



CRAABIANOS



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. ¿Tú no? Pues hay un maravilloso suplemento de rol llamado Cultos del Páramo que habla largo y tendido de ello, y no precisamente como un cuento para dormir.

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 trituro, 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 las subfacciones Craabianas enfrentadas... 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 paramañeo.

REGLAS ESPECIALES

EL MAR SIEMPRE RECLAMA

El mar da dones, pero no gratis. Cada miniatura Craabiana de la banda puede repetir una tirada que involucre un Atributo una vez por partida. 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 Asaltar.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los Craabianos tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pto





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 pts	Trabuco.....	5 pts
Cuchillos arrojados.....	4 pts	Red.....	6 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Tridente.....	7 pts
Pistola de mecha.....	4 pts		

BLINDAJE

Ninguno.

Puede equiparse con:

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



MARINERO

30 PUNTOS



25 MM

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.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
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):

Cuchillos arrojados.....	4 pts	Red	6 pts
Filo pequeño	4 pts	Tridente	7 pts
Pistola de mecha	4 pts	Filo medio	10 pto
Trabuco	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



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.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
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):

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

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

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

EQUIPO

Puede equiparse con:

Aceite de ballenorca.....	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):

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

BLINDAJE

Cuero endurecido.

Puedes sustituir su cuero endurecido por:

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

EQUIPO

Puede equiparse con:

Aceite de ballenorca.....	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 no tenga consecuencias negativas al usar la Regla especial de la facción 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 cualquier de esos dos Atributos.

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

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 BALENORCA

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 Escurridizo.

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 ésta 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.

Coste: 10 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 ganará todas las tiradas de empate cuando combata en Cuerpo a Cuerpo. No sólo aquellas donde no tuviera el Turno activo, incluso haciendo que un empate en una tirada enfrentada de Combate, haga que sólo impacte él y su enemigo 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.

