



LA SENDA DEL LADO OSCURO

AQUELARRE ALMOGÀVERS

Tercera y última parte de la campaña para Aquelarre/Almogàvers "La Secta del Dragón", iniciada en el núm. 49 (Un caballero como Dios manda) y continuada en el núm. 50 (El retorno del muerto).

POR ENRIC GRAU Y RICARD IBÁÑEZ

Introducción

Las palabras del fantasma del anciano rey búlgaro se desvanecen en el aire casi tan rápido como su imagen. Con lágrimas en los ojos, su disoluto segundo hijo jura (bastante dramáticamente) que hará lo que sea para salvar a su hermano y para que el alma de su padre descansa en paz. A continuación se colará por el portal de hierro, dando una zancada por encima del horrendo cadáver de la malvada Guilleuma... Es de suponer que los PJs lo sigan. El que se quedará atrás será Dionís de Lugo, el criado del príncipe. Todo tiene un límite, incluso la fidelidad. Pase de amoríos, vendettas, ataques piratas, disputas palaciegas, destierros a castillos embrujados y peleas con muertos... ¡pero entrar ahí dentro jamás!

El valle de los muertos

... Y así, el grupo cruza el umbral de la puerta para encontrarse en una enorme planicie que se

extiende hasta el horizonte, cubierta por una fina capa de niebla que les cubre los pies. El suelo es de tierra suelta sin piedras ni rocas, el cielo es oscuro sin nubes ni estrellas, y la iluminación no proviene de ningún punto en concreto, simplemente las cosas se ven, como en los sueños donde todo está iluminado de una forma vaga y difusa. No hay viento, ni siquiera una ligera brisa, pero hace un frío que no protege ningún abrigo ni capa, un frío que se nota hasta los huesos, un frío que penetra hasta el interior del cuerpo. A espaldas de los PJs se alza el portal, solo y aislado en medio de la llanura... Una tirada de Leyendas o similar puede identificar este lugar cómo el Valle de los Muertos, una especie de antesala al mundo de Ultratumba. En este "terreno de nadie" las almas de los recientemente difuntos se dirigen hacia lo que los antiguos llamaron *el río Estigia*, para cruzarlo y pasar al otro lado, hacia el Cielo o el Infierno que se han ganado en la Tierra. Según las leyendas, hay caminos, atajos en el Valle de los Muertos por los que se puede ir de un lugar a otro de la Tierra. Algunos dicen que éstos son los caminos que emplea la Muerte para visitar a los





vivos. Otros simplemente se encogen de hombros. Pero, sea como fuere, ésta es la oscura senda que deberán recorrer los PJs si quieren llegar a tiempo a Bulgaria...

El río Estigia

En medio de la llanura el silencio parece absoluto... pero si se paran un momento a escuchar atentamente podrán oír un profundo lamento que parece provenir de una dirección determinada (si ninguno de los PJs la oye, el bueno de Andrónico sí lo oirá). El lamento crece en intensidad a medida que se avanza en esa dirección... que conducirá al grupo hasta las orillas del Estigia, las fronteras propiamente dichas de ultratumba, como ya se ha dicho.

En realidad el "río" es una barrera oscura y móvil con formas sinuosas y ondulantes, que se alza a una altura infinita en medio de la nada. De hecho es como si se contemplase la superficie de un océano puesta de forma vertical, con el oleaje y los movimientos oscilantes típicos del mar. Hasta aquí llegan las almas de los muertos para cruzar la frontera entre nuestro mundo y el otro. Es una fila interminable de personas, cientos y cientos, que avanzan cojeando o arrastrándose hasta la barrera para desaparecer tras ella. El espectáculo es dantesco, ya que no se distinguen en nada del aspecto que tuvieran en el momento de morir, heridas incluidas... Y de sus gargantas, paralizadas con el último suspiro de la muerte, solamente sale ese sordo rumor, ese lamento agónico que ha atraído al grupo... Y es entonces cuando Andrónico dirá algo así como: ¡Hey, fijaos, yo a ese tipo lo conozco! señalando a una figura de las de la fila. Y la figura, a la que los PJs reconocerán sin dificultad cómo su odioso enemigo (y ya dos veces difunto) Igor de Valaquia se girará lentamente, posará sus pupilas muertas en el grupo, poco a poco, un viejo fuego de odio y rencor le iluminará las facciones, y lanzando algo parecido a un aullido animal se separará de la fila para avanzar contra el grupo, mientras saca su espada... Al cabo de poco, otros lo seguirán. Tres más. Los tres cadáveres con los que ya se enfrentó el grupo en Montsoriu.

Entremés III

Y en este preciso momento los PJs oirán una voz a sus espaldas, un rugido satisfecho que grita: ¡El honor de nuestra hermana exige inmediata satisfacción!, mientras les invade un fuerte olor a cabra. Media docena de miembros del clan Malatesta

IGOR DE VALAQUIA

Ver características en *Un Señor como Dios manda*

MUERTOS-SECUACES DE IGOR

Animados por la inquina (totalmente justificada) que sienten hacia los PJs, están dispuestos a casi lo que sea con tal de llevarse-los por delante.

Para *Almogàvers*

DES 10, AGI 10, CON -, MEM 8,

ATE 6, VOL -

FUERZA: 2H

TAMAÑO: 1G

ASPECTO: ¡ECCS!

CARISMA: ¡Ñam, Ñam!

ARMADURA: 2/4

CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*

FUE 10, AGI 10, HAB 7, RES -, PER 5,

COM 1, CUL 10

RR: 0% IRR: 99%

Armas: Hacha 50% (1D8+2)

(ya se sabe, esos tipos unicejos, bigotudos y embozados de negro) se han colado por la puerta y están desplegados a sus espaldas, con las armas a punto (por mucho que los PJs especificaran que la cerraban, la vendetta de un siciliano no se detiene ante nada).

¿Ante nada? Bueno, la verdad es que los Malatesta, viéndose tan cerca de su objetivo, se permitirán relajarse un poquillo. Y mirar a su alrededor. Y lo que verán no les gustará nada... Nunca en la vida habían visto un lugar así, sin Sol, ni Luna, ni estrellas, ni nada de nada. Así que vacilarán, mirándose unos a otros mientras observan a esos seres con heridas descomunales, totalmente manchados de sangre, con un aspecto de muerto que mata y que se dirigen al ataque hacia el lugar donde están... Y entonces, bien, una cosa es ser vengativos y otra estúpidos ..., bueno, suicidas. O sea que decidirán dejar el asunto de la venganza para más tarde ya que, de momento, hay cosas más urgentes. Y así Igor y los suyos se encontrarán con los PJs y Malatesta haciendo causa común, mientras Andrónico "cubre la retaguardia". Y éste es un buen momento para que alguien se pregunte... ¿cómo se mata a un muerto?

Bueno, pues la verdad es que no se puede. No en la antesala de Ultratumba. En cambio, las armas

de los muertos sí que hieren y matan, y con bastante eficacia, por cierto. Los golpes más o menos mortales que puedan causar los PJs o los Malatesta en sus enemigos solamente tendrán el efecto de proyectarlos hacia atrás un par de pasos (más que nada, por la fuerza del impacto).

No obstante, los muertos no tendrían que estar ahí... sino en el otro lado. Y la Muerte reclama a los suyos. Una tirada de Otear/Atención o similar hará fijarse en que de la barrera del estigia surgen pequeños tentáculos, que pugnan por estirarse hacia Igor y los suyos. Un PJ imaginativo se dará cuenta de que si en lugar de pelear contra sus enemigos los empuja hacia la barrera, ésta los capturará, atrayéndolos hacia sí. Por cierto, si algún PJ o algún Malatesta se mete en la barrera ésta lo expulsará enseguida, como quien escupe un pedazo de comida nauseabunda: en ultratumba sólo se acepta gente muerta, gracias. Cuando Igor sea arrastrado de esta guisa aún tendrá tiempo de gritar algo así como: ¡Nooo! ¡Otra vez nooo!

El encuentro

Al final del combate los Malatesta han quedado reducidos a tres. En vista de la situación decidirán unirse a Andrónico y los PJs para intentar salir del lugar. Luego ya discutirán lo de la venganza. Por cierto, si los PJs les dicen que se vuelvan por dónde han venido... pues les preguntarán que por dónde. No se ve ni rastro del portal, ni lo encontrarán por mucho que lo busquen. Una de las figuras de la muchedumbre de muertos, que ha estado un poco apartada contemplando el combate, se acercará en ese momento al grupo. El muerto en cuestión tiene una pequeña herida en el cuello (más o menos cabe por ella un puño cerrado) y los PJs lo reconocerán en el acto cómo su viejo amigo Hugo de Montfort, el caballero cruzado. Este les explicará que cuándo volvía a sus tierras fue atacado y asesinado por unos malditos bandidos, ¡que se le va a hacer! Estaba por aquí, de trámite, cuando les ha reconocido y ha pensado en ir a saludarles y preguntarles de qué se han muerto ellos. Si los PJs le explican la situación en la que se encuentran se ofrecerá a ayudarles guiándolos por el valle. La verdad es que atravesar el Estigia no le atrae demasiado, y ha descubierto que mientras no se acerque a la barrera no corre ningún peligro.

La forma de avanzar por el inter-reino del Valle de la Muerte es la de desear llegar hasta un punto de nombre conocido. Pero esta intención ha de ser deseada de forma simultánea, ya que si uno de los miembros de un grupo no está pen-



NOTA IMPORTANTE PARA EL DJ

En realidad todo esto es un engaño, y el muerto en cuestión no es Hugo de Monfort como dice ser, sino un Demonio llamado Sabelek. Enemistado con las jerarquías infernales por un asunto del que no le gusta hablar, se ha escondido en la tierra de nadie del Valle de los Muertos. La llegada del grupo le va muy bien, pues piensa que deben estar buscando alguno de los umbrales que comunican la región con la Tierra. Si consigue acompañarlos hasta uno de ellos podrá salir del Infierno, y hacer su vida entre los hombres con el poder de un Dios. Por ello se ha disfrazado mágicamente de un ser querido para ellos (Hugo de Monfort) para ganarse la confianza de los PJs. Ayudará al grupo a llegar hasta la salida tanto como pueda y no parezca sospechoso. Para *Almogavers*, considerarlo un Demonio Menor (Pág. 126 del manual). Para *Aquelarre*, considerarlo una Sombra (pág. 58 del manual).

sando en ese momento en ir a tal sitio y no se separa del grupo no se llegará al lugar en cuestión. Así que si los jugadores expresan verbalmente el deseo de que sus PJs vayan a un lugar determinado... simplemente éstos llegarán allí al cabo de un cierto tiempo (10 - 15 minutos). Sabelek sabe esto, así que sencillamente pregunta a los PJs a dónde quieren ir, para que el deseo se enfoque a la vez en todos ellos.

¡Esperemos que alguno de los PJs recuerde las palabras del fantasma, al final de la aventura anterior! En caso contrario, deberán pasar una tirada de Memoria o similar (con alguna ayudita por parte del DJ) para recordar lo que sigue: *...Debes atravesar el pantano de la putrefacción y subir a las montañas de fuego para entrar en la cueva del Dragón...*

Una tirada de Psicología o similar puede indicar a un PJs especialmente paranoide que este Hugo no tiene exactamente los mismos modos y comportamiento que (tal como él los recuerda) tenía el original...

El pantano de la putrefacción

Por fin el paisaje cambia. La niebla se hace más espesa, apenas un poco menos que el potaje de barro viscoso que burbujea a los pies del grupo.

Si alguien pregunta que de dónde viene el nombre Hugo/Sabelek contestará distraídamente que el pantano tiene su origen a que en él se vacían las cloacas del Infierno (¿Y él cómo lo sabe?). Sea como fuere, el olor es inconfundible. Nunca en la vida los PJs y compañía habrían olido algo tan repugnante. Por cierto, aquí no hace tanto frío como en el valle pero en compensación hay una humedad terrible, que cala hasta los huesos. Hugo/Sabelek advierte a los que le siguen que pisen por donde pase él ya que el fango más allá del sendero seguro es peligroso. (En concreto tiene la facultad de pudrir o envejecer cualquier clase de material inerte o vivo, pero esto último no lo dirá, a no ser que los PJs empiecen a quedarse sin botas)). En esta zona crecen árboles ennegrecidos, totalmente retorcidos y sin hojas. Además la niebla a ascendido hasta cubrir totalmente a los miembros del grupo, que apenas pueden distinguir nada a medio metro de distancia.

Para avanzar de forma segura tal y como dice Hugo/Sabelek, hay que hacer una tirada de AGILIDAD para no desviarse del camino. Si alguien se desvía (lo que por lo menos le pasará a uno de los Malatesta) notará cómo algo le coge la pierna al tiempo que surge ante él una grotesca figura humanoide hecha de barro y lodo cuya intención es la de estrujarle bien estrujadito y llevarle con él al fondo del pantano.

Cuando ya lleven una o dos horas en el pantano, Hugo/Sabelek, siempre en su papel de guía, les preguntará cuál es el siguiente objetivo, repitiendo la pregunta cuando contesten simulando que no oye bien para que todo el mundo lo diga (o piense).

Las Montañas de fuego

Al cabo de poco tiempo el grupo deja de oler a putrefacción para oler a azufre mientras que la niebla desaparece de golpe. La humedad da paso a la sequedad extrema y el frío al calor más insoportable. Los PJs y compañía se acercan a las montañas de fuego. Como su nombre indica se trata de unas montañas cuya misma ladera desprende fuego por todos lados. Si se acercan a las llamas verán que, aunque es un fuego que no prende, sí que quema. La forma de pasar sin quemarse, o quemándose lo menos posible, es la de arrepentirse de los pecados cometidos (ya que el fuego quema tanto como quemar los malos hechos que carga nuestra conciencia). Hugo/Sabelek se lo explicará por encima, aconsejándoles que intenten arrepentirse de sus pecados cuando crucen. El DJ habrá de asignar una dificultad variable dependiendo del perso-

CRIATURA DE FANGO

Para *Almogavers*

DES -, AGI 12, CON 18, MEM 2,
ATE 2, VOL 2
FUERZA: 4H
TAMAÑO: 2G
ASPECTO: La Cosa del Pantano
CARISMA: Glu, Glu.
ARMADURA: 3/6
CAPACIDAD DE DAÑO: 15

Para *Aquelarre*

FUE 30, AGI 10, RES 35, PER 10
RR: 0% IRR: 175%
Armas: Pelea 45% (2D6)

naje y sus acciones pasadas. Hay que hacer una tirada por RACIONALIDAD/ VOLUNTAD por cada 100 m de ascenso. Si se falla se pierden 1D4 puntos de Resistencia/Sangre.

La caverna del Dragón está a 500 m de altura por lo que hay que hacer 5 tiradas. Hugo parece que no es afectado por el fuego (de hecho está en su elemento) aunque él dirá que como recibió la extremaución en el momento de su muerte le han sido perdonados sus pecados y por eso no se quema (Lo cual dará que pensar: ¿no se suponía que lo habían matado los bandidos como un perro, y por tanto sin confesión?). Respecto a Andrónico, se arrepentirá muy sinceramente de todos sus pecados, en especial de los de la carne, y jurará hacer voto de castidad y respetarlo. Para sorpresa de todos, pasará sin problemas. Los dos Malatesta, por su parte, jurarán dejar correr eso de la vendetta... y uno de ellos arderá en el acto. El otro saldrá de esta más o menos chamuscadillo.

La cueva del Dragón

En mitad de la ladera aparecerá de repente la entrada a una cueva de unos 20 metros de diámetro, que se adentra hacia el centro de la montaña. La entrada está iluminada por las llamas de la ladera pero a medida que se adentran van apareciendo alternativamente a izquierda y derecha antorchas adosadas a la pared irregular, produciendo un juego de luces y sombras de aspecto inquietante. El túnel subterráneo prosigue haciendo curvas durante varios Km. hasta desembocar en una inmensa caverna cubierta de estalagmitas y con un lago llameante en el centro. En el extremo opuesto se halla esculpida en la roca la cabeza de un dragón con las fauces abiertas por las que se ve una entrada.

**CRÍAS DE DRAGÓN***Para Almogàvers*DES 6, AGI 10, CON 20, MEM 18,
ATE 18, VOL 18

FUERZA: 3 H GRAN 3 H

CAPACIDAD DE DAÑO: 20

ARMADURA: 10/20

Para Aquelarre

FUE 30, AGI 10, RES 35, PER 10

RR: 0% IRR: 100%

Armas: Envolver con sus anillos
un cuerpo 40% (2D10 de daño por
asalto).*Armadura:* 1**NOTA ACLARATORIA PARA
DJ CURIOSONES**

La Secta del Dragón consiguió, hace muchos años, abrir un portal a la antesala del Infierno para conseguir poder, ejércitos demoníacos, etc. Los líderes de la orden se dieron cuenta a tiempo de que eso no era más que un engaño hecho por los poderes demoníacos infernales para conseguir una entrada a nuestro mundo, por lo que intentaron sellar la entrada. Al ver que eso era imposible hicieron un pacto con uno de los poderes del Infierno (concretamente, un tal Bileto) a cambio del cual él hizo olvidar a todas las entidades demoníacas que la conocían la situación del umbral e hizo una ilusión de piedra sólida en la entrada. Por si acaso, la orden estableció una guardia que vigilaba la posible entrada al Infierno desde la Tierra que, con el tiempo, llegó a ser simplemente simbólica. O sea que, después de cientos de años, los soldados de la guardia piensan que la historia de la puerta no es más que una simple leyenda. De ahí su espanto al ver atravesar la piedra sólida a un Demonio de aspecto horripilante.



los que el grupo haría bien en rodear el lago a cierta distancia de ellos, sencillamente yendo por los bordes de la caverna para llegar a la puerta sin problemas. Sin embargo Hugo/Sabelek, que ya ve la salida deseada, insistirá en que son bestias demoníacas que no permitirán la salida del grupo, y que hay que acabar con ellas... y mientras tanto se dirigirá de forma discreta hacia el umbral bordeando la caverna. Si los PJs son tan tontos que le hacen caso y avanzan hacia los dragones éstos se pondrán en guardia manteniendo sus posiciones a la defensiva y atacando súbita y ferozmente si alguien se pone a tiro.

Señor Demonio ...**¿Me concede un deseo?**

Sea como fuere, Hugo/Sabelek cruzará el umbral antes que los PJs, transformándose en su verdadera apariencia (ya se sabe, cuernos, rabo, etc). Se detendrá un instante para ver a su alrededor, viendo que está en un inmenso sótano con el techo a 5 metros de altura. Tras él se alza el portal con la forma de la boca de un dragón y delante suyo hay dos guardias armados con coraza y lanzas que le miran aterrorizados por su presencia. Se hallan al pie de una imponente escalinata de mármol que sube hasta una



MIEMBROS DE LA SECTA DEL DRAGÓN

Para *Almogàvers*

DES 10, AGI 12, CON 14, MEM 10,
ATE 8, VOL 10

FUERZA: Normal

TAMAÑO: Normal

PROFESIÓN: Mercenario (Aprendiz)

ARMAS: Lanza, espada

ARMADURA: 2/7

CAPACIDAD DE DAÑO: 14

Para *Aquelarre*

FUE 14, AGI 15, HAB 15, RES 14,
PER 10, COM 5, CUL 10

RR: 40% IRR: 60%

Armas: Lanza 50% (1D6+1D4+1)

Espada corta 65% (1D6+1D4)

Armadura: Peto con refuerzos
(Prot. 3)

balaustrada a 3 metros de altura donde se hay un pasillo porticado con tapices en las paredes y algunas puertas con adornos. A su lado hay un gran gong para dar la alarma. Se trata de los subterráneos secretos de la Secta del Dragón. Cuando los PJs (más muertos que vivos) consigan cruzar el umbral puede ser que lleguen a tiempo de ver la siguiente escena: los cadáveres de los dos guardias terriblemente mutilados por el suelo, el Gran Maestre de la Orden con unos cuantos guardias en la balaustrada mirando desesperado hacia abajo y, como no, el Demonio al pie de la escalera realizando los pases de un complicado hechizo. En ese momento, si el príncipe se halla presente, se oirá una vocecilla que dice: *Perdone señor Demonio... ¿podríamos hablar de negocios en un lugar más tranquilo?* Se trata de Andrónico. Todo el mundo dirigirá su mirada estupefacta hacia él mientras el demonio sonrío diciendo: *Como no, muchacho, como no...* desapareciendo seguidamente ambos en una espesa nube de humo. Si alguien se fija verá que el príncipe también ha desaparecido. El último de los Malatesta (que por cierto se llama Luigi) gritará algo así como *¡Scatiplocca berberino porco indecento tagliatello!* (es decir, su padre). El Gran Maestre de la Orden del Dragón, un tipo alto, corpulento, impresionante, y bastante enfadado en estos momentos, se quedará mirando al grupo y dirá: Bien, bien, bien, o sea que habéis traído con vosotros un Demonio del Infierno ¿no?... *¡Cogedlos! ¡Vivos o en estado agónico, pero cogedlos!* Los pocos guardias que le quedan avanzan hacia los PJs...Aquí pueden pasar tres cosas:

1). Que se dejen coger. No se les atizará demasiado (más que nada, porque los guardias no están para sustos, después del espectáculo del Demonio). Pasarán un día en los calabozos de la Orden de los que pueden intentar escapar. Si no lo hacen son llevados a presencia del Gran Maestre que los sentencia a muerte. Pero (siempre hay un "pero") añade que puede conmutarles la pena a cambio de que eliminen al molesto príncipe. Los PJs tendrán que prestar un juramento de que retirarán al príncipe de éste mundo. Literalmente. Si no lo hacen... bueno, pues la secta del Dragón irá a por ellos (Luigi Malatesta, a partir de ahora apodado el negro por lo tostado que se quedó en la montaña de fuego, se apresurará a decir que a dónde hay que firmar).

2) Que se lñen a tortas para intentar salir al exterior. Bueno, no es imposible, son cuatro guardias totalmente armados que serán reforzados al cabo de 2D6 asaltos por doce más (aunque siempre aceptarán su rendición). El Gran Maestre desaparecerá de escena. Si consiguen escapar por alguna de las puertas supondremos 1d10 encuentros antes de que encuentren la salida (se pueden esconder o hacer alguna estratagema). Si son capturados pasamos a la posibilidad 1. Si escapan dejamos la iniciativa al DJ que sabe lo que ocurrirá en el futuro con el príncipe (ver más adelante).

3) Que regresen por donde han venido (donde seguro que los tratan mejor). Bien, la verdad es que lo tienen difícil. No vamos a describir toda la antesala del Ultratumba, ni a todas sus criaturas pero no es un sitio tranquilo. Seguro que al final los matará algún bicho...

Un demonio en el mundo

El deseo del príncipe es la de eliminar a su tío y salvar a su hermano. El demonio concede gustoso el primer deseo pero el segundo... bueno, lo hace a su manera. Es decir: Lo que hace en realidad es eliminar también a su hermano para poder hacerse pasar por él y reinar en su lugar. Esta escena la presencia desde su escondite la chica que tenía planeado traicionar al príncipe haciéndole beber una pócima (ver *Un caballero...*) y que huye aterrorizada al ver la escena (sobre todo teniendo en cuenta lo dantesco que puede ser Sabelek a la hora de eliminar a alguien que no quiere que pueda ser reconocido). A partir de ese momento el demonio adopta la forma humana del heredero.

El nuevo príncipe heredero desvela la conspiración y ordena la ejecución de todos los conspiradores agradeciendo la ayuda a su hermano

menor, y liberando de paso a los cada vez más patidifusos Henri Graumont y Ricardo de Ibaña. Además, claro está, organiza su coronación. También contacta secretamente con la Orden del Dragón para facilitarles la ejecución de su molesto hermano. (Motivo por el que ésta propone el negocio a los PJs ¿qué mejor que unos camaradas de toda la vida para que asesinen al príncipe?)

Así que, cuando los PJs y Luigi, sedientos de sangre, se asomen al palacio... se encontrarán con Henri y Ricardo, que los saludarán muy efusivamente, informándoles de las últimas novedades (esperemos que no los acuchillen sin dejarles hablar):

Andrónico (¡que, chicos, cómo ha cambiado últimamente desde que se fue con vosotros, parece otro!) sospecha que su hermano ha sido suplantado por el Demonio fugado. Precisamente, les irían bien un grupillo de aventureros que... (RUGIDO POR PARTE DE LOS PJs).

El Dj debería jugar con la paranoia de los PJs. ¿Quién es el Demonio? ¿El hermano mayor... o Andrónico? Sea como fuere, y hagan lo que hagan los PJs, es el momento culminante de la acción (en la que deberían intervenir guardias palaciegos, miembros de la secta del Dragón que han aparecido por si los PJs los traicionan o por si no se saben desenvolver solos, alguna que otra novia despechada que se queja de lo mucho que ha cambiado el príncipe Andrónico, algún que otro esclavo desorejado que se queja de lo mucho que ha cambiado el príncipe heredero, y Luigi Malatesta de los Malatesta de Palermo, Sicilia, que sigue empeñado en vengar el honor de su hermana...). En mitad de ese caos, digo, hará su aparición Fray Jerónimus Sidirás, un santo eremita griego que ha venido atraído por el tufillo a azufre que desprenden las acciones del pobre Sabelek, y que realizará sobre él un ritual de exorcismo mientras lo mantiene a raya con la cruz.

Conclusión

Sigue quedando pendiente el tema de qué hacer con el príncipe Andrónico. Este, impresionado por la actuación del monje, y por las experiencias vividas recientemente, resolverá renunciar a este mundo y retirarse a vivir al convento del monte Athos, donde no se permite la entrada ni a mujeres ni a animales de sexo femenino. Y los PJs se encuentran sin trabajo, en un reino desconocido (Bulgaria) en el que está a punto de estallar una guerra civil por falta de heredero directo al trono...