

## CUENTAS PENDIENTES

### Información para el DJ

Como es bien sabido por aquellos que viven en el celeberrimo barrio de la Germanía, son diversas las *Cofradías* o *Monipondios* que operan en el lugar. Recientemente ha estallado una guerra entre dos de estas cofradías, todo debido a un asunto relacionado con esferas más altas. Una de las agrupaciones, concretamente la conocida como la Germanía del Jerezano, controla el extremo este del barrio, la zona más próxima al Barrio del Aposento. Las cosas transcurrían tranquilamente hasta que fue escogido como principal de otro monipondio, éste conocido como la Cofradía del Filoso (o séase, del Cuchillo) a un tal Rodolfo de Monteagudo. El tal sujeto resultó ser un ex combatiente de los tercios, y además poseedor de un oscuro e importante secreto. Cuando se encontraba destacado con los tercios cerca de Ostende, tenía como mando a un tal Eduardo Gempirelli, Sargento, aunque excelentemente relacionado con los altos mandos. Durante su estancia en un pequeño pueblo holandés, Gempirelli fue descubierto por Monteagudo en el momento de asesinar a una joven natural del lugar, a la que previamente había violado. Monteagudo amenazó con delatar al italiano a menos que una importante suma de dinero fuese a parar a sus manos. El lombardo accedió, peor antes que cobrase el dinero fue “extrañamente” destinado a otra compañía, y una vez allí se le encomendó una misión en la que simplemente debía constatar la situación de las posiciones enemigas. Más misteriosamente aún, fue capturado, especialmente curioso por el hecho que los combatientes enemigos parecían estar esperándole. Preso pasó unos cuantos años de su vida, antes de volver a la península. Cuando por fin lo consiguió se instaló en Madrid, donde merced a su habilidad conservada con la espada y a las artes aprendidas en campaña terminó ocupando el puesto principal en la Cofradía del Filoso. Hasta aquí las cosas normales, de no ser porque Monteagudo descubrió un día la presencia de Gempirelli en Madrid. Al parecer, se había convertido en un alto funcionario, y con ambiciones de entrar a formar parte de la cancillería real. La sed de venganza se desató, y el antaño traicionado decidió enviar un mensaje a su antiguo compañero de armas. En él, solicitaba una enorme cifra a cambio del silencio por un asunto que podría costarle su carrera política. Por supuesto, cobrase o no, Rodolfo piensa matar igualmente a Eduardo Gempirelli, aunque si puede ser con la bolsa llena mejor. Temerario, el italiano contactó a través de un emisario suyo con una banda rival de los del Filoso, la Cofradía del Jerezano, a los cuales ha prometido una suma enorme –aunque no tanto como la pedida por Monteagudo –por matar al chantajista. En estas circunstancias, el baño de sangre amenaza con teñir el barrio a menos que los pjs lo solucionen.

### Antecedentes para los pjs

Nos encontramos en la villa de Madrid del año 1626, cuando el Imperio se encontraba bajo el dominio de los Austrias, y más concretamente de Felipe IV, el cual había sucedido a su padre Felipe III que había muerto lastimosamente el 31 de marzo de 1621, dejando el gobierno de la nación a su hijo de apenas 16 años. Son años de triunfo para Felipe IV y el Conde Duque de Olivares, Gaspar de Guzmán.

En estas circunstancias, con el recién firmado Tratado de Monzón firmado (marzo de 1626) restableciendo la paz en Italia, España ha recuperado el uso del paso de la Valtelina, vital para las comunicaciones con los Países Bajos.

Los pjs, habitantes de la capital, deberían estar relativamente familiarizados con la situación política que se vive en el país. Además, que algunos de ellos sean diestros en el manejo de las armas será un buen motivo para entrar a formar parte de la aventura. Para ello, unos veteranos de las guerras coloniales o de los tercios no estarían mal vistos.

### Muerte de un cofrade

A todo esto, la acción se inicia en la ya celeberrima Taberna del Toledano, propiedad de Toribio, amigo de los pjs –en caso que así lo decida el DJ o por el simple hecho de haber jugado ya alguna partida ambientada en tal antro –y natural de la antigua capital.

El ambiente es el típico de cualquier tugurio del Barrio de la Germanía, una zona de la capital habitada por gentes venidas principalmente del norte, pero famosa por su elevado número de mendigos y especialmente por los personajes más peligrosos de todo Madrid.

Es en estas circunstancias cuando los pjs se encontrarán en la taberna apurando sus jarras y rebañando sus platos. De pronto, un grito viene a romper el habitual ajeteo del bodegón.

Proveniente de una esquina, una joven de no más de veinte años se levanta con las ropas llenas de sangre. Rápidamente se hace un círculo alrededor de ella, aunque bien pronto queda patente que tamaño carnicería de ella no ha sido el blanco. A su lado, un hombre de unos treinta y pocos años, cara picada y una sola ceja que le recorre la baja frente de lado a lado apoya su cabeza con gesto aparentemente despreocupado sobre su hombro, para caer con un ruido seco y sordo sobre una de las tablas que realizan las funciones de mesa al levantarse la buscona, de nombre Juana “la picores” (el motivo del apodo se deja a los malos pensamientos de los pjs aunque lo cierto es que nunca ha transmitido ninguna

enfermedad a ningún cliente). Un último estertor escapa de su garganta y segundos después expira. El local se convierte en un caos de gritos, gente saliendo huyendo y el toledano intentando imponer orden e impedir que nadie escape a la espera que llegue la guarida. Desafortunadamente, eso será un cometido imposible y son varios los que consiguen salir corriendo tras el primer grito.

Volviendo a la escena “del crimen”, si los pjs examinan al infortunado descubrirán que se trata de Mateo el “alemán”, un guipuzcoano que sirvió en las tropas cuando éstas batallaban en las cercanías de un tal río Rin, sito en Alemania, de ahí el apodo. Un cuchillo sobresale de su cuello, con toda la hoja clavada y tan solo la empuñadura asomando. Queda claro que ha sido clavado por el lado contrario donde se encontraba la Juana, por lo que aparentemente –y en una primera impresión –debió ser alguien que se le acercó y se lo clavó para luego salir huyendo.

- *¿Que saben los pjs del tal Mateo?* Pues aparte de lo dicho anteriormente, se sabe que regresó a España hará unos ocho años, tras abandonar los tercios. Hombre diestro con las armas, no tardó en encontrar trabajos bien remunerados, normalmente relacionados con pequeños ajustes de cuentas. Hace poco, quizás unos quince meses más o menos, entró a formar parte de la Cofradía del Jerezano, un grupo de delincuentes y extorsionadores que controlan una de las zonas del barrio de la germanía. Sobre dicha cofradía, lo que saben es que la dirige un tal Jerezano, de nombre real desconocido, y que opera en determinadas calles –de las cuales conocen aproximadamente la situación –y sobre determinados negocios.

En el caso que los pjs piensen en abandonar el local Toribio les solicitará ayuda para impedir que nadie se marche –aparte de los que ya lo hayan hecho –pues sabe que la guardia no tardará en llegar y querrán averiguar que es lo que ha pasado y quien ha podido ser el causante.

Mientras los guardias llegan, los pjs pueden intentar hablar con “la picores”. Para conseguir calmarla será necesaria primero una buena tirada de psicología seguida de elocuencia igualmente exitosa. En el supuesto que alguno de los pjs consiga las tiradas la Juana les explicará lo siguiente:

*“Estábamos los dos sentados allí, en el rincón. Él parecía tener la bolsa llena, así que me dije, ¿por qué no podría ser esta noche afortunada?, de modo que me dirigí al Mateo, al cual ya conocía de otras veces, y parece que tenía ganas de diversión pues no rechazó mi compañía. Llevábamos ya dos jarras cuando de pronto noté algo húmedo y tibio que me corría por el cuello, y su cabeza que de pronto se volvía flácida y sin fuerza. Cuando me separé un poco pude ver sus ojos en blanco y el mango del cuchillo saliendo de su cuello. Fue entonces cuando grité. Y no, no vi a nadie al otro lado que hubiese podido clavarle la hoja, aunque lo cierto es que tampoco estaba mirando hacia allí”.*

Otra tirada exitosa de Psicología revelará que los nervios aún atenazan a la Juana, aunque los pjs podrían llevarse a engaño: no son debidos a la escena vivida, sino al hecho que fue ella misma la que le clavo el puñal al infortunado. Como dijimos anteriormente, Mateo es un cofrade del Jerezano mientras que Juana cobró unos buenos reales por su muerte.

Al poco rato llegará la ronda, los cuales lo primero que harán será dirigirse a Toribio. Al mando de los hombres se encuentra Gimeno, un alguacil conocido ya de los pjs que lleven aquí bastante tiempo, un hombre recto para el cual su trabajo es lo más importante. Es de fiar, si se va con la verdad por delante. Tras hablar unos instantes con el tabernero dará unas órdenes para que sus ayudantes empiecen a interrogar a los presentes, especialmente a “la picores”. Una parte importante de sus preguntas irán dirigidas sobre el tema de los que se ausentaron como alma que lleva el diablo, de modo que si los pjs –o alguno de ellos –está entre los citados no tardarán en recibir la visita de la ronda.

Si por el contrario decidieron quedarse en el local y ayudar al toledano, el mismo Gimeno se dirigirá hacia ellos. Su talante será cordial, como quien reconoce a hombres rectos y de armas (esto sólo en el supuesto que haya antiguos combatientes del tercio entre ellos, si hay mezcla de clases de pjs sólo se dirigirá a los de confianza).

*“Saludos, estimado (nombre del pj/pjs). Parece que habéis tenido un buen divertimento aquí, ¿no? ¿Habéis visto algo?”.*

Las preguntas del alguacil irán dirigidas naturalmente sobre el asunto que aquí lo ha traído, aunque antes de irse preguntará como van las cosas en un aspecto más personal. Tras los buenos deseos pertinentes, y mientras se acaba de interrogar al resto de testigos, los pjs podrán irse. Si no hubo conversación con Gimeno deberán esperar como todo el mundo, y además los modales no serán tan respetuosos.

Al día siguiente de lo acontecido, mientras los pjs transitan por el barrio, un rumor de acero chocando les llamará la atención. Si se dirigen hacia el lugar verán un desigual enfrentamiento: cinco contra dos (adaptar el número al de pjs según convenga), un cuerpo tendido en el suelo con un cuchillo en la frente y

otro apoyado en la pared aparentemente muerto con una estocada en el bajo vientre. Con una tirada de CUL x 2 reconocerán a algunos de los allí enfrentados, aunque sin llegar a conocerlos en persona. Pueden intervenir o no, ya dependerá de ellos. Si no lo hacen, los dos que se encuentran acorralados acabarán cayendo bajo la superioridad numérica mientras el resto huye. En el caso que decidan seguirlos les perderán la pista al llegar a la zona controlada por la Cofradía del Filoso. Los hombres entrarán en una casa aparentemente abandonada y saldrán por el patio posterior. Si además se han dado cuenta que los pjs los seguían avisarán a varios más de los suyos los cuales acudirán a enseñarles a los curiosos a no meterse donde no los llaman.

### Obteniendo información

Para este supuesto hay diversos lugares y personas. Uno es dirigirse al mismo Toribio, el cual puede explicarles lo siguiente:

*“Las últimas semanas parece que el barrio se ha vuelto loco. Unos y otros andan a la brega a ver quien hunde más el acero en el que tiene enfrente. Parece que ha estallado una guerra de cofradías, la del Filoso y la del Jerezano. Lo que más me molesta es que sus querellas hayan llegado hasta mi bodegón. El próximo que desenvaine su acero en mi local se las verá primero conmigo. Y sobre las cofradías, lo único que se es que ese Jerezano pocos saben quien es en realidad –por lo que a mi respecta podrías ser incluso vosotros –y que la del Filoso la comanda uno que estuvo en los tercios”.*

Otro lugar es en algún mentidero de la zona, como el de la Calle del Espejo o el del Patio del Carbón. Si lo que buscan es información referente a las cofradías, lo mejor es dirigirse a este último, más peligroso pero también goza de mejores noticias.

- El patio del Carbón: Situado en una esquina, se trata de la parte trasera de una antigua carbonera, de ahí el nombre. Suele haber siempre entre quince y veinte personas, sujetos como “El Pardo”, Guido “el Cojo”, Nuño de Guetxo o Carlos “el Tullido” (al cual le falta la mano derecha y presenta una cicatriz que le cruza la cara del ojo derecho hasta el extremo izquierdo de la boca, aunque peor quedó el otro). Eso si, o se es bien conocido en el lugar o lo más probable es que ni tan siquiera consiga uno acercarse, al menos con la bolsa igual de llena que minutos antes de ocurrírsele la idea de visitar dicho antro. Para conseguir información harán falta unas buenas tiradas de Elocuencia, aunque el único que puede ofrecer alguna cosa interesante (los otros pedirán al menos un par de días y algún favor a cambio como podría ser hacerle una visita a algún pendenciero) es Carlos el Tullido. Si lo encuentran y consiguen hablar con él, les podrá explicar que *“al parecer hay dos bandas enfrentadas, la del Jerezano y la del Filoso. Y no se trata de un asunto de territorio, o al menos eso parece. La primera muerte fue hace menos de dos semanas, cuando un par de miembros de la del Jerezano intentaron matar al jefe de su rival, un tal Rodolfo de Monteagudo. ¿El porqué? Eso deberéis preguntárselo vosotros mismos. Ni idea. Lo cierto es que al tal Rodolfo le fue de poco, lo salvo un compañero suyo llamado Marcos. El desgraciado recibió la estocada que iba dirigida a su jefe. Por suerte, el otro es un hábil espadachín y no se anduvo con rodeos. Una finta aquí, una estocada allí, y dos más que se reunieron con el Creador. Ah, arriesgada es la vida del que vive de su destreza con la ropera estos días, ¿no amigo?”.*
- La Calle del Espejo: A saber el motivo del nombre, lo cierto es que ninguno de los que allí viven lo recuerda. El mentidero se encuentra en un solar donde los muros semiderruidos de una antigua casa sirven de descansillo para reposar las nalgas de los que el lugar visitan. Poca es la información que los pjs conseguirán en el supuesto que visiten la calle, tan sólo se la podría proporcionar un tal Diego Ballesteros (hay un 30% que lo encuentren allí cada noche entre las once y las dos aproximadamente), el cual les podría explicar lo del asunto de la guerra entre cofradías, aunque ha oído rumores (por supuesto no recuerda donde, oye tantas cosas) que afirman que alguien pagó al Jerezano para matar al Monteagudo (esto se lo oyó decir a dos miembros de la cofradía del Jerezano que, ignorantes de la proximidad del Ballesteros, largaron lo citado anteriormente sin darse cuenta del hecho).
- Finalmente, y a menos que al DJ o a los pjs se les ocurra alguna otra forma de información, la restante posibilidad de obtener algún dato sobre lo que está aconteciendo es recurrir a posibles contactos que los personajes posean en el barrio de la germanía, o bien cogiendo a algún infortunado miembro de alguna de las dos bandas y obtener dicha información por la fuerza. En

caso de usar el primer método será necesario primero obtener una tirada de suerte (uno y solo uno de los pjs podrá tirar y únicamente una vez para ver si alguno de sus contactos puede explicarles algo) y seguidamente una tirada de elocuencia. En caso contrario, nada de nada, como mucho lo ya consabido de una guerra entre bandas. Si se saca la tirada, los mismos rumores que obtendrían en la Calle del Espejo. Si deciden coger a algún miembro de las cofradías, deberán tener en cuenta que si el sujeto sale con vida tendrán a la cofradía correspondiente tras sus pies, y es que únicamente podrán obtener alguna cosa a través de la tortura.

### **La Cofradía del Filoso**

Como ya explicamos anteriormente, dirige la cofradía un sujeto llamado Rodolfo de Monteagudo. Su zona de acción la delimitan las calles del BuenHijo, la de la Fuente de Rojas, la Plaza del Mercadillo y el callejón de los Abandonados, en conjunto un amplio territorio del que han hecho su plaza fuerte y en el que pocas cosas suceden sin que ninguno de sus miembros se entere. Bajo las órdenes de Monteagudo hay unos veinte sujetos, a cual más zalamero, cumpliendo las funciones de lugarteniente un vizcaíno llamado Zorkexo, peligroso con la ropera y que únicamente sigue las órdenes de Rodolfo debido a la superior habilidad de éste con la misma arma, además que hasta el momento la cofradía no ha hecho sino crecer bajo el mando de éste.

Según las acciones de los pjs contactar con Monteagudo será más o menos difícil. Si han tenido algún enfrentamiento con alguno de sus miembros y pueden contarle entrar en su territorio será motivo suficiente para ser atacados. Por el contrario, si esto no ha sucedido no deberían tener excesivos problemas para acabar encontrando al ex combatiente, aunque siempre será donde este quiera y cuando lo desee; por supuesto, rodeado de sus subalternos.

Si las relaciones no son malas, con unas buenas tiradas podrían acabar enterándose de lo siguiente, especialmente si hay antiguos miembros del tercio entre los pjs:

*“Los motivos por los que los del Jerezano quieren mi muerte no los se con seguridad, pero puedo imaginarlos. Veréis, hace ahora unos años me encontraba enrolado en nuestros gloriosos tercios cuando fui testigo de un hecho brutal y que hasta a mi me pareció, y me sigue pareciendo, repulsivo. Allí, cerca de Ostende, descubrí a un superior mío, un tal Eduardo Gempirelli violando y asesinando a una muchacha, de no más de quince o dieciséis años. Quizás no obré como debía, lo reconozco, y eso es algo de lo que ahora me arrepiento. En lugar de denunciarlo chantajeé a ese hideputa. El muy cerdo consiguió que me trasladarán de compañía, y en la nueva, antes de decir ni mu me encontré en una misión de exploración de las posiciones enemigas. Y lo que os diré ahora lo se como que estoy aquí. Los malditos me estaban esperando, sabían donde iría y cuando. Me capturaron y me encerraron, y allí pase buena parte de mi vida. Fui traicionado por mis propios mandos, y toda la culpa es de ese bastardo de italiano. Finalmente me dejaron libre y vine aquí, a Madrid, donde gracias a mis habilidades me hice con el control de esta germanía. Hasta que descubrí al traidor aquí, en la capital. Ahora es un alto cargo del gobierno, y lo cierto es que su carrera política va viento en popa. Así que decidí vengarme. Le hice llegar una nota pidiéndole aún más dinero que antes –las compensaciones, ya sabéis –o lo delataría y, aunque no se probase nada, eso sería suficiente para hundir sus aspiraciones. Naturalmente, pienso matarlo de todas formas. No se entrega un compañero de tercios al enemigo. Fue tras hacerle llegar la nota cuando los del Jerezano intentaron acabar con mi vida, aunque lo único que consiguieron fue que enterrásemos a Marcos, un hermano. Ese perro ha pagado a los otros para que me asesinen, de aquí el enfrentamiento. Esto solo acabará cuando una de las cofradías acabe con la otra, o yo maté a Gempirelli”.*

Si los pjs se muestran de acuerdo con sus intenciones, como antiguos compañeros de armas, Monteagudo les hará la siguiente oferta:

*“No os pido que matéis al italiano, ese es mío, pero si que nos ayudéis contra los del Jerezano. Sois hombres de armas, sin duda, y diestros en su manejo. Y si estáis en este barrio sin duda tienen un precio vuestros servicios. Uníos a nosotros y recibiréis un buen estipendio. ¿Qué me decís?”.*

Si los pjs rechazan la oferta Rodolfo se sentirá apenado y dejará marchar al grupo, pero cuando estén fuera de su territorio ordenará que los maten, saben su historia y no puede dejarlos vivos no sea que vayan a Gempirelli o al Jerezano y le expliquen lo que saben.

Si aceptan, por el contrario, les ofrecerá unos buenos emolumentos -1000 reales –a cambio de la muerte de su enemigo de cofradía. Para ello les explicará el territorio en que se mueve. La forma de hacerlo ya depende de los pjs (simular que intentar entrar en su cofradía, ir por las bravas, de noche, etc).

### **La Cofradía del Jerezano**

El Jerezano no es tal, es un catalán llamado Farreres. El apodo lo cogió cuando mató al antiguo jefe de dicha cofradía, el cual si que era natural de Jerez. Por ese motivo, y por el hecho que únicamente los miembros de su banda conocen la verdad, puede pasearse libremente por Madrid. Nadie lo delata, el único que lo intentó fue encontrado muerto con una daga en cada ojo y su familia degollada en una sonrisa macabra. Por supuesto, el receptor del secreto desapareció y de él nunca más se supo (apareció flotando en el río un par de pueblos más abajo). El territorio que controlan está bastante cerca de los del Filoso, pero no colindantes. Las fronteras las marcan la Calle del Riesgo, la calle del Madrigal y las del Cerezo y el Yunque, estas dos limítrofes ya con el barrio del Aposento.

Encontrar al jerezano será prácticamente imposible, nadie de la cofradía los llevará hasta él. En cambio, si que podrían conducirlos hasta un sujeto llamado “Viruelas”, un energúmeno cara marcada que realiza las funciones de segundo al mando. Inteligente, maquiavélico, el tal Viruelas se hará pasar por el jerezano mientras los pjs no descubran la verdad.

Por supuesto, al igual que con la cofradía del Filoso, si ha habido algún enfrentamiento directo entre miembros de la germanía y los pjs será extremadamente difícil entrar con buen pie. Si lo consiguen y piden ver al Jerezano, los llevarán hasta una casa apartada, donde, entre sujetos con muy mala pinta, el Viruelas los recibirá haciéndose pasar por su jefe.

Por supuesto, bajo ningún concepto explicará que alguien les ha pagado por matar al mandamás de los del Filoso, a menos que saquen una tirada de Elocuencia. Si esto acabase teniendo lugar lo siguiente que haría sería hacerles la oferta de unirse a su cofradía. En caso de rechazarla, los pjs serán atacados. Por supuesto, aunque maten a los allí presentes lograr huir del barrio será algo muy diferente.

Si deciden unirse o piden, por ejemplo, una suma por matar a Monteagudo, el Viruelas aceptará pero únicamente si le llevan la cabeza del infeliz. Si así lo hacen, no solo no les pagará lo acordado sino que los atacará igualmente.

Pero suceda lo que suceda, en ningún caso llegarán a ver al verdadero Jerezano. Si las cosas salen mal para su germanía, Farreres ya se encargará de hacérselo pagar al grupo.

### **Eduardo Gempirelli**

Actualmente rondando la cincuentena, el lombardo Gempirelli se ha beneficiado a lo largo de toda su vida de la importancia de su familia, una de las más importantes de la ciudad de Milán. Su etapa en los tercios fue más turbulenta de lo esperado, debiendo salvar más de un escándalo que fue debidamente tapado con los sobornos pertinentes (léase el caso que nos ocupa) o bien usando medidas más drásticas. Abandonada ya la carrera militar entró a formar parte del funcionariado, ocupando, eso sí, un alto cargo. Sus contactos y la fortuna familiar hicieron el resto. Poco a poco fue escalando posiciones hasta la que ocupa en la actualidad, un puesto dentro del equipo de confianza del mismísimo conde duque. Por supuesto, cualquier escándalo relacionado con su pasado que saliese a la luz dañaría –de formar irremediable –seguramente su ascenso político. Es por ello por lo que no duda en usar cualquier mecanismo para proteger su reputación. Como cuevachuelista importante (cargo de la administración, más concretamente de la Secretaría de Estado), tiene su casa en una antigua mansión situada en el Real Sitio, cerca de la Iglesia de Santa María de la Almudena. Por supuesto, toda la zona está llena de soldados y alguaciles, con lo que moverse por los alrededores y pasar desapercibido es bastante difícil.

### **Posibles acontecimientos**

Sucedan, pueden suceder diversas cosas

Si los pjs se unen a Monteagudo e intentan matar al Jerezano, como ya dijimos lo único que conseguirán –como mucho –es matar al Viruelas. Hecho esto, Rodolfo les invitará a unirse a un grupo que está preparando para matar al italiano. Si aceptan o no, ya es cosa de los pjs, pero eso significa asesinar a un miembro importante del funcionariado, con las consecuencias que puede acarrear.

Si por el contrario se unen a los del Jerezano, deberán matar a Monteagudo. Es posible que antes de morir éste les explique quien es y el porque de sus motivos, lo que podría hacer que los pjs, en el supuesto que hubiese algún miembro del tercio, cambiase de bando y se uniese a un antiguo camarada. A partir de aquí, la única salida sería matar a sus antiguos compañeros –léase el Jerezano, el Viruelas en realidad – para poder seguir viviendo tranquilos en Madrid.

No unirse a ninguno y pasar de todo: se acaba la aventura.

No unirse a ninguno y acabar convirtiéndose en blanco de ambos grupos.

Denunciar los intentos de Monteagudo a Gempirelli: seguramente eso comportaría una buena recompensa por parte del italiano, pero significaría que los pjs no estarían seguros en Madrid durante mucho tiempo.

## Personajes

### Cofradía del Filoso

#### Rodolfo Monteagudo

|     |    |               |             |
|-----|----|---------------|-------------|
| FUE | 16 | Altura: 1'71  | Peso: 71 Kg |
| AGI | 16 | RR: 70%       | IRR: 30%    |
| HAB | 20 | Apariencia: 9 |             |
| RES | 18 |               |             |
| PER | 10 |               |             |
| COM | 10 |               |             |
| CUL | 10 |               |             |

Habilidades: Cabalgar 80%, Buscar 55%, Escondarse 60%, Esquivar 70%, Otear 55%, Tortura 60%

Armas: Pelea 50% (1D3+1D6), Arcabuz 70% (2D6), Pistola de rueda 50% (1D8+1), 1 disparo cada 3 asaltos.

Espada ropera 95% (1D8+1+1D6), Daga 80% (1D6+1D4+2).

Armadura: Ropa de cuero (3)

#### Zorkexo

|     |    |                |             |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 16 | Altura: 1'65   | Peso: 71 Kg |
| AGI | 16 | RR: 70%        | IRR: 30%    |
| HAB | 20 | Apariencia: 10 |             |
| RES | 18 |                |             |
| PER | 10 |                |             |
| COM | 10 |                |             |
| CUL | 10 |                |             |

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4), Espada ropera 80% (1D8+1+1D6), Daga 60% (2D4+2), Pistola de rueda 40% (1D8+1), 1 disparo cada 3 asaltos.

Armadura: Ropa de cuero (3)

### Cofradía del Jerezano

#### El Jerezano (El Viruelas)

|     |    |               |             |
|-----|----|---------------|-------------|
| FUE | 17 | Altura: 1'68  | Peso: 64 Kg |
| AGI | 19 | RR: 70%       | IRR: 30%    |
| HAB | 18 | Apariencia: 4 |             |
| RES | 18 |               |             |
| PER | 11 |               |             |
| COM | 10 |               |             |
| CUL | 9  |               |             |

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4), Espada ropera 75% (1D8+1+1D4), Daga 60% (2D4+2).

Armadura: Ropa de cuero (3)

#### El Jerezano (Farreres)

|     |    |                |             |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 16 | Altura: 1'70   | Peso: 71 Kg |
| AGI | 16 | RR: 70%        | IRR: 30%    |
| HAB | 20 | Apariencia: 12 |             |
| RES | 18 |                |             |
| PER | 10 |                |             |
| COM | 10 |                |             |
| CUL | 10 |                |             |

Habilidades: Cabalgar 30%, Buscar 65%, Escondarse 60%, Esquivar 70%, Otear 55%.

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4), Espada ropera 85% (1D8+1+1D6), Daga 70% (1D6+1D4+2).

Armadura: Ropa de cuero (3)

### Miembros típicos de las cofradías

|     |    |                |             |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 14 | Altura: 1'68   | Peso: 65 Kg |
| AGI | 16 | RR: 70%        | IRR: 30%    |
| HAB | 20 | Apariencia: 10 |             |
| RES | 15 |                |             |
| PER | 10 |                |             |
| COM | 10 |                |             |
| CUL | 15 |                |             |

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4), Espada ropera 55% (1D8+1+1D4), Daga 60% (2D4+2) /25% de posibilidades Pistola de rueda 30% (1D8+1), 1 disparo cada 3 asaltos.

Armadura: Ropa de cuero (3) / Ropas (1).

### **Guardias de la ciudad**

|     |    |                |             |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 16 | Altura: 1'70   | Peso: 70 Kg |
| AGI | 16 | RR: 70%        | IRR: 30%    |
| HAB | 20 | Apariencia: 12 |             |
| RES | 18 |                |             |
| PER | 10 |                |             |
| COM | 10 |                |             |
| CUL | 10 |                |             |

Armas: Pelea 50% (1D3+1D4), Espada ropera 65% (1D8+1+1D6), Daga 60% (2D4+2).

Armadura: Ropa de cuero (3).

### **Eduardo Gempirelli**

|     |    |                |             |
|-----|----|----------------|-------------|
| FUE | 16 | Altura: 1'76   | Peso: 81 Kg |
| AGI | 14 | RR: 70%        | IRR: 30%    |
| HAB | 16 | Apariencia: 11 |             |
| RES | 12 |                |             |
| PER | 10 |                |             |
| COM | 14 |                |             |
| CUL | 18 |                |             |

Habilidades: Cabalgar 30%, Buscar 25%, Elocuencia 70%, Escondarse 10%, Escuchar 30%, Esquivar 50%, Etiqueta 75%, Ing. Militar 15%, Mando 40%, Psicología 25%, Táctica 10%, Otear 25%.

Armas: Pelea 10% (1D3+1D4), Espada ropera 85% (1D8+1+1D4), Daga 70% (1D6+1D4+2).

Armadura: Ropa (1).

### **Recompensas**

Por acabar descubriendo todo el asunto: 35 puntos.

Por acabar con el auténtico Jerezano: +15 puntos.

Por participar en la muerte de Eduardo Gempirelli y salir bien librados: +10 puntos.