

Scherezade

Una Aventura para **Piratas!!!**
Escrita por **Hermes Prous.**
Para el **C.R.Minotauro**

0.Introducción.

Esta aventura pirata donde se demuestra que las mujeres esconden más de un secreto se puede situar su inicio en el espacio en cualquier ciudad caribeña a excepción de Portobello y Veracruz, y en el tiempo puede situarse desde 1650 en adelante, pero es fácilmente aplicable a cualquier periodo anterior.

1.Sexo, ron y Running Wild.

El sol se oculta tras la línea del horizonte enrojeciendo al cielo y al mar. Mientras en la casa de los colchones. Los Pj disfrutan de los placeres de alguna meretriz de las que René el cojo dispone en su lucrativo negocio.

Uno de ellos estará con la Escocesa, joven y menuda pelirroja de pequeños pechos. Otro estará con Melissa la alta negra y voluptuosa de grandes senos y caderas y otro estará con Scherezade (este personaje es el realmente importante para la trama, si hay más jugadores inventante más prostitutas pero que siempre salga Scherezade) la más bella de toda la ciudad, se rumorea que viene de la lejana Persia aunque otros opinan que viene de Nueva España pero nadie duda sobre sus capacidades amatorias y sus dotes de seducción.

La noche se sucede entre el ardor del sexo y la sed del ron. El borracho pirata que con Scherezade esté, le promete amor eterno y hacer de ella una mujer pirata.

-*Scherezade*: Bebe más ron, mi hombre ¿no me vas a ofrecer a mi de beber? Pero las mujeres no bebemos ron como mucho vino podrías ir tu a buscarlo pues si voy yo algún hombre se me llevaría y solo quiero estar contigo. Mi hombre.

El pj se va a llevar a la mujer más bella de todo el reino pero en ese momento:

La puerta se abre de golpe y un hombre alto, de espaldas anchas cuyo largo pelo negro cae por su pecho y viste todo de negro botas altas y capa.

-Hombre de negro: Por fin te he encontrado puta, ahora volverás al sitio que te mereces.

Atacando con sus 2 pistolas de sílex al Pj y después con su sable. Lo más seguro es que los Pj se encuentren desnudos, desarmados y borrachos. Tras el primer disparo se irá congregando gente frente a la puerta, entre ellos el resto de los Pj. Una vez muerto, alguien del prostíbulo lo reconocerá como Jean Villeneuve un famoso matasiete del Caribe. Si alguien le pregunta a Scherezade por Villeneuve responderá que una vez durante un servicio la forzó y ella se negó y que él enfadado intentó matarlo pero no pudo (porque saltó gente a defenderla) y ahora había vuelto a por ella. La explicación que haga el máster debería ser bastante convincente y aparentemente lógica para que los Pj se lo crean, además los pocos del prostíbulo que conocían a Villeneuve sabían que era cruel e irascible.

Se supone que tras el accidente continua la juerga y Scherezade ya se ha camelado al Pj para que la convierta en una mujer pirata. Y a una noche de desenfreno le sigue una mañana igual de salvaje. Mientras, en el clímax de la fiesta Scherezade afirma conocer la existencia de un tesoro escondido! Y que un socio suyo tiene el mapa en Porto Bello. Quizá es el momento para que Scherezade explique algo más de sí:

Scherezade: Yo era la 2º mujer del gobernador de Veracruz, don Alvarado de Las Casas y quiera el mundo saber que despiadado era conmigo y tan celoso que de casa no me sacaba pero el azar dispuso que un día cayera en sus manos un antiguo mapa y él a mi me lo contó como yo a vos os lo cuento, pues el mapa pertenecía al capitán Rodrigo Almagro quien traía en su barco parte del tesoro de Atahualpa, el último de los SapaInca, pero en su viaje de Lima a el Callao el barco embarrancó cerca de la costa y bajaron todo el tesoro a Tierra Firme y lo escondieron pero un ataque de los caribes mató a casi toda la tripulación y solo quedó el capitán quién llegó a Panamá y guardó consigo mismo y con el diablo el mapa del tesoro.

Mi marido preparó una expedición para buscar el tesoro de Atahualpa de quien se dice que entre otras muchas joyas estaba la corona del emperador hecha toda ella de diamantes.

Pero antes de que zarpara robé el mapa y junto con un amigo marchamos a Portobello para de ahí marchar al mar del sur y buscar el tesoro, pero en dicha ciudad fuí secuestrada en un ataque pirata hasta llegar finalmente a aquí y mientras mi amigo me espera en Portobello junto al mapa.

Este es el relato de Scherezade, el cual es verdad pero solo a medias pues la verdad es esta:

En realidad Scherezade si era la 2ª mujer del gobernador de Veracruz pero no fue ningún mal marido, en realidad era un buen marido pero ella era muy manipuladora e hizo que su hijo se enamorara de ella y planearon traicionar al gobernador robándole el mapa, una vez en Portobello ella internó en un colegio al hijo del gobernador que apenas tenía 15 años, pero sin darse cuenta el chico se la había jugado y se había quedado el mapa. Ella al darse cuenta fue a la escuela pero una razzia de los piratas le impidió llegar y fue secuestrada por los piratas y violada y posteriormente vendida y vuelta a vender esta última a Renè el cojo, el propietario de la Casa de los colchones.

Si le preguntan sobre ese amigo ella responderá que es un hombre fuerte y valiente llamado Antonio Cortés pero a la vez leal y honrado con sus aliados y con toda seguridad afirmará que él le está esperando. En realidad este amigo es Antonio de LasCasas hijo del gobernador de Veracruz que se encuentra

internado en una escuela. Scherezade pretende explicarle a Antonio que fue secuestrada pero que ahora ha vuelto para que los dos encuentren el tesoro y vivan juntos y para ello utilizará todas sus dotes femeninas pero lo que no sabe es que Antonio tiene sus propios planes.

En fin que está todo claro si quieren hacerse ricos han de ir a PortoBello a ver a Antonio Cortés y que les dé el mapa. Así que tendrán que preparar el viaje. Sobre la organización y aprovisionamiento para el viaje lo dejo a cargo del Master.

2. Rumbo a Puerto Bello.

Depende de donde haya situado el máster el inicio de la partida, tendrá que preparar el viaje y calcular la distancia, el tiempo y los encuentros que puedan haber. Por mi parte incluyo el viaje que realicé con mi grupo que empezó la aventura en Port Royale.

El viaje de Port Royale a Puerto Bello.

- Distancia: 620 millas marítimas.
- Tiempo: velocidad del barco * Dirección viento * Fuerza Viento * 20 horas: Millas recorridas por día.

Encuentros: 1 día: Bergantín francés, 2 al 5 día: no hay encuentros, 6 día: Pinaza española, 7 al 9 día: no hay encuentros.

Si el viaje dura más de 9 días tirar en la tabla de encuentros por cada día.

El bergantín francés es el *Belle de jour* pertenece a los hermanos de la Costa, concretamente a un lugarteniente de Henry Montcalm (Ver la Costa del Dragón) solo atacará a un enemigo de los Hermanos de la Costa o a un barco con enseña española.

Mástiles: 2, Aparejo T(r), Eslora, Manga: 25 y 10, Calado: 3, Cañones: 24 (10) cl, Tripulantes: 60, Tonelaje: 200 Velocidad: 6, Resistencia: 12

Oficial de Artillería: 13(1)

Tesoro: 600 pesos en oro y plata, 250.000 productos de lujo, 150.000 pesos en productos de calidad.

3. Buscando a Antonio Cortés.

Portobello, anclado en el istmo de Panamá, una ciudad clave en las rutas de la flota de las Indias, provista de inmensas fortificaciones y cañones, típica ciudad española colonial hecha al estilo castellano con centro en la plaza mayor con la catedral, el ayuntamiento y la casa del gobernador.

Mientras, el gobernador de Veracruz se enteró del paradero de su mujer (aunque no el de su hijo) y envió a Villeneuve, el famoso matasiete, junto a él va el Capitán Alonso Muertenegra, el hombre que contrató el gobernador para preparar la expedición en busca del tesoro, y lleva dos años ansioso por encontrar el mapa y encontrar tan magno tesoro y retirarse para siempre. Villeneuve muere pero Alonso mueve pieza primero y marcha a Portobello antes que los Pj llegando dos días antes que los Pj, allí le habla al gobernador

de la ciudad en nombre del de Veracruz diciéndole que hay una asesina que llegará en un barco en los próximos días y le da su descripción es vital arrestarla y esperar a que el mismo gobernador de Veracruz venga a buscarla. Mientras él envía una carta al gobernador afirmando que tiene el mapa y ya puede venir a Portobello y Alonso cruza el istmo y prepara la expedición desde el Callao para ir a buscar el tesoro dejando a unos pocos hombres para que vigilen a los Pj.

En fin que una vez llegados a PortoBello una patrulla de soldados compuesta por 5 soldados y 1 oficial se encuentran frente al barco y si ven bajar a alguna mujer la identificarán y reconocerán a Scherezade y la arrestarán (¿o eso es lo que pretenden pues los Pj se lo van a poner muy difícil?.

Este contratiempo debería hacer que los Pj no perdieran tiempo en ir a buscar a Antonio Cortés: Scherezade no se acuerda muy bien y a veces se equivoca de calles. El Master pueda propiciar un encuentro y/o persecución con otra patrulla de soldados. Scherezade tiene mucho que explicar a los Pj pero ahora no es el momento.

Un vez lleguen a una casa de un piso normal y corriente, Scherezade entrará sola en la casa, insistirá en entrar ella sola pues si va con alguien Cortés podría desconfiar y no entregar el mapa. Así que tendrán que confiar en ella. En realidad esta es la escuela-casa donde el maestro vive con los alumnos y no quiere que los Pj sepan la verdad.

Scherezade entra en la casa recibido por la ama de casa (esto lo verán los pj) y presentándose como la madre de Antonio va a ver a solas a su “hijo” pues hace dos años que no le va a visitar. En una habitación se encuentra con Antonio y le explica lo que ha pasado y que a partir de ahora no se separarán nunca y hacen el amor, ella le pone un somnífero en el vino pero Antonio le sigue el juego y no bebe, se ha espabilado mucho, él se hace el dormido y ella se marcha con el mapa, sale por la puerta, Antonio le sigue y llama a sus amigos con quien comparte un plan para matar al mezquino maestro y conseguir el tesoro. Scherezade va corriendo hacia la puerta, Los chicos matan al maestro a palos. Sherezade abre la puerta y corre hacia los Pj mientras le sigue Antonio y sus amigos con palos y piedras gritándole que es una puta y una ramera. En el combate los niños tienen la de perder por eso a las primeras de cambio huirán dispersados para después reunirse y seguir a los Pj. Mucho tiempo llevan planeando la fuga del colegio y apropiarse del tesoro para dejar el mapa a Scherezade.

La manipulación y seducción de Scherezade ha fracasado con el chico y ahora tendrá que dar explicaciones a los Pj, Lo que ella explique a los Pj depende del máster, puede contarle todo o solo lo que le interese o inventarse algo nuevo, pero a no ser que domine muy bien la situación los Pj ya no sabrán que creer de esta mujer (o arpía). Pero un as en la manga de esta mujer es que tan solo abrazar a su prometido le da el mapa del tesoro.

Ahora solo queda escapar de Portobello e ir hasta el Callao para organizar la expedición. Esta parte de la aventura queda al cargo del Máster, pero no tiene que ser muy difícil una vez habiendo escapado de Portobello. Lo que si podría pasar es una emboscada tanto de Antonio Cortés (Antonio de Lascasas) y sus amigos o de los piratas de Alonso Muertenegra enviados a PortoBello a seguir a los Pj. Si son atacados por los primeros no intentarán matar a los Pj sino robarles el mapa y como mucho apalazar y/o raptar y luego violar a

Scherezade y si son los hombres de Alonso, intentarán arrebátárselo por la fuerza. Los Pj se preguntarán quienes son estos ahora. Scherezade no lo sabe ni tendrá una mentira para ello. La cosa se complica cada vez más. ¿todo el mundo va detrás de este tesoro y todo el mundo quiere matar a Scherezade? A estas alturas ya no es la bella mujer de las mil y una noches sino más bien una serpiente que envenena a quien está a su lado.

4. El mapa del tesoro del último sapaínca.

La interpretación del mapa del tesoro es la siguiente:

La flecha al norte y la N indican fácilmente el Norte.

La corona dorada que hay en el mar es el punto de referencia en el mapa, su situación en un mapa es el número “38-16” que hay al lado de la corona abajo en el mapa. (las coordenadas que aquí doy son naturalmente incorrectas en relación a la realidad, pero no para la partida).

La “A” es la inicial de Almagro el capitán español que llevaba el tesoro de Atahualpa. Y “1534” es el año en que Almagro naufragó y escondió el tesoro e hizo este mapa.

El punto de partida está en el mar en donde la corona del Inca en las coordenadas 38-16, de allí se ha seguir recto hasta la costa y marchar hacia el sur hasta la desembocadura de un río que sale en el mapa (*donde el pequeño encuentra al grande*), allí los bastimentos(provisiones) indicarán el camino unas cajas apiladas en forma de flecha en dirección Sursureste, tras caminar dos días en esa dirección se cambia y se camina un día en dirección Noreste, pues nuestro rey se refiere al rey de Castilla, que en 1534 era Carlos V y se encontraba en Europa.

5. La corona del emperador y la princesa.

Dependiendo de los encuentros que hay realizado el master, los Pjs tendrán o no el mapa y serán ellos los perseguidos o los perseguidores en busca del tesoro. Desde Callao hasta la posición del mapa no habrá ningún encuentro, pero los pjs serán seguidos por el buque de Alonso Muertenegra y dentro de él como polizones se encuentra el hijo del gobernador y sus amigos.

El punto donde está la corona es en la costa en una playa de poca arena y muchas piedras y a pocos kilómetros se alza una gran cordillera de montañas que va paralelo al mar. La cuestión es que si se ponen en marcha rumbo al sur, tendrán 8 días de marcha por un terreno árido e infértil lleno de piedras, probablemente los víveres se acabarán antes de tiempo y no hallarán rastros de civilización, se las tendrán que ingeniar para encontrar comida.

Mientras, el barco anclado en la costa es atacado por el barco del capitán Alonso muertenegra y lo hunde junto a todos los tripulantes. Los pj's se han quedado sin barco. Además Antonio de las Casas ha sido descubierto y le ha contado toda la historia a Alonso y le ha ofrecido repartir el botín entre él y Alonso. Alonso acepta para que le de el mapa o lo vaya a conseguir pero pretende repartir el botín entre él y el padre de Lascasas y de paso cobrar un plus por encontrar y devolver a su hijo, aunque a Antonio no le hace mucha gracia volver a su casa.

En caso de que los Pj no tengan el mapa la situación será al revés y ellos serán quienes sigan a Alonso Muertenegra en caso que lo tengan Alonso y sus hombres se dirigen al sur y LasCasas y los amigos que queden más 4 piratas de Alonso se adelantarán para robar el tesoro y matar a los pj. Antes de llegar a los pantanos harán una emboscada a los pj's para robar el mapa y secuestrar a Scherezade, en todo caso en el fragor del combate LasCasas le pedirá que se una a él olvidando sus diferencias. Scherezade se pondrá del lado del bando que vaya venciendo y al final se quedará con el bando vencedor. Si los pj's pierden tendrán que huir y seguir entonces los pasos de Alonso si han perdido el mapa.

Los pantanos es una zona húmeda y llena de insectos y animales que harán la vida imposible a cualquiera, aparte de contraer alguna enfermedad que pondrá bajo mínimos a los pj's, en el bando de Alonso las bajas también serán numerosas y llegará al lugar del tesoro con apenas 10 hombres.

En los pantanos se encuentran los bastimentos de la expedición de Almagro, lo que queda de ello es bien poco pues la madera está más que podrida y el acero oxidado, Aunque se ve claramente que eso son restos de objetos manufacturados será difícil localizar la flecha que indica la dirección del tesoro. Una tirada de buscar con un -2 se localizará lo que debió ser un casco de conquistador y una espada que señala hacia el sursureste, el casco está orientado hacia el norte.

Lo que queda para conseguir el tesoro son dos días de marcha hacia el sursureste y una hacia el noreste. Tres días en los que no sucederá nada a menos que nadie decida hacer algo. Por su parte en todo el viaje Scherezade se mostrará muy ilusionada en el viaje e intentará ser lo menos molesta en el viaje cargando con sus cosas y ocupándose de cocinar y amando al pj. atrayendo la simpatía de los Pj's en caso que no se haya ido con el bando contrario.

Al final con mucho esfuerzo y sacrificio, enfermos, hambrientos y heridos llegan a una laguna que se forma a partir de una cascada de unos 4 metros de alto. La laguna tiene unos 15 metros de ancho y unos 30 de largo, y no es profunda un hombre puede andar por ella sin hundirse menos en la parte central donde el agua llega a los 2 metros de profundidad.

Los tres cofres que contienen el tesoro del SapaInca se encuentran en el lado norte de la laguna pero no enterrados en la orilla sino sumergidos en la laguna, si se bañan por esa zona se tropezarán con el tesoro. Dentro una multitud de joyas y objetos repletos de oro y gemas. Una buena tasación calculará el tesoro en más de 200.000 pesos. Se necesita VIG 50 para llevar cada cofre y cada cofre puede ser llevado por un máximo de 6 personas. Dentro de uno de ellos se encuentra la corona del emperador y Scherezade se la pondrá al Pj amado y después ella le pedirá que le coloque la corona de la emperatriz, pues hay otra corona no tan valiosa. Scherezade se pone la corona y rie ahora ella es la emperatriz.

Scherezade: *Ahora yo soy la emperatriz*

Interpreta esto como si fuera el final de la aventura cuando los jugadores se esperan el repartimiento de P.X. una bala le da en el corazón a Scherezade, y cae al agua cayéndosele de la cabeza la corona. Si muere o no queda en manos del Máster. Inmediatamente después 10 disparos son lanzados sobre los Pj's y de los alrededores la banda de Alonso MuerteNegra y los amigos de

LasCasas atacan a los Pj's. Mientras de encima la cascada yace la alta y bien formada silueta de AlonsoMuertenegra, Apuesto y varonil, de larga melena negra. Viste todo de negro altas botas negras pantalones ajustados negros y una camisa del mismo color y una finísima capa de seda china negro azabache. Y en su empuñadura un fina espada toledana cubierta de rubís y esmeraldas.

Llega el momento de su discurso:

Alonso MuerteNegra: Por fin hemos llegado al final del camino y el tesoro de Almagro finalmente ante mis ojos. Y veo que con él está la perra de la mujer del gobernador de Veracruz. Y de paso me encuentro con su hijo. Grande es la recompensa que cobraré por todo esto. Tesoro, mujer e hijo.

A vosotros deciros que sois las piezas de este juego que toca matar en este turno y que aún no habiendo ninguna disputa entre nos, el destino nos ha dispuesto como enemigos en el campo de batalla y gracias en mucha parte a esa perra que yace en el agua. Y como tal es menester que uno de vos luche en justa batalla conmigo.

Dicho esto Alonso con un salto acrobático caerá en el suelo y combatirá con su espada contra el Pj que se haya atrevido a luchar con él. Si Almagro muere el resto de su banda continuará luchando hasta que solo queden entre 2 y 4.

Por su parte LasCasas y los suyos al verse traicionados por MuerteNegra vacilarán y LasCasas maldecirá a Muertenegra y atacará al grupo de piratas poniéndose del lado de los pj's. ¿Los pj's los aceptarán en el grupo? Al final de la aventura Las Casas no tendrá la fuerza ni el poder de arrebatarle el tesoro a los Pj's y conque les dejen con vida tendrá suficiente mostrará su amor por Scherezade y le dirá si quiere ir a vivir con él y vivir aventuras pero ella se negará (en caso que esté viva aún) así es el amor mientras se abraza a su Pj amado. En fin que traicionado, sin tesoro, sin apenas amigos Antonio LasCasas marcha triste y solo hacia no se sabe donde. Mientras Scherezade se da el plote con los Pj's.

La vuelta a casa queda a cargo de los Pj's que se lo tienen que currar para llevar todo el tesoro a la costa y conseguir un barco, pues el suyo ha sido hundido, aunque el difunto MuerteNegra no necesitará para nada el suyo.

6. Conclusión

Scherezade(en caso que esté viva) es la emperatriz y su amado el emperador y su fortuna les hace gastar y consumir y vivir como auténticos reyes de fiesta en fiesta y en orgía en orgía. Sus aventuras y sus fiestas son conocidas y propagadas por el caribe entero. Mientras en Veracruz un gobernador llora por su hijo desaparecido y por su esposa infiel y arde de rabia al perder tan fabuloso tesoro. Mientras en alguna calle perdida y de mala muerte un joven antaño limpio y poderoso, ahora sucio y desarraigado vaga por las calles hurtando y atacando para conseguir algo con que comer y el cuerpo del que fuera gran pirata y caballero de los de antes, que merecía un papel más importante del que el destino le guardó yace en el fondo de un lejano lago de aguas cristalinas.

Puntos de Fama:

+ 2 por liberar o conseguir a Scherezade.

- + 1 asaltar al buque francés.
- +1 matar a Villeneuve
- +2 matar a Alonso Muertenegra
- +2 matar a Antonio de LasCasas (aunque también se obtiene como enemigo mortal a su padre)
- +1 por cada cofre del tesoro del SapaInca rescatado.

Puntos de Experiencia

Para repartir los puntos de experiencia, utilizar la tabla de la página 159 del reglamento básico. Aunque si consiguen el tesoro súmale +2 a los p.x.

Anexo 0. Sobre Scherezade.

Esta aventura va sobre la búsqueda de un antiguo tesoro pero lo más importante de ella es ver como los duros piratas de los Pj son manipulados por una bella mujer y cada vez están más desconcertados por los encuentros que tienen. Es una historia de los sentimientos de los hombres y mujeres: Ambición, amor, traición, desengaño, crueldad, lujuria. Además por una vez el gobernador no es tan malo sino que más bien acaba siendo una víctima más de los armas de mujer de Scherezade capaces de derribar a muchos hombres sin necesidad alzar ningún machete. ¿Que es más peligroso una mujer pirata que empuña un machete o una mujer que embelesa a todos lo hombres o las dos cosas juntas?

Una de las cosas que quizá quieran saber los Pj es saber de donde es exactamente Scherezade y si realmente se llama así, pues eso es algo que ningún hombre sabe ni sabrá jamás. Pero cuenta la leyenda que en la lejana Persia el sultán de Bagdad aún llora por la desaparición de su hija...

Esta aventura fue escrita por Hermes Prous para el CRMinotauro de Premià de Mar entre junio y julio de 2001.

Anexo 1. Tabla de Pnj's

Scherezade, la más bella y misteriosa del Caribe

VIG 8 MAN 11 AGI 12 PER 12 VOL 14 CON 14 ENC 16

Ref +1 Cor +3 Coc +2

Cantar 14(6) cocinar 14(3) cabalgar 15(3) sigilo 15(3) Bailar16(4), buscar 14 (2), Esconder objetos14 (2) Armas improvisadas 14(2), Armas CC/ daga 15(3) teatro 16(2), los Auxilios 17(3) leer/escribir 17(3) Literatura 17(3) Seducción 20(4)

Jean Villeneuve

VIG: 12 MAN: 12 AGI: 11 PER: 13 VOL: 10, CON 9, ENC: 8

Ref: +2, Cor: +2, Coc: 0

Lanzar 11(0), combate sin armas 14(3), Armas improvisadas15(2), Cuchillo 17(4), armas cortas 15(4), esgrima 15(3).

Antonio Cortés y sus amigos (4)

VIG: 11 MAN: 10, AGI: 11, PER: 11, VOL: 10, CON:9, ENC: 9

Ref: +1 Cor: 0 Coc: 0

Combate sin armas 11(1) Armas improvisadas 11(0), Lanzar piedra10(1)

Alonso MuerteNegra

VIG 12 MAN 12 AGI 13 PER 13 VOL 12 CON 11 ENC 12

Ref +3 Cor: +3 Coc: +2

Alternar 14(2) Correr 15(3) Lanzar 15(3) combate sin armas 16(3) Acrobacias 17(4) Esgrima 17(4)Armas fuego/cortas 17(4)Capitanear 16(4) Savoir Faire 16(5) Navegar 14 (3) Liderazgo 14(2) Seducción 15(3)

Espada Toledana: Esta espada forjada por los maestros armeros de Toledo con parte del tesoro de Moctezuma, perteneció a un Grande de España. Asesinado a traición por un noble amigo suyo y aunque cayó en desgracia marchó a destierro a Mahora (Albacete) aunque le había robado la espada y pasó de generación en generación hasta Alonso MuerteNegra último descendiente de la casa de MuerteNegra quien había emigrado a América.

Espada Toledana: Vig min. 8 Codigo daño: 5d6+4, máx. daño 6d6+4, +1 iniciativa.

Corta: si, Clava si, Golpea no, Proyectoil no, Guarda si

Piratas de Alonso Muertenegra.

VIG 12 MAN 12 AGI 12 PER 12 VOL 12 CON 12 ENC 12

Ref +1 Cor +1 Coc +1

Arma corta 15(3) Arma larga 15(2) Machete 15(3) Cuchillo 14(2)