



SUBFACCIÓN CRAABIANOS ABISALES



En sus orígenes, los seguidores del Capitán Craab eran poco más que un puñado de marineros borrachuzos, arponeros con malas pulgas y piratas de seco que se dedicaban a cazar leviatanes para llenar las bodegas de aceite, tajadas de megalodón y ron de algas. Sin embargo, la llegada de Bloody Mary al poder y el auge de los siniestros Custodios del Abismo abrieron una grieta por la que se coló algo infinitamente más oscuro, viscoso y antiguo que cualquier tormenta. Para esta secta interna conocida como los Abisales, el Capitán Craab no fue devorado por Rick: descendió hasta la fosa marina más profunda del Gran Mar y pactó con los Señores de las Profundidades, aquellos horrores primigenios que dormían bajo las olas mucho antes de que la humanidad construyera sus estúpidas megalópolis. Lo que empezó como murmullos de sotavento y rezos clandestinos mirando a la marea negra se ha convertido en una auténtica herejía acuática donde los tratos con los Profundos y la deformación biológica marcan el compás.

Los Abisales han dejado de lado las supersticiones de los viejos lobos de mar para abrazar una alianza con las criaturas que habitan el lecho oceánico. En los acantilados más inaccesibles y húmedos de Vientocho, donde el mar respira con un rumor cavernoso que hiela la sangre, los Custodios ofician sus ritos más turbios en grutas anegadas iluminadas por antorchas de fuego verdoso. Allí se custodian grandes vejigas translúcidas llenas de agua salobre donde se agitan seres larvarios, blandos y con demasiados ojos. A los elegidos (a menudo grumetes ingenuos a los que se les vende que son el futuro del culto, o prisioneros a los que no les queda otra) se les introduce uno de estos parásitos en las entrañas o se les somete a comuniones carnales con los propios Profundos. Con el paso de las semanas, ocurre el cambio: la piel humana se vuelve lechosa, pegajosa y cubierta de una pátina de escamas fétidas; los ojos se hinchan, pierden los párpados y reflejan la luz como los de una lubina putrefacta; y por los laterales del cuello empiezan a abrirse rendijas branquiales que supuran agua de mar.

El pacto con los Profundos no es gratis. Los Abisales entregan a cambio cargamentos regulares de «carne fresca»: marineros díscolos, comerciantes despistados o prisioneros de guerra capturados en el Páramo que son arrojados maniatados al fondo de las simas como ofrendas ungidas. Entre sus filas ya no se distinguen bien los límites: veteranos encorvados que apenas recuerdan cómo hablar sin soltar chasquidos húmedos combaten hombro con hombro con híbridos aberrantes que huelen a marea muerta y mutilan a sus presas con garras palmípedas.

En Vientocho la convivencia es una bomba de relojería. Los habitantes tradicionales, chapados a la antigua y aferrados al código de las cuatro bitácoras canónicas, se santiguan con horror y desconfianza cada vez que una patrulla de los Abisales desembarca en los muelles goteando baba verdosa. Sin embargo, nadie se atreve a rechistar abiertamente. Bloody Mary utiliza a estos fanáticos monstruosos como su brazo ejecutor predilecto, enviándolos a las misiones más suicidas y sangrientas tierra adentro: si los infieles del Páramo pensaban que los craabianos eran duros por llevar armaduras de golicentollo, cuando ven surgir de la niebla a una masa informe de ojos saltones, tentáculos y piel de pez que no siente el dolor ni parpadea bajo las balas, descubren que el verdadero infierno no arde con fuego, sino que se ahoga en agua salada.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Marineros, Arponeros, Capitanes y Custodios del abismo de los Craabianos. Esta subfacción no posee Grumetes, ya que estos han pasado a convertirse en Híbrido.
- 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.
- Puede haber máximo una Personalidad de los Abisales en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

PÓLVORA MOJADA

Los Abisales viven en grutas anegadas, rezan dentro del agua y sus cuerpos chorrean salmuera constantemente. La pólvora negra y el agua se llevan como el culo. Los *cañones de mano*, *pistolas de mecha* y *trabucos* de la banda sufren la Regla especial ¡¡¡Catapum!!!.

CANALIZADORES DEL ABISMO

Para los Abisales, los Custodios son antenas vivientes conectadas con los horrores de la fosa. Cada vez que un Custodio del Abismo use con éxito la acción de Plegarias inmundas sobre una miniatura enemiga, un Híbrido aliado en su Línea de visión y a 15 cm o menos podrá hacer de inmediato 1 Acción gratuita de Movimiento, no pudiendo Asaltar con ella.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los miembros de los Abisales tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts



HÍBRIDO

22 PUNTOS



25 MM

Los Híbridos son el lamentable y viscoso resultado del pacto entre los Abisales y las cosas que habitan en la fosa. Antaño grumetes ignorantes o prisioneros a los que no les quedó otra que tragar salmuera en las grutas secretas, estos desgraciados han sido transformados por las larvas de los Profundos en aberraciones de piel correosa, branquias supurantes y ojos saltones de besugo muerto. Ya no les da la chola para entender una orden compleja ni para acertar con un arma de fuego, pero lo que han perdido en seso y agilidad lo compensan con un pellejo resbaladizo y una devoción ciega a los susurros de los Custodios del Abismo, convirtiéndose en la carne de cañón perfecta para mandar por delante a despedazar infieles.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	2	2	4	4	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):

Maza ligera.....	3 pts	Maza.....	5 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Red.....	6 pts
Pistola de mecha.....	4 pts	Tridente.....	7 pts

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

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

REGLAS ESPECIALES

Piel escamosa. Su pellejo escamoso segrega constantemente un limo salado y resbaladizo. La miniatura adquiere la Regla especial Escurridizo. Además, sumará +1 a cualquier Blindaje que lleve.

Guiados por los susurros. Los Híbridos son marionetas biológicas de los sacerdotes del culto. Mientras un Híbrido se encuentre a 15 cm o menos de un Custodio del Abismo, sumará +1 a su Atributo de Combate, pero si se encuentra a 30 cm o más, restará -1 a ese mismo Atributo.



SUBFACCIÓN CRAABIANOS MARISCADORES



Mientras la mayoría de los zumbaos del culto craabiano siguen empeñados en echarse a la mar en cascarones de chatarra oxidada para que se los meriende un leviatán con mal despertar, o en cantar salmos submarinos con los pulmones llenos de agua, hay una panda de orilleros pragmáticos que prefiere mantener los pies en algo más sólido que una tabla podrida. Los Mariscadores son la gente más perra, dura y testaruda de todo Vientocho. Conocen al dedillo cada arrecife traicionero, cada acantilado cortado a pico y cada charca intermareal donde el océano vomita los restos de pecios destrozados, chatarra valiosa del Mundo de Antaño y bancos de percebuchos del tamaño de un antebrazo. Para ellos, rezarle al mar está muy bien para pasar el rato, pero saquearle los bolsillos a la marea baja cuando retrocede es lo que de verdad da de comer y llena las cantimploras de balas.

Su gran salto evolutivo (o ida de olla colectiva, según a quién le preguntes en la taberna) llegó el día en que decidieron que cazar golicentollos solo para arrancarles el caparazón y hacerse armaduras era un putito desperdicio de mano de obra. El golicentollo es una mole acorazada con más patas que seso, mala leche perenne y unas pinzas capaces de partir una viga de tren en dos con el mismo esfuerzo que tú partes un palillo. Domesticar a semejantes bicharracos costó docenas de dedos amputados, brazos aplastados y unos cuantos novatos cortados por la mitad, pero a base de cebarlos con tripas podridas de ballenorca, endilgarles descargas eléctricas en los pedúnculos oculares y atarles cinchas de acero a martillazo limpio, los Mariscadores lograron lo imposible: convertir al mayor terror de los pedregales en la montura definitiva del litoral.

Subidos a lomos de estas pesadillas quitinosas, los Tenacereros patrullan la rompiente como auténticos tanques biológicos. Un golicentollo ignora las rocas resbaladizas, los baches y el oleaje embravecido como si no existieran, trepando por paredes verticales y abriéndose paso entre el fango sin pestañear. En batalla, mientras el crustáceo tritura defensas, revienta coberturas y hace papilla a los infieles con sus pinzas descomunales, el jinete aprovecha la altura para ensartar enemigos con tridentes pesados o envolverlos en redes lastradas antes de que puedan ponerse a tiro.

En Vientocho, los capitanes tradicionales miran a los Mariscadores por encima del hombro y los llaman despectivamente «cangrejeros de secano», pero se callan la boca muy rápido cuando hace falta asegurar los accesos terrestres del asentamiento o rescatar la carga de un navío que se ha estampado contra las rocas por culpa de la incompetencia al timón de los doce ungidos. Para las bandas del Páramo que merodean cerca de la costa buscando chatarra marina, toparse con una partida de Mariscadores es una puta pesadilla: no hay motor que aguante el paso por las marismas ni armadura que resista el chasquido de una pinza de dos metros cuando el centollo decide que tú eres su siguiente aperitivo.

RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Grumetes, Marineros, Capitanes y Custodios del abismo de los Craabianos. Esta subfacción no posee Arponeros, ya que son demasiado torpes para el terreno escarpado por donde actúan normalmente.
- 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 haber máximo una Personalidad de los Mariscadores o Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

PIES EN LA ROCA

Los Mariscadores no se pasan el día haciendo equilibrios sobre maderas podridas en mitad de un temporal; se fajan a pie firme entre arrecifes afilados, pedregales traicioneros y marismas donde un mal paso te cuesta un tobillo. No solo no tienen la Regla Sangre salada, sino que toda la banda menos los Grumetes tienen la Regla especial Todoterreno.

PESCA DE ORILLA

Los Mariscadores utilizan redes de cerco no para pescar caballas, sino para inmovilizar bípedos en secano. Cualquier miniatura de la banda equipada con Red añade +5 cm al alcance en todas las distancias de este arma.

MOVIMIENTOS LIBRES

Los Mariscadores tienen que moverse por sitios complicados y llevar armaduras tochas les complicaría la cosa. Excepto los Tenacereros (porque los golicentollos lo llevan de serie) ninguna miniatura puede adquirir *armadura quitinosa*.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los miembros de los Mariscadores tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts



TENACERO

65 PUNTOS



55 MM

Subirse a la chepa de un golicentollo y pretender que te haga caso requiere una mezcla peligrosa de inconsciencia, reflejos felinos y un suministro inagotable de tripas podridas de ballenorca. Los Tenaceros son los tipos más duros y zumbados de los Mariscadores: jinetes de secano que manejan riendas de cadena y clavan descargas en los pedúnculos oculares de su montura para dirigir varias toneladas de patas afiladas, caparazón impenetrable y pinzas capaces de segar farolas como si fueran ramas secas.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	3	3	6	5	2

ARMAS

Pinzacas.

BLINDAJE

Armadura quitinosa.

REGLAS ESPECIALES

Montada, Todoterreno.

Pinzacas. Los golicentollos cuentan con unas descomunales pinzas con las que atacar al enemigo. A la hora de Combatir un Tenacero utilizará las propias pinzas del golicentollo. Las pinzas son un arma de Fuerza +4 que ignora Blindajes.

Rocódromo natural. Los golicentollos ignoran son capaces de ir por superficies escarpadas sin problemas. Los Tenaceros ignoran el regla de Montada que les impide escalar por superficies verticales.



SUBFACCIÓN CRAABIANOS

RESACADOS



Hubo una época bastante larga en la que Vientocho no era el pozo de paranoia y salmuera que es hoy. Tras la muerte de los viejos ungidos y las guerras civiles, el Culto Craabiano se había quedado en poca cosa: una excusa romántica de cuatro pollaviejas para brindar con aguardiente y contar batallitas exageradas sobre monstruos marinos mientras el resto del asentamiento vivía a su aire, pescando en calma y disfrutando de una paz envidiable para los estándares del Páramo. Sin embargo, la fiesta tranquila se fue a la mierda con el ascenso al poder de Bloody Mary y la plaga de Custodios del Abismo. De la noche a la mañana, el pueblo se llenó de miradas turbias, sacrificios nocturnos, sermones siniestros y tipos a los que les brotaban agallas en el pescuezo y te miraban como si fueras un lenguado a punto de ser eviscerado. Para una buena parte de los vecinos y tripulaciones de toda la vida, aquello ya no era su hogar, sino un psiquiátrico flotante gobernado por fanáticos con tufo a pescado podrido. Hartos de tanto misticismo y de que les mirasen mal por querer echarse una siesta sin rezarle a un kraken, varios barcos levaron anclas en desbandada y mandaron Vientocho a tomar por saco.

Su éxodo no acabó en naufragio trágico contra los arrecifes, sino en el mayor golpe de suerte de la historia costera. Tras semanas a la deriva siguiendo las corrientes cálidas, avistaron una isla que no figuraba en ninguna bitácora: las ruinas descomunales de lo que en el Mundo de Antaño fue un resort vacacional de superlujo para ricachones, con palmeras mutadas, piscinas de hormigón agrietado, complejos hoteleros intactos y casinos. Pero el verdadero tesoro no eran las camas king-size desvencijadas, sino lo que hallaron en los niveles subterráneos: las bodegas centrales del complejo. Búnkeres enteros atiborrados de palés de ron añejo, barricas de whisky de malta, ginebra industrial, licores exóticos y vinos que, tras siglos fermentando al calor típico parameño, se habían convertido en un brebaje dulzón con la graduación de un combustible para cazas. Aquello no era una señal de Craab: era el puto Paraíso. Ni cortos ni perezosos, declararon la isla como territorio soberano de la juerga perpetua y fundaron su propio bastión hedonista.

El nombre de los Resacados nació casi por pura lógica aplastante. Por un lado, son maestros consumados de la navegación de bajura que conocen el tirón traicionero de la resaca marina mejor que nadie, utilizándola para emboscar botes despistados o varar a sus enemigos en los bajíos. Por otro (y mucho más evidente), porque su rutina diaria se divide a partes milimétricamente iguales: el 50% del tiempo están borrachos como cubas y el otro 50% sufren una resaca tan atroz, volcánica y lacerante que desearían que una ballenorca les arrancara la cabeza de cuajo para que dejara de zumbarles el coco.

Para terminar de desmarcarse de sus primos amargados de Vientocho, los Resacados han mandado a la basura el cuero grasiento, los sayales pringados de aceite y las armaduras de centollo que huelen a alcantarilla. Se visten con el botín textil del resort sin ningún tipo de criterio estético: camisas hawaianas deshilachadas sobre chalecos antibalas, gafas de sol de espejo estilo aviador combinadas con cascos de buzo oxidados, albornoces de toalla blanca atados a la cintura con cabos marineros, bañadores chillones, flotadores infantiles de flamenco usados como hombreras y sombrillas de cóctel pinchadas en el ala de sus tricornos. Cuando una partida de incursión de los Resacados desembarca en el Páramo buscando suministros para mezclar (zumo, hielo, refrescos o comida grasienta para asentar el estómago), el espectáculo es dantesco: una horda colorida, ruidosa y tambaleante que berrea canciones de fiesta de hace doscientos años y que te parte una botella de champán en la nuca antes de invitarte a un trago de noventa grados.



RESTRICCIONES

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

- Puedes usar Grumetes, Marineros, Capitanes y Arponeros de los Craabianos. Esta subfacción no posee Custodios del Abismo por razones totalmente lógicas.
- Sólo puede haber como máximo un Capitán en la banda.
- Sólo puede haber un Barman 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 haber máximo una Personalidad de los Resacados o Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

¿COCIDO O CON RESACÓN?

Decir que los Resacados tienen un problema con el alcohol es quedarse corto: para ellos, el día a día solo es tolerable bien regado. En combate oscilan sin término medio entre la euforia suicida del que no siente el dolor gracias al garrafón, y la furia destructiva y miserable de quien sufre un dolor de cabeza atronador bajo el sol del Páramo.

Los Resacados comienzan la partida con un Resaca que va aumentando cada vez más. Dependiendo del número de Turnos que lleve con la Resaca (incluyendo el primero), cada miniatura de los Resacados sufrirá los siguientes efectos acumulativos:

- 1 Turno: Sin efecto. Les palpitan las sienes y tienen la boca pastosa, pero el cuerpo aguanta el tipo.
- 2 Turnos: -1 a la Agilidad. Los reflejos se entumecen y les cuesta coordinar los pies entre los cascotes.
- 3 Turnos: -1 a la Precisión y Combate. La luz del mediodía les taladra las cuencas oculares y el pulso empieza a fallar.
- 4+ Turnos: -1 a la Fuerza y Dureza. Se convierte en un alma en pena arrastrando los pies y maldiciendo cada ruido fuerte del campo de batalla.

Al principio de cualquiera de los Turnos de juego, puedes decidir que cualquier número de miniaturas de la banda le dé al bebercio. Ninguna miniatura podrá hacerlo más de una vez en la partida. Al hacerlo pillará su licor de garrafón y eliminará todos los penalizadores del Resacón. Además, cada miniatura podrá adquirir alguna bebida especial de la carta, pagando su coste en puntos, que le otorgará algún beneficio adicional. Estos efectos durarán 2 Turnos de juego.

Y es que el milagro dura poco. Tras esos 2 Turnos, cuando la euforia etílica se desvanece, el castigo biológico es implacable. El Turno siguiente la miniatura se deshidrata de golpe, sufre mareos repentinos y pierde fuelle muscular: sufriendo -1 a la Agilidad, -1 a la Fuerza y -1 a la Dureza. Y en el Turno siguiente y hasta final de la partida el cuerpo colapsa por la cogorza. La miniatura sufrirá añadirá a los penalizadores anteriores a los que hay que sumar un -2 al Combate y un -2 a la Precisión. Además, está tan borracha que obtendrá la Regla especial Mónguer.

EJEMPLO

Un Marinero empieza la partida con su Resaca y no bebe hasta el Turno de juego 4. De esta manera el primer Turno no sufrirá ningún penalizador, el segundo Turno sufrirá un penalizador de -1 a la Agilidad y el tercer Turno añadirá al penalizador a la Agilidad un penalizador de -1 a la Precisión y el Combate.

Al beber en el Turno de juego 4 su licor de garrafón perderá todos los penalizadores anteriores y volverá a sus Atributos base durante el cuarto y quinto Turno.

En el sexto turno empezará a notar la cogorza y sufrirá un penalizador de -1 a los Atributos de Agilidad, Fuerza y Dureza.

F*CK YOU CRAAB

Los Resacados están demasiado acostumbrados a ir como una cuba, que estar en tierra o no les da igual. Y por otra parte, no tienen esa conexión con el mar tan "profunda" de los Craabianos. Los Resacados no tienen las Reglas especiales de la facción base de Craabianos de El mar siempre reclama y Sangre salada.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los miembros de los Resacados tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts



BARMAN

35 PUNTOS



En una banda donde todo el mundo está tambaleándose con migraña atroz o ciego de alcohol, el Barman es la persona más respetada y protegida de la tripulación (no es por nada que su nombre suena a superhéroe). Es el custodio de las llaves de las bodegas subterráneas del resort, un alquimista de barra preparado tanto para mezclar brebajes como para abrir cabezas. Sabe exactamente qué darle a cada compañero: si alguien se está arrastrando con el bajón le endiña un reconstituyente que lo pone en pie, si la resaca aprieta reparte rondas de garrafón, y si los aguafiestas enemigos se acercan demasiado a la barra, les estampa una botella de anís flameada en el pecho.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	4	4	4	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):

Maza ligera	3 pts	Maza	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Trabuco	5 pts
Pistola de mecha	4 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

¡Clavo saca clavo! El Barman sabe por experiencia médica que la peor resaca o el bajonazo más destructivo se anestesian con otro lingotazo a tiempo. Si esta en contacto con una miniatura aliada, puede gastar 1 Acción para que lo que queda de Turno de juego, la miniatura ignore todos los penalizadores a sus Atributos provocados por la resaca o la cogorza, actuando con sus valores normales de perfil. Sin embargo no reinicia el contador de Turnos ni de resaca ni de cogorza, solo es un parche.

Chupito de cortesía. Para aquellos grumetes o marineros que no tenían presupuesto para costearse una bebida exclusiva de la carta, el Barman siempre guarda un vino aceptable. Si esta en contacto con una miniatura aliada que no haya comprado ninguna bebida de la carta, puede gastar 1 Acción para servirle un chupito de la casa. La miniatura sumará +1 al Combate durante su Turno 1 de bebercio y +1 a la Dureza durante su Turno 2.

Happy Hour. Nadie administra mejor los tiempos y las dosis de alcohol que un profesional de la barra. Una vez por partida, al inicio del Turno de juego, podrá elegir a una sola miniatura aliada a 15 cm para que disfrute de la hora feliz. Esta obtendrá los beneficios de su bebida durante 3 Turnos de juego consecutivos en lugar de 2 antes de que empiece a sufrir los efectos de la cogorza. El tercer Turno tendrá los mismos efectos que el segundo.

CARTA DE BEBIDAS

Todas las miniaturas de Resacados pueden adquirir una de estas bebidas alcohólicas para beber en lugar del licor de garrafón básico, pagando su coste en puntos. Durante los 2 Turnos que dure para bien el efecto del alcohol, las miniaturas obtendrán los efectos abajo indicados. Puede ser el mismo los 2 Turnos o varias entre cada uno de esos Turnos. Cuando no es el mismo efecto, no son acumulables (el segundo Turno no se tendrá también el efecto del primero).

CARTA DE BEBIDAS



Champagne Millésimé «Gran Reserva» (8 puntos)

Turno 1 y 2: La miniatura suma +1 a la Dureza y adquiere la Regla especial **Berserker** (sólo si es Abatido durante este turno)



Dry Martini con Tres Aceitunas (6 puntos)

Turno 1: La miniatura suma +1 a sus Acciones (máximo 3).

Turno 2: La miniatura resta -1 a sus Acciones.



Bellini de Melocotón Blanco (5 puntos)

Turno 1: La miniatura suma +1 a la Agilidad y adquiere la Regla especial **Raudo**.

Turno 2: La miniatura suma +1 a la Fuerza y resta -1 a la Agilidad.



Negroni Clásico con Twist de Naranja (6 puntos)

Turno 1 y 2: La miniatura obtiene la Regla especial **Ímpetu** (2).



Cosmopolitan «Sex on the Coast» (5 puntos)

Turno 1: La miniatura suma +2 a la Precisión y +1 a la Técnica.

Turno 2: La miniatura adquiere la Regla especial **Escurridizo** y resta -1 a la Precisión.



Piña Colada «All Inclusive» (8 puntos)

Turno 1: La miniatura suma +2 a la Dureza.

Turno 2: La miniatura suma +2 a la Fuerza.