



CRAABIANDOS



Del Capitán Craab, el Puerto Prometido y el Culto Craabiano.

Nadie sabe de dónde vino el Capitán Craab ni cómo le llamaban en su casa (si es que alguna vez tuvo alguna) antes de su encuentro con un grupo de orilleros en una playa olvidada del Gran Mar. Según cuenta la Bitácora de Jack el Ungido, el desconocido interrumpió el festín que aquellos orilleros se estaban dando con los restos putrefactos de un kraken arrastrado por la marea y, como que no quiere la cosa, les soltó: ¿Por qué esperar a que vengan cuando puedes ir a por ellos? (Palabra del Capitán Craab. Jack 3:16) Minutos más tarde, los habitantes de la orilla contemplaban cómo el flacucho joven se internaba en las aguas a bordo de una de sus embarcaciones más cochambrosas; el puñado de casquillos que ganó cada uno en aquella transacción se lo apostaron enseguida a cuánto tiempo tardarían las olas en traer de vuelta el cadáver hinchado de aquel zumbao. Pero llegó la noche, y después un nuevo día, y detrás un mazo de ellos más, como suele suceder; se acabó la temporada de los krakens, la de los percebes caníbales y la de los escorpimejllones, y los orilleros terminaron olvidándose del flacucho y de la apuesta.

No fue hasta un año más tarde que la silueta de un barco enorme, mucho mayor que cualquier bote de los que hubiesen fabricado nunca los habitantes de la orilla. Y mucho más rápido; tan rápido que en menos que canta un galligarto se estrelló en la playa haciéndose mil cachos y a punto estuvo de llevarse por delante a todos los orilleros. Del aparatoso naufragio, tan campante como quien sale del lupanar, se apeó un tipo que recordaba vagamente al que zarpase el año anterior, sólo que a este le faltaba media pierna que había sustituido por un hueso tallado de ballenorca, estaba mucho más cachas, y acumulaba una colección de cicatrices que haría vomitar a la trabajadora más veterana del Reyxol, además de una importante barba sin bigote. Flipados perdidos, los orilleros babearon sobre los trofeos que el Capitán Craab, como se hizo llamar desde entonces, había juntado durante su travesía: enormes caparazones de golicentollo, barriles repletos con aceite de ballenorca, dientes de megalodón y los tentáculos de kraken más grandes que habían visto en su vida. Esa misma tarde, cuatro de los orilleros, Jack, Simon, Dre y Sixto, se arrodillaron delante de su nuevo capitán para que les ungiese con aceite de ballenorca; y es que, como Craab no tardó en confesarles, aquel barco que había encontrado a la deriva durante los primeros días de su travesía era demasiado grande para manejarlo solo —a diferencia de los leviatanes marinos—.

Ungidos ya sus cuatro primeros discípulos, el Capitán Craab se embarcó en una búsqueda para completar la docena de bergantes que, vete tú a saber por qué, se había propuesto reunir. Así fue cómo tras internarse en los fétidos pozos de lucha de combate de Sinagua, y tras propinarle una buena tunda en combate singular, reclutó a Paulus, un gladiador con más pintas de salvaje de lo habitual y montones de tatuajes que terminaría por convertirse en el mejor arponero de su tripulación. Como iba incluido en el lote, se llevó también a Lucius, el "asistente personal" de Paulus que no había llegado a gladiador por falta de chicha ni daba la talla para untarle la frente con aceite de ballenorca, pero que tenía la rara virtud de saber escribir.

Poco después, acampados junto a un acantilado mientras despiezaban el gigantesco caparazón de un golicentollo para fabricar armaduras, los navegantes recibieron la más inesperada de las visitas: Matt, recaudador de los Cesáreos, una de las bandas más chungas de Puentechatarrá; el tipo estaba lo suficientemente pirado como para querer cobrarles el peaje por atravesar territorio cesáreo. A Craab le gustaron tanto el valor temerario y la avería mental que arrastraba aquel pandillero que decidió convertirlo en el sexto de sus ungidos. Sorprendentemente, Matt el recaudador declinó la alternativa de convertirse en pienso para hormigones y aceptó la oferta con gran entusiasmo; incluso guió al Capitán y sus hombres hasta el cercano asentamiento-prisión de Pancárcel, donde un fanático rebelde llamado Simon esperaba ejecución por apedreamiento mayor tras oponerse a la autoridad de los Cesáreos. Ese fue el origen del episodio que pasaría a la historia del Páramo como "La masacre de Pancárcel",

así como del segundo arponero de confianza del Capitán Craab; como entre los ungidos ya había un Simon, el capitán decidió cambiarle el nombre al primero para evitar confusiones, y también porque se le había metido en la cabeza que el primer Simon sería su contra maestre y el sucesor llamado a divulgar su palabra por cada rincón perdido del Páramo. Desde entonces pasaría a llamarse Espigón.

Para aquel momento, las hazañas de los Navegantes habían llegado ya hasta Puentecharra, y en concreto hasta los oídos de Fil, primogénito del kie gobernante del barrio de La Viga. Ni corto ni perezoso, Fil decidió dejar atrás su vida de lujos, chatis y colocones para buscar el navío del Capitán Craab. Convencido de que el hecho de que semejante pazguato sobreviviese a tal viaje y consiguiera llegar hasta él a bordo de una vieja tabla de planchar, no podía ser otra cosa que una señal de los mares, el Capitán ungió a Fil convirtiéndole en su octavo ungido.

Los viajes de los navegantes no tardaron en llevarles hasta Torresbrillantes, ya que el Capitán tenía especial interés en conocer a los aspirantes a sondas, jóvenes lo suficientemente chalados como aventurarse en el mortífero subsuelo de la antigua ciudad por un puñado de chatarra. De entre todos, seleccionó a uno llamado Sixto, que llamó su atención arrancándole la oreja de un mordisco a un pistón en el transcurso de una reyerta causada por ciertos dados supuestamente trucados. Sixto, con la lengua aún pringosa de sangre, no dudó un segundo en aceptar el aceite de ballenorca en su frente; ya había otro Sixto en el grupo, pero Craab no estaba de humor para inventarse más nombres y decidió que el primero —que ya peinaba canas— sería Sixto el carca y el nuevo, Sixto el cachorro. A los pocos días, y porque estaba un poco harto de tanto viaje por tierras de secano, el Capitán ungió de un golpe a los dos últimos supervivientes de una banda que merodeaba los alrededores de las Minas del Olvido antes de ser devorada casi al completo por los mordedores: Bart y Tom; éste último se haría famoso por ser el marinero más gruñón, pesimista y protestón que surcase jamás las aguas del Gran Mar.

De vuelta a las playas, tras la larga travesía que les había llevado por los asentamientos más perdidos de Puentecharra y alrededores, los navegantes se toparon con un extraño individuo que contaba y recontaba los casquillos de su bolsa mientras no cesaba de farfullar discutiendo, en apariencia, consigo mismo. Craab no tardó en darse cuenta de que aquel individuo llamado Judo albergaba dos personalidades distintas en la sesera que respondían a los sobrenombres de Escorio y Tadio. Tomando aquello tan extraño como inequívoco signo de grandeza, el Capitán untó en un solo gesto la frente de Judo Tadio y Judo Escorio, completando así la lista de sus doce ungidos —que en cierto modo habían pasado a ser trece, aparte del grumete Lucius—, y zarpó con ellos en busca de la guarida que con el tiempo llegaría a ser conocida por el nombre de Vientocho.

“...y en el tercer día de nuestro viaje, avistamos a Rick...” (Lucius, 13:14).

Atardecía la tercera jornada de la búsqueda del Puerto Prometido por parte del Capitán Craab y sus doce ungidos, según se recoge en la Bitácora del grumete Lucius, cuando un alarido de Sixto el mayor estremeció el navío Pécora de proa a popa: “¡LEVIATÁN GIGANTESCO A ESTRIBOOOOR!”. El viejo Sixto no exageraba; aunque para entonces las bodegas del Pécora rebosaban con tentáculos de kraken mas largos que la cola de entrada al mejor lupanar de sobateta, y colmillos de ballenorca más gordos que el mayor de los juguetes de Lord Homoeróticos, aquel megalodón era lo más bestia que los ungidos habían visto en su vida. El capitán Craab, sin embargo, contaba con una experiencia más vasta y aterradora.

—Es Rick...—se limitó a susurrar cual mesmerizado por la descomunal criatura. Un segundo más tarde la voz del Capitán atronaba en órdenes, juramentos y blasfemias de la peor índole para espolear a sus hombres contra el megalodón, que, a diferencia de los que habían visto hasta entonces, tenía la piel cubierta de escamas enormes, tan correosas como el caparazón de una tortuga jorobada e incluso más gruesas; contra ellas rebotaron y se hicieron pedazos al menos una docena de los arpones que los ungidos le lanzaron en la batalla subsiguiente. Solo Paulus y Simon consiguieron atravesar la piel del monstruo, tres veces el primero y dos el segundo, pero incluso con cinco bidones de doscientos litros anclados a la chepa seguía sumergiéndose y reflatando de nuevo el leviatán; hasta que en una de esas, las fauces de Rick, el megalodón escamoso, como pasaría a ser conocido desde entonces, surgieron a tras la popa del Pécora y se cerraron sobre esta, haciendo pedazos casi toda la parte posterior del navío.

Sólo la pericia al timón del Capitán Craab consiguió que él, sus ungidos y el pequeño Lucius fuesen devorados por el océano o por el desproporcionado leviatán; su pericia y un viento huracanado que se levantó de la nada, hinchó las velas del navío y les sacó de allí tan rápido que al maltrecho Pécora no le dio tiempo a hundirse antes de colisionar contra las rocas de una isla que, como surgida del mismo océano, se materializó entre la niebla crepuscular y sacudió hasta el último hueso de los ungidos antes de que llegasen a verla siquiera. Aquel evento se recoge de manera unánime en las cuatro Bitácoras canónicas de los craabianos con el nombre de Primera machada de Craab; la isla que salvó sus vidas, presidida por la imponente estructura de un faro anterior a las megalópolis y azotada por viento frío como salvaje, fue bautizada con por el Capitán esa misma madrugada con el nombre de Vientocho, el Puerto Prometido.

Vientocho creció deprisa, a la misma velocidad que los navíos de Craab y sus ungidos se estrellaban contra los afilados arrecifes de roca que lo rodean; desenlace inevitable cuando la testarudez al timón de los craabianos se daba de napias contra los vendavales que, tan salvajes como traicioneros, se levantaban sin previo aviso alrededor de la isla. Lejos de desanimarse, los doce ungidos competían por ponerse al frente de nuevas naves que, tripuladas por la creciente marea de orilleros, pandilleros y muertos de hambre varios que llegaban al Puerto Prometido atraídos por la fama del Capitán, partían en busca de nuevos leviatanes que despiezar para mayor gloria y prosperidad de Vientocho; aunque gran parte de estos navíos naufragaban a la vuelta debido en parte al clima y en gran parte también a la ineptitud marítima de los nuevos capitanes en los que se habían convertido Espigón, Fil, Paulus y el resto de los ungidos, los optimistas craabianos vieron en ello la oportunidad de ampliar su territorio, uniendo lo que quedaba de los armatostes estrellados con cadenas tochísimas y pasarelas de madera que marcan todavía hoy los límites del asentamiento y sus muchos naufragios-guarida, donde se dice que, a base de vivir entre las heladas corrientes que se cuean por entre la madera podrida, el salitre y las colonias de escorpimejillones, se crían más curtidos y malotes que ninguna que cualquier otra facción que se haya partido la cara con el resto sobre las arenas del Páramo.

Cuanto más tocho se hacía Vientocho (valga la redundancia) y más se llenaban sus bodegas con aceite ballenorca, solomillos de megalodón y krakens encurtidos, más lejos llegaba la fama de Craab y sus famosas machadas, recogidas cuidadosamente por Johnny, Matt y Lucius en sus bitácoras, y también por Marky, el último pero no por ello menos importante de los escribas, que llegó al Puerto Prometido desde más allá de las Tierras Ácidas guiado por una fe inquebrantable según algunos y por algún tipo de tumor cerebral según otros, y en cuya bitácora se relatan episodios tan importantes como la expulsión del templo de Vientocho de un grupo de comerciantes chatarreros por parte de Craab y un látigo de tentáculos de kraken --desde entonces quedaría prohibido el uso de armas de balas entre los craabianos--, o la machada de los donuts y los peces, episodio durante el que el capitán dio de comer toda la tripulación de su navío, perdido a la deriva en un gigantesco banco de niebla radiactiva, con un paquete de donuts y un puñado de peces voladores que, en apariencia, se multiplicaron de manera inexplicable; otras machadas famosas del capitán son la curación del mutardo ciego, el levantamiento de Lazario tras entrar en coma etílico por ingestión de todo un cubo de ron de algas en el curso de una apuesta, y varias demostraciones de una extraña capacidad para calmar tempestades marinas a base de juramentos y maldiciones. Todas ellas se recogen detalladamente en las bitácoras de sus escribas.

Sin embargo, la creciente fama del Capitán y la fe ciega de sus seguidores, no sirvieron para apaciguar la obsesión de Craab por Rick, el megalodón escamoso. Una y otra vez partía en travesías interminables para buscar a su odiado némesis, cada vez más lejos, metiéndose en aguas más peligrosas, y no regresaba hasta que no quedaba un dedal de ron en su bodega. La historia de cómo su obsesión llegó a acabar con el Capitán Craab es triste, amarga y salada, pero no será hoy cuando la cuente; se narrará en la quinta y última parte de esta crónica.

Triste resulta narrar los últimos días de un hombre que fue iluminación y esperanza para tantos de nosotros, el mismo que llevó nuestro hogar a lo más alto; desde que el Capitán Craab se hundió para siempre, mucho me temo que todo Vientocho lleve el mismo camino, sólo que dando un rodeo mucho más largo y penoso.

La verdad es que no todo fue alegre en aquellos días; si bien es cierto que los templos del culto craabiano crecieron más altos e imponentes que nunca, cubiertos con la osamenta y los caparazones de leviatanes nunca vistos antes --ni desde entonces--, rebosantes con las ofrendas de cientos de marineros fieles al Capitán y las reliquias de embarcaciones destrozadas por los monstruos marinos y la furia de océano, y que las voces de sus doce ungidos atronaban cada vez más alto por encima del oleaje, retumbando en las chabolas de Vientocho y las cubiertas de sus barcos al difundir la palabra de Craab, única verdadera, también lo es que cuanto más incontestable y más clarividente era el discurso del Capitán, más canguelo daban sus métodos. No existía más ley que la palabra de los craabianos, y al tuviese pelotas de rechistar solo le quedaba recorrer la pasarela, pulir la quilla con el espinazo o dar de comer a los peces y las bestias carnívoras de las profundidades. Los muelles del Puerto Prometido comenzaron a llenarse con los cadáveres hinchados de los descreídos devueltos por el mar, verdaderos nubarrones de gaviotas carroñeras amenazaban con oscurecer el sol de sus playas. No importaba cuántas veces se emborrachase Paulus y hundiese sus navíos convencido de que podía navegar sobre las rocas, ni cuántas otras Judo ladrase órdenes contradictorias al enzarzarse Tadio y Escorio en broncas interminables en plena tempestad, cualquier manera de cuestionar la autoridad de un ungido era traición, y la traición se castigaba de maneras cada vez más imaginativas y sangrientas; así fue como nació la "Inquisición" en Vientocho.

Al fin amaneció un día en que Craab se levantó más retorcido de lo habitual, despertó a Paulus quitándole la resaca a patada limpia, sacó a Espigón del burdel por los pelos y reunió a sus ungidos en pocas horas para encomendarles su último mandato: Traer el cadáver de Rick, el megalodón escamoso, al Puerto Prometido, o no volver a pisar Vientocho jamás.

Muchos son los sucesos paranormales y las machadas de Craab que, registrados por el cuarteto de fieles escribas, se recogen en los capítulos de las cuatro bitácoras que relatan el último viaje de Craab. En ellos se habla de cómo el Capitán era capaz de dominar los fuegos de San Telmo, sacar comida y priva a espuestas de unas bodegas aparentemente vacías para calmar la desesperación de sus tripulantes y hasta improvisar las mejores de sus arengas en mitad de infernales galernas; fue precisamente durante la madre de todas las tormentas cuando, por fin, avistaron a Rick.

La batalla contra el megalodón escamoso, según la bitácora de Lucius, duró dos días y dos noches, acabó con toda la provisión de bidones de los arponeros craabianos y partió por la mitad dos de sus tres navíos. Como estaba escrito, fue la mano de Craab, a bordo de un bote con el fondo como un colador, la que lanzó el último arpón, el que, hundiéndose hasta el corazón, le dio el golpe de gracia a la temible bestia escamosa... y también aquel cuya cuerda se enrolló en la pata de marfil de Capitán arrastrándole con el leviatán en su agonía. Aún acertó Rick a alzarse una vez más sobre las olas aceitosas de sangre en sus estertores finales; y fue esa la última vez que los ungidos pudieron contemplar la figura de su amado Capitán, atado al lomo de la bestia por las cuerdas de infinitos arpones enredados en su cuerpo; desde entonces ese es nuestro símbolo: La figura moribunda de Craab todopoderoso, atado al leviatán antes de que ambos desapareciesen para siempre en las profundidades del océano.

Son muchas las leyendas negras que se murmuran sobre aquel episodio. Espigón juraba que fue Judo Escorio el que lió la cuerda del arpón del Capitán alrededor de su pata de marfil antes de abandonar el bote que se hundía; el propio Judo acusó a Espigón de abandonar el bote mucho antes, negando la ayuda que le pedía Craab hasta en tres ocasiones; fuera como fuese, aquel fue el final del Vientocho unido. La mitad de los ungidos se desperdigaron por el páramo para difundir la palabra de Craab, y terminaron encontrando muertes horribles a manos de pandilleros, mutardos y martinejos rabiosos; Espigón regresó al Puerto Prometido, que gobernaría con puño de hierro hasta su muerte, muchos años más tarde; mientras que el cadáver de Judo apareció ahorcado en un bote a la deriva pocas millas al este de Vientocho, unos dicen que sometido por la mala conciencia de su traición, otros que asesinado por los sicarios de Espigón.

Casi toda la gente de la zona de Puentecharra ha oído hablar de las historias del Capitán Craab, de cómo acabó encontrando el Puerto Prometido, que pasaría a ser Vientocho, y de su obsesión por el megalodón escamoso Rick, que al final llevaría a su muerte y a la de la bestia.

Con el paso del tiempo, el Culto Craabiano se ha convertido en una sombra de lo que fue en aquellos tiempos de arpones bendecidos y cantos marineros borrachos, pero aún hay grupos que intentan extender la palabra de Craab por el Páramo. Normalmente lo hacen desde sus embarcaciones, viejos cascos oxidados que aún huelen a sal y sangre seca, pero incluso cuando viajan por tierra, los grupos de Craabianos se llaman a sí mismos tripulación. Capitán, grumete, arponero... su organización no difiere demasiado de la que tenían en alta mar, como si el océano nunca los hubiera abandonado del todo.

El cargo de Sumo Capitán que inaugurase el difunto Espigón está hoy en manos de Bloody Mary, algo hasta hace poco impensable. Durante el mandato de Espigón se prohibía expresamente la presencia de mujeres a bordo de los barcos leviataneros, alegando supersticiones marineras y tradiciones "sagradas" que curiosamente siempre beneficiaban a los mismos. Bloody Mary no sólo rompió esa norma, sino que la trituró, la arrojó por la borda y esperó a ver si volvía a flotar. Se dice de ella que esconde el corazón más frío y despiadado que jamás haya surcado los mares, y que su mirada resulta tan incómoda como una calma chicha antes de la tormenta. Aun así, hay que reconocerle el mérito de haber unido bajo su mando a la mayor parte de los subcultos Craabianos enfrentados... y de haber mandado al fondo del océano, con lastre incluido, a todas las demás.

Pero todo esto no ha sido sólo cosa suya. Detrás de Bloody Mary se extiende una nueva interpretación del culto, una herejía para algunos y una revelación para otros, que predica que el Capitán Craab no murió cuando acabó con el megalodón escamoso Rick. Según esta doctrina, Craab descendió más allá de lo que ningún humano debería jamás alcanzar, y allí, en la negrura sin fondo, se encontró con los Señores de las Profundidades. Entidades antiguas, anteriores al Mierdagedón, anteriores incluso al Mundo de Antaño, que duermen bajo las aguas y susurran secretos imposibles a quienes están dispuestos a escuchar... y a pagar el precio.

Estos susurros han dado forma a los actuales rituales del culto, oscuros y blasfemos, guiados por los llamados Custodios del Abismo. Fanáticos sacerdotes que ya no rezan mirando al cielo, sino al mar, cubiertos de símbolos tallados en hueso, coral y quitina. Se rumorea que algunos de ellos apenas duermen, que su piel empieza a adquirir un tono enfermizo y húmedo, y que sus ojos reflejan la luz de forma extraña, como los de un pez en aguas profundas.

En Vientocho, el Culto Craabiano, antaño orgullo del asentamiento y motor de su prosperidad, es ahora visto con abierta sospecha e incluso con miedo. La oscuridad se ha ceñido sobre el lugar: hay desapariciones que nadie se atreve a investigar, pescadores que no regresan y otros que vuelven... distintos. Gente que habla de haber visto figuras emerger del agua durante la noche, siluetas encorvadas, mitad humanas mitad pez, observando desde los muelles con una paciencia inhumana.

Los más viejos dicen que el mar siempre reclama lo que es suyo. Los Craabianos, en cambio, susurran que pronto será Craab quien regrese, traído de vuelta por los Señores de las Profundidades, para reclamar no sólo el océano... sino todo el Páramo.

Y cuando eso ocurra, más de uno deseará no haber aprendido nunca a nadar.

VERSIÓN BETA

RESTRICCIONES

Los Craabianos deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puede haber máximo una Personalidad de los Craabianos o Mercenario en la banda.
- Sólo puede haber como máximo un Capitán en la banda.
- Sólo puede haber un Custodio del abismo por cada fracción de 200 puntos de la banda.
- No puede haber mayor número de Grumetes que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

EL MAR SIEMPRE RECLAMA

El mar da dones, pero no gratis. Cada miniatura Craabiana de la banda excepto los Grumetes, puede repetir una sola tirada, una vez por partida, siempre que involucre a un Atributo. Sin embargo, tras hacer esto, perderá 1 punto permanente de ese Atributo.

SANGRE SALADA

Los Craabianos están acostumbrados a luchar en sus embarcaciones, y estar en tierra les resulta desagradable e inquietante, con sus cuerpos intentando compensar un bamboleo que ya no existe. Las miniaturas de Craabianos no obtienen ningún bonificador por las Acciones de movimiento que utilicen al Asaltar.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Craabianos tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





GRUMETE

18 PUNTOS



25 MM

Los Grumetes son los novatos de la tripulación, que desean mostrar su valor para algún día poder ser dignos de que los demás los traten como a iguales. Se han empapado de las escrituras de Craab y creen firmemente en todas sus enseñanzas, pero les falta experiencia y horas de embarque para que los demás confíen del todo en ellos.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	4	4	3	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera.....	3 ptos	Trabuco.....	5 ptos
Cuchillos arrojados.....	4 ptos	Red.....	6 ptos
Filo pequeño.....	4 ptos	Tridente.....	7 ptos
Pistola de mecha.....	4 ptos		

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

Ropas resistentes.....	5 ptos	Cuero endurecido.....	10 ptos
------------------------	--------	-----------------------	---------



MARINERO

30 PUNTOS



Los marineros son la base de toda tripulación. Hombres y mujeres curtidos por la dura vida marina, poco dados a la risa o el humor espontáneo, espartanos en sus costumbres y de cuerpos fibrosos por los rigores de la costa. La puta alegría de la huerta, vamos. El alcohol de más de 80° es lo único que los anima un poco en las frías noches donde las viejas historias del Capitán se abren paso.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	4	4	5	4	4	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

<i>Cuchillos arrojadizos</i>	4 pts	<i>Red</i>	6 pts
<i>Filo pequeño</i>	4 pts	<i>Tridente</i>	7 pts
<i>Pistola de mecha</i>	4 pts	<i>Filo medio</i>	10 pto
<i>Trabuco</i>	5 pts		

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su *cuero endurecido* por:

Armadura quitinosa 10 pts

EQUIPO

Puede equiparse con:

Aceite de ballenorca 3 pts



ARPONERO

40 PUNTOS



40 MM

Aquellos hombres o mujeres más fuertes de cada tripulación se encargan de los arpones, listos para lanzarlos contra las monstruosidades marinas (ballenorcas, krakens, megalodones, etc.) o incluso de portar pequeños cañones. También son los primeros en montar bronca en cualquier taberna por la que pasen.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	4	4	3	5	5	2

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

<i>Filo pequeño</i>	4 pts	<i>Filo pesado</i>	8 pts
<i>Arpón</i>	6 pts c/u	<i>Filo medio</i>	10 pts
<i>Maza pesada</i>	6 pts	<i>Cañón de mano</i>	14 pts

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su *cuero endurecido* por:

<i>Armadura quitinosa</i>	10 pts
---------------------------------	--------

EQUIPO

Puede equiparse con:

<i>Aceite de ballenorca</i>	3 pts
-----------------------------------	-------



CAPITÁN

60 PUNTOS



Al mando de cada banda Craabiana siempre hay un capitán, que exige el mismo respeto y obediencia que en mar abierto. Algunos incluso obligan a sus hombres a dirigirse a ellos como "¡Oh, capitán, mi capitán!". A saber por qué. Son gente a la que el viento marino ha vuelto tarumba y no son dados a andarse con milongas.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	5	5	5	5	4	4

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

<i>Filo pequeño</i>	4 pts	<i>Arpón</i>	6 pts c/u
<i>Pistola de mecha</i>	4 pts	<i>Filo pesado</i>	8 pts
<i>Trabuco</i>	5 pts	<i>Filo medio</i>	10 pts
<i>Maza</i>	5 pts		

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su *cuero endurecido* por:

<i>Armadura quitinosa</i>	10 pts
---------------------------------	--------

EQUIPO

Puede equiparse con:

<i>Aceite de ballenorca</i>	3 pts
-----------------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Reliquias abisales. Un Capitán puede equiparse con hasta una Reliquia abisal.



CUSTODIO DEL ABISMO

60 PUNTOS



25 MM

Algunos Craabianos regresan del mar con algo más que cicatrices. Los Custodios del Abismo son fanáticos marcados por lo que habita bajo las olas, portadores de reliquias corruptas y murmullos imposibles. Allí donde luchan, el combate se vuelve lento, pesado y sin escapatoria, como si el fondo del océano reclamara nuevas presas.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	3	3	4	4	5

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera.....	3 pts	Tridente.....	7 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Filo pesado.....	8 pts
Maza.....	5 pts	Filo medio.....	10 pts

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su *cuero endurecido* por:

Armadura quitinosa.....	10 pts
-------------------------	--------

REGLAS ESPECIALES

Arrastrados al fondo. En las cercanías de un Custodio del abismo la presión aumenta y el aire se hace más denso. Cualquier miniatura enemiga a 15 cm o menos de un Custodio del abismo tendrá que seguir las mismas reglas que si atravesara Terreno chungo, pero teniendo que tirar Fuerza en lugar de Agilidad. Ten en cuenta que realmente no es Terreno chungo, por lo que cualquier regla que lo ignore, aquí no servirá de nada.

Ofrenda a las profundidades. Los Señores de las Profundidades gustan de recibir ofrendas valiosas para otorgar sus dones. Un Custodio del abismo en contacto con una miniatura enemiga Abatida puede gastar 1 Acción en ungir ese cuerpo y ofrecerlo a sus dioses. Cada miniatura enemiga ungida (sólo puede hacerse una vez por miniatura) hará que una miniatura aliada a su elección pueda decidir lanzar el segundo dado tras hacer la tirada cuando usa la Regla especial El mar siempre reclama.

Plegarias inmundas. Los Custodios del abismo pueden lanzar terribles plegarias sobre sus enemigos. Un Custodio del abismo que gaste 1 Acción puede a elegir una miniatura enemiga a 15 cm y en Línea de Visión. Esa miniatura tendrá un penalizador de -1 al Combate o Precisión, que se perderá tras usar por primera vez cualquiera de esos dos Atributos.

Reliquias abisales. Un Custodio del Abismo puede equiparse con hasta dos Reliquias abisales.



BLOODY MARY

100 PUNTOS



25 MM

Bloody Mary no solo trituro las rancias tradiciones de Espigón para erigirse como Sumo Capitán, sino que transformó el destino de su facción para siempre. Sin embargo, la corsaria calculadora que tomó el mando dejó paso a algo mucho más oscuro tras internarse en aguas insondables y cazar a la abominación de la que arrancó su descomunal Colmillo de Leviatán. Desde aquella cacería, algo en ella ha dejado de ser enteramente humano: apenas parpadea con unos ojos fríos que recuerdan a los de los peces abisales, su respiración es imperceptible y su piel exhala un vaho frío de salmuera.

Apoyada por los siniestros Custodios del Abismo, Mary gobierna tanto con un filo capaz de quebrar cascos de acero como con el terror religioso más absoluto. Es el brazo ejecutor de la nueva doctrina herética que predica que el Capitán Craab no pereció, sino que descendió a la fosa para pactar con los Señores de las Profundidades. Para sus tripulaciones, desobedecer a Mary ya no es un motín, sino una blasfemia que se paga sirviendo de ofrenda a las aguas negras; la temen y la veneran como al heraldo impasible del día en que el mar se alce para ahogar hasta el último grano de polvo del Páramo

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	6	5	6	5 (8)	4	5

ARMAS

Colmillo de Leviatán.

BLINDAJE

Armadura quitinosa.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Craabianos.

Colmillo de Leviatán. El colmillo curvo de un leviatán marino, tallado y afilado por los Custodios del Abismo hasta convertirlo en una hoja de hueso capaz de partir el casco de un bote. Tiene las estadísticas de un *filo pesado*, pero ignora blindajes y no tendrá la Regla especial Armatoste.

Mirada de la fosa. Quien sostiene la mirada de Mary se enfrenta al vacío de las aguas abisales. Cualquier miniatura enemiga que declare un Asalto contra Bloody Mary debe superar primero una tirada de Dureza. Si no la supera, deberá realizar otra Acción en su lugar. Ninguna miniatura sufrirá este efecto más de una vez por partida.

Voz del Abismo. Mary canaliza los susurros de los Custodios. Una vez por Turno de juego, Mary puede gastar 1 Acción para permitir que todos los Custodios del Abismo aliados a 20 cm o menos utilicen su regla Plegarias inmundas con un alcance extendido a 25 cm hasta el final de ese Turno de juego.

El filo de la herejía. Para los craabianos, desobedecer a Mary es tentar un destino peor que el fondo del océano. Si una miniatura aliada a 10 cm o menos de Mary saca un resultado de 10 en una tirada de Atributo o de 1 en una Tirada enfrentada, Mary le echará tal mirada gélida y asesina que podrá repetir la tirada.



DAVINNIE JONES

80 PUNTOS



25 MM

Davinnie Jones era legendario en Vientocho por ser el marinero más salvaje, pendenciero y desquiciado que jamás hubiera manchado de sangre una cubierta. Su violencia sin filtro y sus arrebatos de locura homicida llegaron a tal extremo que hasta los propios craabianos decidieron que el tipo era un peligro incontrolable, así que lo encadenaron a una balsa sin remos y lo arrojaron al Gran Mar para que las corrientes o algún kraken hambriento le bajasen los humos de forma definitiva. Sin embargo, el Páramo escupe lo que no puede tragar, y años después Davinnie regresó caminando sobre los arrecifes del Puerto Prometido.

Con un gorgoteo pastoso que suena a ahogado perpetuo, Davinnie Jones afirmó que en la negrura sin fondo del océano se encontró cara a cara con el mismísimo Capitán Craab, quien supuestamente sigue vivo esperando el momento de resurgir para reclamar tierra y mar. En la cúpula del culto la movida hace chirriar los dientes. Saben de sobra que Davinnie está como una puta regadera y que sus delirios son poco fiables, pero no tienen agallas para darle matarile. Entre los marineros de a pie y los grumetes ignorantes, sus historias han prendido como la pólvora reforzando a lo bestia la fe en el regreso de Craab, por lo que cargarse al único testigo que dice haber visto a su mesías provocaría un motín de campeonato. A regañadientes, los jerifaltes prefieren tragarse el orgullo, suministrarle munición y mandarlo en vanguardia a despedazar enemigos en tierra firme, rezando en secreto para que algún tiro afortunado le reviente la máscara y les ahorre el tener que descubrir qué cojones hay debajo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5	5	4	5	4	3

ARMAS

Fusil arponero y maza.

BLINDAJE

Armadura quitinosa.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de los Craabianos.

Cisma en cubierta. Los jerifaltes no soportan que les robe protagonismo. Ninguna miniatura con el rango de Capitán o Custodio del Abismo puede gastar Acciones de Movimiento para acercarse a menos de 15 cm de Davinnie (él si puede acercarse a ellos, que se jodan). Si estuvieran a esa distancia, deben gastar las Acciones necesarias hasta alejarse.

Fusil arponero. Davinnie porta un trabuco modificado para ser capaz de lanzar arpones. Es un arma a distancia de Fuerza 4, Penetración 5, Distancia 10/30/40 cm y las Reglas especiales A dos manos y Lentorra (1).

Tentáculos vivos. Davinnie lleva puesta una tétrica máscara de bronce con tentáculos que parece respirar con vida propia, mientras que la poca carne que asoma parece haber dejado atrás cualquier atisbo de humanidad. Además de las reglas habituales de la Reliquia abisal Máscara tentacular, también ganará cualquier empate en las tiradas de Fuerza contra Dureza del Combate, aunque no fuera su Turno activo.

Cargado de mala hostia. El hecho de que lo arrojaran al mar no ha conseguido calmar el carácter de Davinnie, incapaz de soportar la inutilidad de los demás. Cada vez que una miniatura de su banda falle un tirada de Atributo o pierda una tirada Enfrentada, Davinnie ganará un marcador de Mala hostia. Puede gastar 3 de estos marcadores en ignorar la Regla especial Sangre salada en un Asalto o para cargar su *fusil arponero* sin necesidad de gastar 1 Acción.

EQUIPO DE LOS CRAABIANOS

Además del equipo genérico habitual, los Craabianos tiene cierto equipo propio de la facción.

ARMAS CUERPO A CUERPO

TRIDENTE

Un tridente es una horca de tres pequeñas puntas.

Estadísticas: Fuerza +2, Penetración 3

Coste: 7 ptos.

ARMAS A DISTANCIA

ARPÓN

El arpón es un utensilio de forma alargada y estrecha utilizado principalmente para la pesca.

Una miniatura puede equiparse con un máximo de 3 arpones que contarán como un solo arma.

Reglas especiales: Usar y tirar.

Distancia: 10/20/30 cm.

Estadísticas: Fuerza del lanzador +1/Fuerza del lanzador/
Fuerza del lanzador -1, Penetración 5

Coste: 6 ptos cada uno.

CAÑÓN DE MANO

Una pieza de artillería que usa pólvora para disparar un proyectil.

Reglas especiales: Armatoste, Escasa, Mamotreto.

Reglas: una vez disparado no podrá disparar de nuevo.

Distancia: 30/60/90 cm

Estadísticas: Fuerza 8/7/6, Penetración 4

Coste: 14 ptos.



PISTOLA DE MECHA

Se trata de un arma de pequeña longitud, con escasa precisión y de un único disparo que debían ser recargadas después de cada disparo, introduciendo la pólvora, proyectil y un trozo de tela para mantener comprimidos los dos anteriores, empujándolos con una baqueta.

Reglas especiales: Lentorra (2).

Reglas: puede ser disparada también en Combate, como un arma de cuerpo a cuerpo más, quedando descargada al hacer el ataque.

Distancia: 10/15/20 cm.

Estadísticas: Distancia (Fuerza 4/3/2, Penetración 2).
Cuerpo a cuerpo (Combate +1, Fuerza 4, Penetración 2).

Coste: 4 ptos.

RED

Es un instrumento consistente en una estructura de malla formada por cuerdas, hilos o alambres que pueden estar simplemente entrelazados o anudados entre sí, pensado para atrapar a su presa.

Reglas especiales: Usar y tirar.

Reglas: No tiene unas estadísticas de Combate. En su lugar, si una miniatura es impactada por una red deberá gastar sus siguientes 2 Acciones obligatoriamente en quitársela. Si antes de hacerlo llegará a tener que combatir, sufrirá un penalizador de -3 a su Atributo de Combate, pero se habrá liberado de la red automáticamente si Abate a su enemigo.

No puede lanzarse sobre una miniatura trabada.

Distancia: 5/10/15 cm.

Coste: 6 ptos.

TRABUCO

Se trata de una especie de escopeta primitiva, usada para roles similares. Sin embargo no necesita munición de arma de fuego, y puede ser cargada con chatarra menuda o grava.

Reglas especiales: A dos manos, Escasa, Lentorra (1), Postas.

Distancia: 10/15/20 cm

Estadísticas: Fuerza 5/4/3, Penetración 2

Coste: 5 ptos.

EQUIPO ESPECIAL

ACEITE DE BALLENGORCA

Muchos Craabianos gustan de ungirse en aceite de ballenorca antes de la batalla. Por una parte por una cuestión ritual, pero por otra porque es más sencillo zafarse de los enemigos.

Reglas: una miniatura que se haya untado con aceite de ballenorca pasará a tener la Regla especial Ecurridizo.

Coste: 3 ptos.

ARMADURA QUITINOSA

Los Craabianos hacen armaduras con pedazos de grandes crustáceos, especialmente de caparazón de golicentollo. Aunque normalmente son muy resistentes, un fuerte impacto en un punto crítico de la armadura podría hacer que está se quebrara.

Reglas: si una miniatura equipada con armadura quitinosa resulta impactada y su rival saca un 10 en la tirada de Fuerza contra Dureza, la armadura habrá quedado destruida y no podrá beneficiarse de ella a partir de ese momento.

Blindaje: 5.

RELIQUIAS ABISALES

Por alguna razón, el Culto Craabiano tiene especialmente interés en coleccionar lo que llama las Reliquias abisales. Estas son objetos o animales extraños sacados de las profundidades del océano.

Algunos tipos de tropa de los Craabianos pueden llevar algunas de estas Reliquias abisales que les darán ciertas ventajas. Ninguna reliquia puede adquirirse más de una vez en la banda.

CADENA DEL NAUFRAGIO

Las cadenas de una embarcación a la que el mar reclamó en su seno. Al cuello es el estilo gangsta definitivo.

Reglas: cualquier miniatura que Asalte a una miniatura equipada con la *cadena del naufragio* perderá todos sus bonificadores de Asalto.

Coste: 7 pts.

CÁLIZ DE SALMUERA

La copa encontrada en los restos de un antiguo naufragio, que ha guardado en su interior la agonía de aquellos que allí fallecieron.

Reglas: una miniatura equipada con el *cáliz de salmuera* ha bebido de su interior antes de comenzar la batalla. Ignorará la Regla especial de la facción Sangre salada.

Coste: 5 pts.

CARACOLA DEL UMBRAL

Una caracola imbuida con la esencia de las profundidades.

Reglas: una miniatura equipada con la *caracola del umbral* puede gastar 1 Acción para hacerla sonar. Todas las miniaturas aliadas situadas a 10 cm o menos que no hayan actuado ese Turno de juego, adelantarán su Fase de activación y la realizarán justo después de la miniatura que hizo sonar la caracola, independientemente de su Atributo de Agilidad y antes que cualquier otra miniatura enemiga. Puede utilizarse de nuevo en otros Turnos, pero ninguna miniatura puede adelantar su Fase de activación más de una vez por partida.

Coste: 15 pts.

DIENTE DE LEVIATÁN

El diente de un leviatán marino abatido por una tripulación de Craabianos.

Reglas: una miniatura equipada con el *diente de leviatán* obtendrá un bonificador de +2 a la Penetración en los Impactos que cause en Combate cuerpo a cuerpo.

Coste: 6 pts.

ÍDOLO DE CORAL VIVO

Un ídolo hecho de un coral muy raro arrancado del lecho marino.

Reglas: una vez por Turno de juego, al principio de su Fase de Activación, una miniatura equipada con el *ídolo de coral vivo* puede decidir subir un punto a sus Atributos de Fuerza o de Dureza, pero a cambio de bajar un punto del Atributo que no haya mejorado. El efecto durará hasta el inicio de su siguiente Fase de activación.

Coste: 5 pts.

MÁSCARA TENTACULAR

Una máscara con el aspecto de seres antiguos que los Craabianos creen que viven en las profundidades... o de un azotamiento si les daba por jugar a rol.

Reglas: una miniatura equipada con una máscara tentacular que empate en una tirada enfrentada de Combate, habrá ganado esa tirada, impactando a su enemigo y este a él no.

Coste: 4 pts.

PEZ GLOBO

Un pez imbuido con el peor veneno que un hombre pueda sufrir... aunque en el fondo se vea muy cuqui.

Reglas: una miniatura equipada con un *pez globo*, hará que todos sus ataques cuerpo a cuerpo pasen a tener la Regla especial Veneno (3).

Coste: 6 pts.



El bote encalló en la roca con un golpe seco, de esos que hacen que uno revise mentalmente todas las decisiones vitales que le han llevado hasta ese momento. El grumete saltó al agua hasta los tobillos con torpeza, maldiciendo en voz baja mientras intentaba mantener el equilibrio y la dignidad, perdiendo ambas cosas casi de inmediato.

El mar estaba frío, espeso, y tenía ese tacto aceitoso que no auguraba nada bueno para el resto de la noche.

El Capitán, en cambio, descendió con la calma de quien ha hecho aquello demasiadas veces como para seguir preocupándose por detalles como "resbalar" o "morir ahogado".

—Ata el bote ahí —dijo, señalando una estaca clavada en la roca—. Y no lo hagas flojo.

La última vez que alguien lo hizo flojo, el mar se llevó el bote... y al tipo. El orden exacto nunca quedó claro.

El grumete ató el cabo con un nudo que esperaba que pareciera más marinero de lo que realmente era, y siguió al Capitán por un sendero estrecho que se internaba entre las rocas. La luna apenas iluminaba el camino, pero el Capitán parecía guiarse más por memoria que por vista, como si aquel tramo del acantilado fuera parte de su propia anatomía.

La entrada a la cueva no era evidente a simple vista. No había arco majestuoso ni símbolos grabados, solo una grieta baja y húmeda por la que el mar respiraba con un rumor profundo, lento, casi paciente.

—Aquí es —dijo el Capitán, encendiendo una linterna—. Agacha la cabeza. Y si oyes algo susurrar tu nombre... ignóralo. Normalmente se cansa.

Dentro, el aire cambiaba de inmediato. Se volvía más pesado, más antiguo, como si llevara siglos esperando a ser respirado otra vez. Cada paso levantaba ecos irregulares, y el goteo constante del agua marcaba un ritmo incómodo, demasiado parecido a un pulso. Las paredes estaban cubiertas de algas secas, con formas que recordaban vagamente a símbolos... o a malas ideas.

—¿Esto... esto siempre ha estado aquí? —preguntó el grumete, intentando no mirar fijamente una protuberancia que parecía latir.

—Más o menos —respondió el Capitán—. El mar cambia las cosas. A veces crea islas. A veces crea cuevas. A veces crea horrores incomprensibles que desafían la lógica humana. Ya sabes. Lo normal.

Avanzaron durante lo que al grumete le parecieron horas, aunque probablemente solo fueran minutos. Pasaron por túneles bajos que obligaban a arrastrarse, por cámaras donde el suelo estaba cubierto de agua hasta las rodillas, y por un tramo especialmente desagradable donde algo invisible se movió bajo la superficie y decidió acompañarlos durante unos metros.

—No es nada —dijo el Capitán, al notar cómo el grumete aceleraba el paso—. Si fuera peligroso ya nos habría mordido.

Finalmente, el pasaje se abrió en una cavidad amplia. Antorchas de llama verdosa iluminaban el lugar con una luz enfermiza, y el olor a salmuera se mezclaba con otro más denso, orgánico. Allí, varios hombres trabajaban en silencio, transportando con sumo cuidado unas grandes bolsas translúcidas llenas de agua oscura. Dentro de ellas, algo se agitaba lentamente. Criaturas pequeñas, blandas, con demasiados ojos y apéndices aún indecisos sobre su función.

El grumete se quedó quieto, con la boca ligeramente abierta.

—Capitán... —dijo al fin, señalando una de las bolsas—. ¿Eso qué es?

El Capitán observó la escena con atención, asintió satisfecho y se permitió una leve sonrisa, apenas perceptible bajo la barba salpicada de sal.

—El futuro —respondió.

Luego apoyó la mano sobre el hombro del grumete, con firmeza suficiente para que entendiera que aquello no era una broma.

—Y tú has sido elegido.

En algún lugar, muy al fondo, el mar volvió a respirar. Y esta vez sonó peligrosamente parecido a una carcajada.

