACTO I



Primer encuentro con los guardianes del ritual.

La música de las violas es demasiado precisa, sin respiración ni error humano. El suelo de la sala de baile está cubierto de cristales rotidos que reflejan fragmentos distorsionados de los invitados, pero nadie parece notar el peligro inminente. Valerius Thorne siente el peso de su espada oculta bajo la chaqueta formal, sus músculos tensos al ritmo de la polca macabra. A su lado, Lady Seraphina Vane observa cómo la niebla se espesa cerca del escenario, su mente analizando la geometría imperfecta de las sombras.

—El ritmo es errático —susurra Seraphina, ajustando sus gafas doradas—. No siguen la partitura. La música los guía, no al revés.

De las profundidades de la penumbra emergen los primeros músicos: dos figuras altas, vestidas con uniformes de la Guardia Azul de un reino olvidado, pero sus rostros son máscaras de porcelana blanca, sin ojos ni boca, solo sonrisas grabadas en el frío material. Sus dedos largos y articulados rasgan las cuerdas de los violines sin tocarlas, produciendo un sonido que vibra en los dientes de los presentes. Son Espectros Disfrazados, guardianes de la ceremonia, y su presencia hiela el aire más que el silencio anterior.

Elara Voldar aparece en el centro de la pista, bailando con una silueta translúcida que parece hecha de humo y recuerdos. No tiene cuerpo físico, solo una aura de frío y olvido que se expande a medida que se mueve. Sus ojos, ocultos bajo el velo, parecen mirar directamente a los PJs, evaluando su valor como sacrificio o como obstáculo.

Valerius avanza un paso, su código de honor gritándole que proteja a los inocentes, pero la etiqueta lo ata a la silla. Seraphina, en cambio, saca un fino bastón de madera de su bolsillo, manipulándolo con la destreza de quien conoce los peligros de la magia antigua.

—La comida se absorbe, pero la danza... la danza nos consumirá —dice Seraphina, con los ojos brillando con una luz púrpura tenue—. Si rompen el ritmo, el ritual se desestabiliza. Pero si los matamos aquí, la boda se convierte en un funeral. Y no estamos invitados a funerales.

Las sombras bajo los pies de los músicos se despegan del suelo, extendiéndose hacia las piernas de los invitados como garras invisibles. La tensión es palpable, una cuerda de violín a punto de

romperse. Valerius siente el impulso de blandir su espada, de cortar la hipnosis con acero y fuerza bruta, pero conoce las consecuencias de la falta

NOTAS PARA EL DM

- Combate contra 2 Espectros Disfrazados.
- Si los PJs atacan sin sutileza, el Conde Valerius se vuelve más hostil.

CAPÍTULO 4 · EL QUIEBRE DE LA ETIQUETA

ACTO II



El caos estalla y el ritual comienza a manifestarse físicamente.

La música se quiebra. No por una nota falsa, sino porque las cuerdas de los violines se rompen una tras otra, un estallido seco que corta la hipnosis del baile. Los dos espectros se detienen, sus máscaras de porcelana girando hacia los aventureros con un chirrido de cerámica contra piedra. Elara Voldar deja de bailar, su cuerpo translúcido comenzando a evaporarse en un remolino de niebla fría.

—El orden se ha roto —dice una voz que no viene de ninguna boca, sino de las paredes mismas, vibrando en los dientes de todos los presentes—. Pero la ceremonia continúa.

El suelo de la sala de baile tiembla. Los fragmentos de espejo se agrietan, no hacia fuera, sino hacia abajo, abriendo una grieta central desde donde se eleva un humo violeta espeso. La elegancia de la velada se desmorona como un castillo de naipes golpeado por un viento ártico. Los invitados, paralizados por el terror sobrenatural, no huyen; se quedan sentados, rígidos, mientras las sombras se despegan de sus propios cuerpos y se unen al humo violeta.

Valerius Thorne es el primero en reaccionar, su instinto de soldado superando la etiqueta. Desliza su espada de la funda oculta, el acero silbando al salir. No hay tiempo para disculpas ni para la compostura nobiliaria. Lady Seraphina Vane, en cambio, se mueve con la precisión de quien ha visto esto antes. Agarra al Barón Thorne por el cuello de la camisa, arrastrándolo hacia atrás justo cuando unas garras de sombra atraviesan el lugar donde estaba su cabeza.

—¡Corred hacia la escalera! —grita Seraphina, lanzando un Rayo de Fuego compacto hacia el núcleo de humo violeta. La llama no quema la carne, pero consume la niebla ritual, creando una brecha de claridad momentánea en el caos—. ¡Valerius, cubre a Kaelen!

El gnomo, "Ratón", ya se ha movido. No hacia la salida, sino hacia la mesa de los invitados, deslizando sus dagas entre las piernas de una anciana noble que observa la escena con indiferencia macabra. Roba un documento sellado con cera negra del bolsillo de la dama, sin romper el contacto visual de nadie.

En lo alto del vestíbulo, el Conde Valerius Voldar aparece en el balcón. Su traje impecable ahora parece pesado, como si la gravedad lo arrastrara hacia abajo. Sostiene la llave de hueso

NOTAS PARA EL DM

- Kaelen debe hacer una tirada de Juego de Manos (Sleight of Hand) para robar el documento.
- El humo violeta puede causar daño necrótico si se entra en él.

CAPÍTULO 5 · LA VERDADERA CEREMONIA

ACTO II



El Conde revela su verdadera forma y el horror se desata.

El abismo se abre bajo nuestros pies. Valerius Voldar no grita; su voz llega como una hoja de afeitar envuelta en terciopelo, fría y precisa. Sostiene la llave de hueso no con devoción, sino con la comodidad de quien usa una herramienta habitual. La niebla violeta que ha devorado la sala de baneo deja de ser humo para convertirse en una sustancia espesa, casi líquida, que pulsa al ritmo de un corazón invisible.

—El orden es una ilusión —anuncia el Conde, ajustándose el puño de su camisa, mientras sus ojos, ahora desprovistos de blanco, solo son pozos negros—. Pero la muerte es eterna. Bienvenidos a la verdadera ceremonia.

Los invitados, antes paralizados por el terror, ahora se mueven. No caminan; se deslizan. Sus siluetas pierden gravedad, elevándose como estacas arrancadas del suelo. Sus rostros se han convertido en máscaras de porcelana lisa, sin nariz ni boca, solo una sonrisa pintada con tinta roja que se agrieta con cada movimiento. No son personas; son ingredientes.

Lady Seraphina Vane analiza la trayectoria del peligro. El humo no es etéreo; es materia condensada, densa y gélida. Lanza un Rayo de Hielo hacia la base del balcón donde se asoma Valerius. El objetivo no es matarlo, sino truncar su maniobra: congelar la madera podrida para impedir su descenso hacia la masa flotante. El Conde resbala, su elegante vestimenta manchándose de escarcha, pero se recupera con una flexibilidad antinatural, agarrándose al borde con dedos que se alargan y endurecen como garras de cuervo, clavándose en la piedra.

—¡Valerius! —grita Kaelen "Ratón", agazapado entre los escombros de una mesa volcada en el suelo del salón. El gnomo desenvaina sus dagas, pero no apunta al Conde. Ataca los filamentos negros y viscosos que emergen del suelo, vibrantes como tendones de brea viva, que intentan enrollarse en los tobillos de Lady Seraphina para arrastrarla a la grieta—. ¡Las sombras son los hilos! ¡Cortad las sombras!

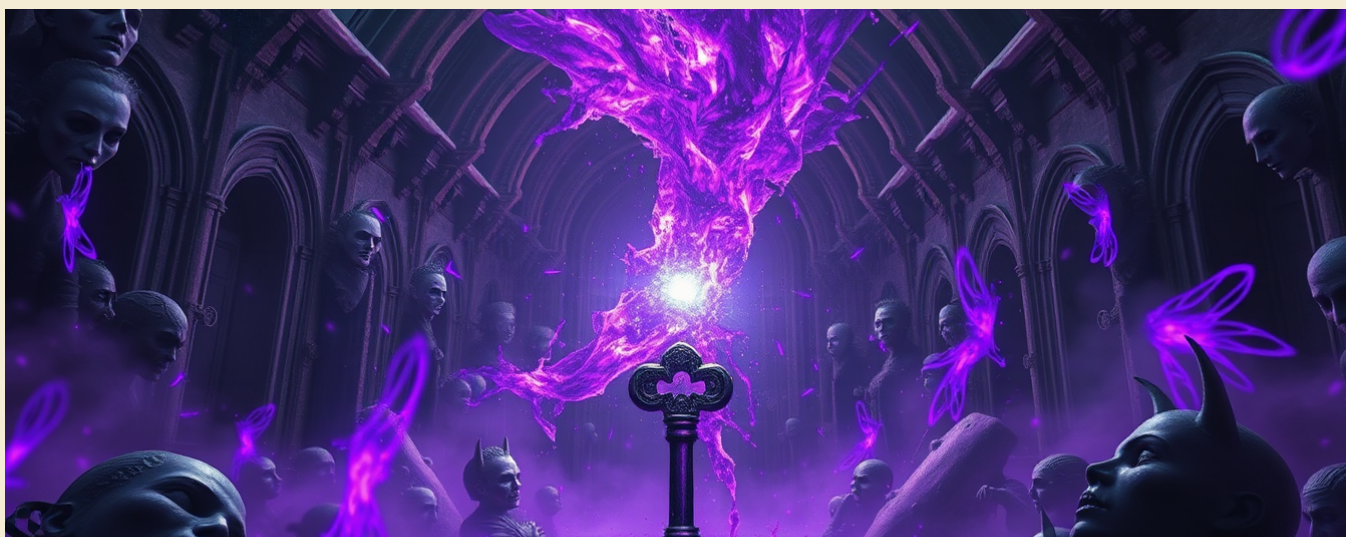
Valerius Thorne, herido en su propio orgullo por la ruptura del protocolo de duelo, siente arder la furia de un soldado traicionado. Su código exige proteger a los de su bando, pero su instinto le grita que la forma convencional de combatir es inútil aquí.

NOTAS PARA EL DM

- Introducir la mecánica de los 'hilos de sombra' que deben ser cortados para liberar a los aliados.

CAPÍTULO 6 · EL HILO DEL OLVIDO

ACTO III



El clímax final contra el Conde y la resolución del ritual.

El Conde Valerius Voldar se desliza hacia abajo como una sombra desapegada, sus dedos clavados en la madera crujiente del balcón. No baja; simplemente cae en dirección a la grieta violeta, absorbiendo la niebla como una esponja seca absorbe el agua. A su alrededor, los "invitados" — ahora máscaras de porcelana con sonrisas de tinta agrietada— se arremolinan en un torbellino de elegancia grotesca. No atacan a los PJs directamente; los rodean, cerrando el círculo con una lentitud hipnótica que aprieta el pecho como una corseta invisible.

Lady Seraphina Vane baja sus gafas doradas, el resplandor púrpura de sus ojos revelando el terror contenido. Entiende la mecánica del horror: la boda no es un evento, es un contenedor. Mientras más se acercan los huéspedes al centro, más se disuelve la realidad física. La plata de los platos en la mesa cercana empieza a fluir como líquido, derritiéndose en el suelo para unirse a la sustancia violeta.

—¡No luchéis contra ellos! —grita Seraphina, su voz cortando el sonido opresivo de la multitud—. ¡Son el ritual! Si los herís, solo alimentáis la forma. Buscad el hilo que los une. ¡El sirviente ciego!

Kaelen "Ratón" ya está en movimiento. El gnomo se abalanza sobre la espalda de una de las máscaras de porcelana, no para golpear, sino para escalar. Sus manos buscan las costuras invisibles del traje de la criatura, sus dedos buscando la textura huesuda bajo la tela fina. Ve el hilo negro y viscoso que sale del ombligo de la máscara y se extiende hacia el vacío central, hacia donde el Conde Voldar, ahora suspendido sobre la grieta, entona una sílaba que hace vibrar los huesos de todos los presentes.

Valerius Thorne, el guerrero, siente el instinto de blandir su espada contra el líder, contra el monstruo. Pero mira a Seraphina y ve la dirección de su mirada. Mira a la llave de hueso que el Conde sostiene, la misma que vio en el vestíbulo. El código de honor de Valerius se quiebra, sustituido por la crudeza del campo de batalla. No es un duelo. Es una desactivación de artefacto.

—¡Thorne! —rugue el gnomo desde la cima de la masa de invitados—. ¡La llave!

El Conde Voldar sonrío, y esa sonrisa

NOTAS PARA EL DM

- El combate final requiere coordinar el ataque a la llave de hueso mientras se evitan los hilos.
- El sirviente ciego puede ser un punto débil o una distracción.



CONDE VALERIUS VOLDAR

Villano Principal

Un liche elegante y obsesivo que busca resucitar a su esposa.

Personalidad: Seductor, gélido, obsesivo con la etiqueta.

Quiere: Resucitar a Elara usando las almas de los invitados.

Sabe: El funcionamiento exacto del ritual de resurrección y la ubicación de la llave de hueso.



SEÑORA ELARA VOLDAR

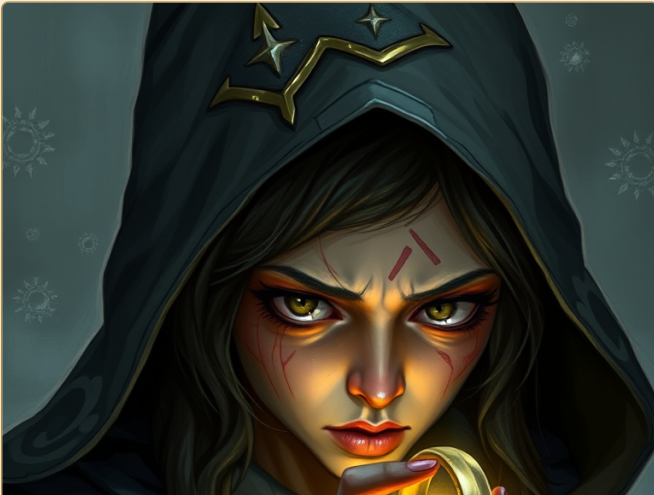
Novia / Víctima

Pálida, casi translúcida, con cicatrices de plata en el rostro.

Personalidad: Ausente, melancólica, parece atrapada en un sueño.

Quiere: Paz o liberación, aunque no puede expresarlo.

Sabe: El dolor de su propia existencia liminal.



LADY ISOLDE

Informante

Maga nerviosa que usa un anillo protector.

Personalidad: Paranoica, asustadiza pero observadora.

Quiere: Sobrevivir a la noche sin ser consumida.

Sabe: Que la comida es absorbida y que los platos no tienen sombra.



BARÓN THORNE

Alivio Cómico / Catalizador

Mercenario borracho y ruidoso.

Personalidad: Provocador, hedonista, cínico.

Quiere: Beber el mejor vino de Barovia y causar un escándalo.

Sabe: Poco sobre el ritual, pero mucho sobre cómo molestar a la nobleza.

ENEMIGOS



ESPECTRO DISFRAZADO

Undead · CR 2

CA: 13 · PG: 45 (6d8+18) · Velocidad: 0 ft, fly 40 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6	16	14	10	12	14

Salvaciones: DEX +5

Habilidades: Stealth +8

Sentidos: Darkvision 60 ft, passive Perception 11

Idiomas: Común

ACCIONES

- **Toque Gélido.** +5 melee, 3d6+3 frío
- **Melodía Hipnótica.** Wis save DC 12 o queda Encantado por 1 ronda

Guardianes con máscaras de porcelana y uniformes de la Guardia Azul.



MÁSCARA DE PORCELANA

Undead/Construct · CR 1/2

CA: 12 · PG: 22 (3d8+6) · Velocidad: 20 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14	10	12	4	10	4

Sentidos: passive Perception 10

Idiomas: —

ACCIONES

- **Zarpazo de Sombra.** +4 melee, 1d6+2 necrótico

Invitados transformados en cascarones vacíos con sonrisas de tinta roja.

LUGARES



MANSIÓN VOLDAR

Gothic Estate

Una residencia lúgubre donde la realidad se dobla bajo la voluntad del Conde.

- Lluvia de aceite
- Rosas negras
- Suelo de espejos fracturados

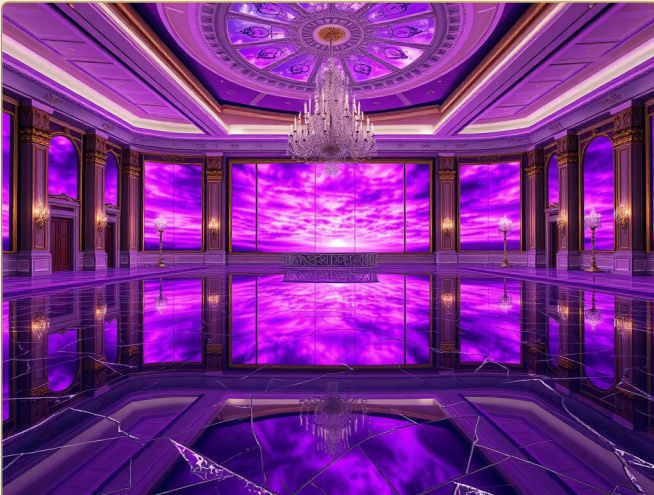


GRAN SALÓN DE BANQUETES

Dining Hall

Un espacio opresivo con una mesa de roble oscuro y platos de plata opaca.

- Ausencia de sombras bajo los platos
- Velas de humo orgánico



SALA DE BAILE

Ballroom

Una pista de baile hecha de cristales rotos que refleja versiones distorsionadas de los presentes.

- Grieta violeta central
- Humo de almas

Creado por: Iris Vela, Damián Kovacs, Marga Rivas, Maquetador (gemma4:31b)

Fecha: 2026-05-16T18:38:14

COMPATIBLE CON D&D 5E SRD · MURRAY'S LAB