



John "Nudillos" Low.

Naciste en 1702 en Nassau. Eres hijo de una de las prostituta más veteranas y conocida de todo el Caribe, Nancy La Tetas, que en un arrebatado de maternidad decidió dejar su huella sobre este mundo en forma de ser humano. Durante los primeros años de tu infancia el burdel fue tu hogar, eras el osito mimado de todas las chicas. Con solo 12 años embarcaste en el *Pink Rose*. Allí te harías un hombre. En tu primer abordaje salvaste la vida del capitán. Fue un acto casual donde el heroísmo más bien brilló por su ausencia. Sin embargo lo disfrazaste como el acto más heroico que jamás se hubiese visto. El capitán Edward Low, que había perdido a su hijo hacía escasos meses, te ofreció su amparo y su apellido. Durante 18 años acompañaste al capitán Low, uno de los piratas más temidos y sanguinarios de su época. El *Pink Rose* se convirtió en tu hogar.

El apodo "nudillos" te lo ganaste tras una de tus muchas peleas taberneras bañadas en ron. Tu contrincante yacía en el suelo con el rostro ensangrentado mientras continuabas arremetiendo fuertes puñetazos que desfiguraban el rostro de aquel pobre infeliz. Todos recuerdan la frase que espetaste antes de lanzar tu último golpe: *"Una pelea nunca es una pelea si no dejas tus nudillos en la cara de esta escoria"*. Tus continuas trifulcas siempre son producto de las terribles borracheras que alcanzas cuando amarras en puerto. Tu comportamiento sobrio es bien distinto, ya que eres un auténtico bravucón. Eres capaz de atacar verbalmente de la forma más voraz, sin embargo, cuando llega la hora de la verdad sabes hacer desaparecer tu culo.

Llevas 6 meses en Caridbus. Cómo llegaste hasta allí es todo un misterio. Sin embargo has tenido suerte. Sirves en el *Rebecca*, una fragata capitaneada por Jonas Abraham "El Viejo", un inglés que, como tantos otros, han acabado con sus huesos en este extraño mundo.

No deja de sorprenderte la variedad de vida inteligente que hay en Caridbus. Bueno, eso de inteligente... por decir algo. La fragata *Rebecca* está formada por 15 tripulantes. Además del capitán Abraham, destacan:

- *Valer*: un doreen tozudo y con muy mal genio al que le debes la vida. Fue él quien te sacó del los Residuos cuando apareciste en Caridbus.
- *Huk*: este ser parece un león marino que camina a dos patas, bueno, este a una, es cojo. Es un tipo fuerte y valiente. Aunque... no excesivamente inteligente. Te encanta bromear con él a pesar de que no entiende la mitad de tus chistes.
- *Tomy*: el grumete del Rebecca. Un chico de 12 años lleno de vida. Servicial y trabajador. Sin duda es el ojito derecho del capitán.
- *Tolimanius*: un tío muy raro. Es un mago del viento. Joder, aún no te acostumbras a este tipo de rarezas vivas. ¡El tío es un kraken!
- *Fleda Fast*: es una masaquani, ¡y vaya pibita! Un monumento de 190 cm que continuamente se hace la estrecha, pero... esta caerá, lo sabes. Que tenga la cara lila es lo de menos.



Mar de





Tomy.

Hace 12 años un barco negrero holandés apareció en el Mar de los Residuos. Tras varios días navegando sin rumbo, una cruel broma del destino lo llevó a encallar en las costas de Kiera, única isla de todo Caridbus donde la esclavitud aún existe. La milicia de Kiera apresó a toda la tripulación que fue vendida como esclavos u obligados a trabajar en las minas de las montañas Coaker. Entre los esclavos, una joven embarazada llamada Shany fue vendida a un comerciante de Paltos, que a su vez revendió la mercancía a Mani Makawn, propietario de la Taberna *Las Palmeras*, un típico garito de borrachos. Naciste en la trastienda. Desde pequeño observabas el continuo maltrato al que era sometida tu madre. Horas y horas de duro trabajo que acababan en una sucia habitación en compañía del borracho de turno mientras unas monedas tintineaban en el bolsillo de Mani. Tus continuos enfrentamientos con el propietario solo te sirvieron para recibir una paliza tras otra, ejemplo de ello son las cicatrices que recorren tu espalda.

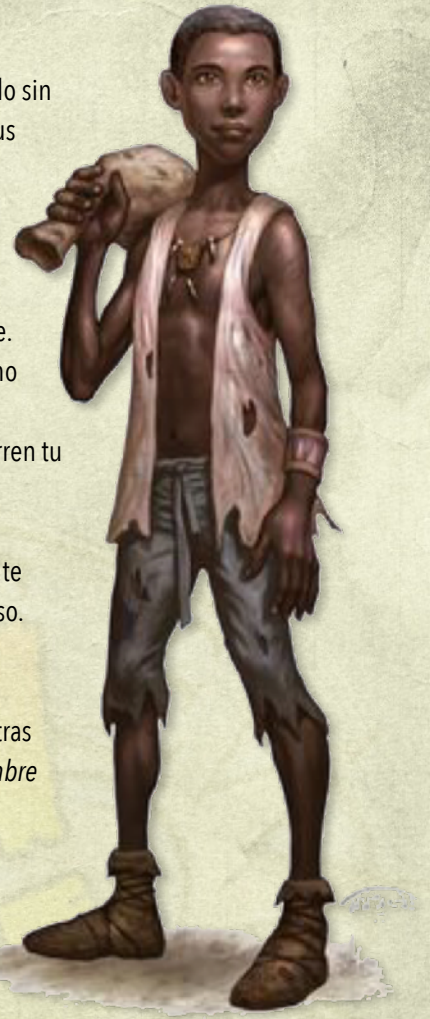
Entonces apareció el capitán Jonas Abraham "El Viejo". Fue un trato rápido, en un abrir y cerrar de ojos te encontrabas abandonando aquel antro. Nunca olvidarás el último abrazo, el último adiós, el último beso. Sabes que volverás a por ella. Sabes que algún día Mani pagará por todo lo que os hizo.

El capitán Abraham es un hombre serio y severo, pero también justo y honesto. Te sorprendió cuando, tras zarpar de Kiera, te dijo: "*Chico, ahora trabajas para mí, ganarás 50 piezas de a ocho al mes. Eres un hombre libre*".

Han pasado ya diez meses desde que trabajas en el *Rebecca*. Durante este tiempo has cumplido con tu trabajo de forma excelente. Sabes que el capitán te tiene un aprecio muy especial, algo totalmente correspondido. Has visto en él un amigo, un modelo a seguir, un maestro. Hace un par de semanas te hizo entrar en su camarote y te mostró algo que te dejó boquiabierto. De un cofre de algo más de un metro de ancho y hermosamente tallado sacó un extraño pergamino. Según el capitán, era el mapa de un tesoro, un mapa que había que descifrar, puesto que en él aparentemente no había nada escrito. Abraham había fracasado en sus intentos por descifrarlo. Te enseñó donde lo escondía y te confirió la responsabilidad de custodiarlo en caso necesario.

La fragata *Rebecca* está formada por 15 tripulantes. Además del capitán Abraham, destacan:

- *John "Nudillos" Low*: un humano bravucón y charlatán. Lo encontrasteis hace seis meses en el Mar de los Residuos. Te cae bien.
- *Valer*: un doreen tozudo y con muy mal genio. Sin embargo, contigo tiene un trato especial. Te ha enseñado a utilizar tu daga.
- *Huk*: un grael fuerte y valiente. Todos dicen que no es muy listo, pero a ti te encanta pasar las horas con él. Su pata de hueso de narval blanco tallado es algo que te fascina. Ha prometido que te ayudará a liberar a tu madre.
- *Tolimanius*: Es un kraken, un mago del viento. Un tipo algo distante, pero muy eficiente en su trabajo.
- *Fleda Fast*: Te encanta Fleda, es dulce, cariñosa, paciente... bueno, al menos contigo. Ya la has visto dar más de una bofetada a John. Cuando se enfada tiene un mal genio...



Fleda



Fast.

Nacistes hace 27 años en la ciudad estado masaquani de *Ograpog*. Aún recuerdas aquel fatídico día en el que comenzó a llover. Tú estabas allí, observando desde el acantilado. Eran tres, las llamaban brujas y estaban atadas a unos postes de piedra clavados en la playa, bajo los acantilados de Ograpog. Las tres fueron sentenciadas por el rey Amemnus a morir ahogadas con el ascenso de la marea. Cuando las olas alcanzaron las cabezas de las brujas la lluvia pasó a convertirse en una tempestad como Caribdus jamás había presenciado antes. La lluvia continuó durante meses cubriendo el lugar donde las brujas habían sido ejecutadas bajo cincuenta brazas de agua. Comenzaron a circular rumores que afirmaban que la lluvia no pararía hasta que el propio rey Amemnus estuviera muerto. Las gentes de Ograpog se volvieron contra su señor y las revueltas convirtieron la ciudad en un campo de batalla. Finalmente el rey y sus guardias más leales lucharon por sus vidas sobre las ruinas ahogadas de su ciudad natal. Acabaron con la vida de muchos de sus súbditos antes de ser empujados por el borde del acantilado hacia las hambrientas aguas del mar.

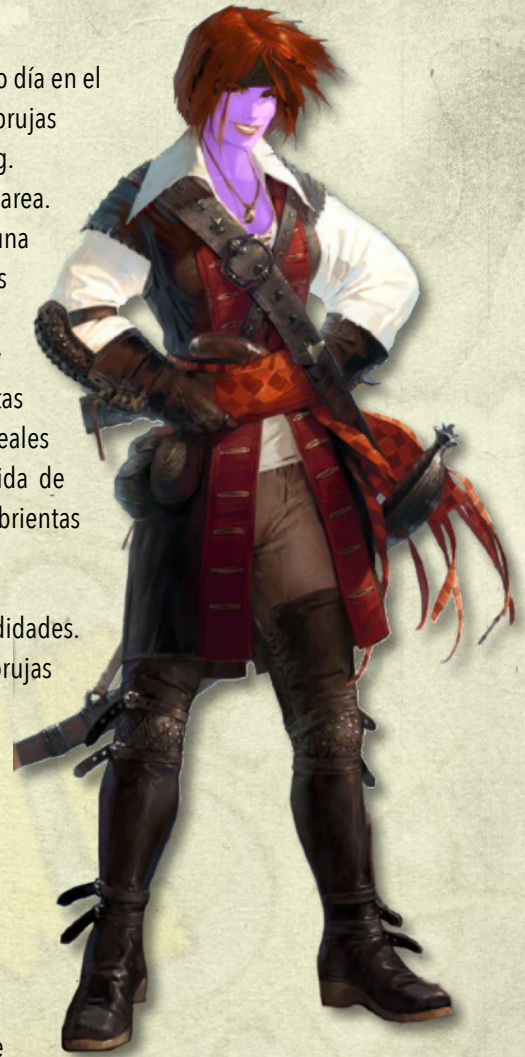
Mientras Caribdus se ahogaba, los cadáveres de las brujas fueron arrastrados a las profundidades. Cuando el rey Amemnus exhaló su último aliento en las mismas aguas, la maldición de las brujas se hizo realidad. Sus horrendos cadáveres, animados tras la muerte, regresaron al mundo como algo mucho más poderoso de lo que habían sido en vida: las Brujas del Mar.

Viste como Ograpog se hundía. Fuiste una de las afortunadas almas que lograron abandonar la ciudad antes de que se perdiese bajo las aguas. Tus padres lograron embarcarte en uno de los últimos barcos que abandonaron la capital masaquani. Nunca volviste a saber nada de ellos.

Todo eso sucedió hace trece años. Ahora eres una bella masaquani. La vida te enseñó a sobrevivir y tú has sabido adaptarte a las exigencias del destino. En *Bahía Bandido* encontraste un lugar en el que te sentías cómoda. Te has convertido en una auténtica buscavidas. Has trabajado cuando te han dado la oportunidad y has robado y embaucado cuando la necesidad ha hecho acto de presencia. Hace cinco meses te enrolaste en el *Rebecca* junto al capitán Jonas Abraham "El Viejo", un humano al que le debes mucho. Él te ha dado esa oportunidad que otros te negaron y no vas a defraudarlo.

La fragata *Rebecca* está formada por 15 tripulantes. Además del capitán Abraham, destacan:

- *John "Nudillos" Low*: un humano bravucón y molesto. No aguantas sus bromas ni su babeo a tu alrededor. Ya se ha llevado más de una bofetada.
- *Valer*: un doreen tozudo y con muy mal genio. Sabes que hay algo que le atormenta. Lo has visto en muchas ocasiones ensimismado mirando al vacío. Sin embargo, cuando las cosas se ponen feas sabes que estar a su lado es un seguro de vida.
- *Huk*: un grael cojo, fuerte y valiente. No es un tipo muy listo, pero parece que todos le tienen especial cariño. Su indiscreción involuntaria te hace gracia.
- *Tolimanius*: Es un kraken, un mago del viento. Un tipo algo distante, pero muy eficiente en su trabajo.
- *Tomy*: este chico es un sol. Solo tiene 12 años pero es posiblemente el tripulante más trabajador y competente del *Rebecca*. A él le encanta pasar el tiempo contigo. Tras estos cinco meses te sientes muy unida a él.





Tolimanius.

Recuerdas con nostalgia cuando antaño vivías en Tar Tarris, la gran y única ciudad kraken, mitad sumergida y la otra mitad sobre las aguas. Poseíais la flota más poderosa de todo Caribdus, formada por una docena de ciudadelas flotantes y miles de navíos de ataque más pequeños. Esta gran flota combatió contra las Brujas del Mar tan pronto como estas regresaron de entre las aguas, pero fue derrotada. Y lo que es peor, el castigo de las Brujas fue arrasar por completo Tar Tarris, matando a miles de kraken inocentes en el proceso. Eres uno de los escasos supervivientes. Sabías que la lucha contra las Brujas era una batalla suicida así que decidiste desertar y abandonar Tar Tarris antes de que estas arrasaran la ciudad. Aún hoy los remordimientos te martirizan. En lo más profundo de tu corazón no te perdonas el acto de traición y cobardía que cometiste hacia los tuyos.

Al igual que todos los kraken, tienes un don natural para la magia elemental. Eres un mago del viento. Sabes que los de tu especie son tripulantes muy valorados. Tener un mago a bordo siempre es una ventaja. En los últimos trece años has pasado por varios navíos. Sin embargo hay uno que no olvidarás jamás, su nombre es *El Purgatorio*. Tras despertar de un plácido sueño en mitad de la noche observaste con estupor como una pistola te encañaba la cara. Fuiste transportado a *El Purgatorio*, la barcaza del gran inquisidor, Torquemada. Este cree que el Diablo es quien rige Caribdus desde las sombras y otorga poder a aquellos que practican las "artes impías" de la magia. Fuiste capturado y torturado durante varios días con el fin de que confesaras tus pecados. Una cruz grabada a fuego en tu espalda te recuerda las atroces torturas a las que fuiste sometido. Sin embargo lograste escapar. Malherido llegaste a nado hasta un barco capitaneado por Jonas Abraham "El Viejo". Este humano de tez curtida y mirada penetrante te salvó la vida. Tras tu recuperación decidiste aceptar la oferta del capitán y pasar a formar parte del *Rebecca*, donde llevas conviviendo con su tripulación un año y dos meses.

La fragata *Rebecca* está formada por 15 tripulantes. Además del capitán Abraham, destacan:

- *John "Nudillos" Low*: un humano bravucón y molesto. No sueles hacerle mucho caso. Sus bromas no tienen la menor gracia. Te mira de forma rara.
- *Valer*: un doreen tozudo y con muy mal genio. Sin embargo es el tripulante con el que mejor te sientes. Es un amigo. Sabes parte de su pasado, le cuesta mucho abrirse y no quieres presionarle. Ha perdido a un ser muy querido y eso le atormenta.
- *Huk*: todo lo que tiene de fuerza y valentía lo pierde en inteligencia. Una mente simple. Pero... en fin, nunca está de más contar con un grael en la tripulación, aunque sea cojo.
- *Fleda Fast*: se trata de la última incorporación al *Rebecca*. Esta joven y corpulenta masaquani es una caja de sorpresas, gran fichaje.
- *Tomy*: este chaval es el trabajador más eficiente de la fragata. Un chico de tan solo 12 años que el capitán compró en Kiera para regalarle la libertad. Sabes que "El Viejo" Abraham le tiene un cariño muy especial.





Valer.

"Parece ... bueno, es un doreen." Eso es invariablemente lo que la gente diría si se presiona para describirte. Los que tienen conocimientos sobre tu raza dirían que eres delgado y ágil, tu cuerpo está constituido para realizar movimientos rápidos en el agua (y fuera de ella). Tu piel es lisa, de un gris mate y espolvoreada de pequeños granos blancos de agua salada seca cuando estás en tierra. En tu elemento, el océano, la piel se vuelve de un azul más vibrante, con el estómago blanquecino. Llevas tres cuchillos que penden de tu cinturón. Cada uno es de un tipo diferente: uno delgado parecido a un estilete; otro plano y de doble hoja; y otro barrido en una elegante curva (el preferido por la mayoría de los doreen). Llevas pocos complementos, pero cada uno da una pista a otros doreen sobre tu vida pasada. Tu cabello (*famlok* en tu lengua) está atado de forma doble por una piedra lisa. Este hecho indica que tienes pareja y no estás buscando compañera. En tu oreja hay un pequeño anillo de coral. La forma y el color señalan que originalmente ese anillo decorativo del *famlok* pertenece a una doreen joven.

No siempre fuiste como eres ahora, aunque siempre te decían que parecías un grano en el culo. Una vez fuiste feliz, viviendo una vida aislada en una roca desolada justo al lado de la punta sur de las Islas Látigo. Tras "la larga marcha" y habiendo sobrevivido a las masacres que los de tu especie sufrieron a manos de los kehanas, el destino te unió a Morle, otra doreen capaz de soportar tu impaciencia y tranquilizar tu tempestuoso comportamiento. Morle era sensible, un ancla emocional para ti. El encuentro de estas dos personalidades tan dispares de una raza condenada se convirtió en una historia demasiado bonita para ser verdad. El resultado se llamó Gaella, una pequeña doreen llena de vida.

Durante el primer año tras el nacimiento de Gaella todo parecía idílico. Pero tras ese tiempo, Morle comenzó a distanciarse. Solo eras parcialmente consciente del cambio. Estabas tan absorto en tu hija que todo lo demás pasaba a un segundo o tercer plano. Solo pudiste ver el cambio semanas antes de su muerte. Reaccionaste con rabia y culpabilidad. Pero lo peor aún estaba por llegar. Gaella tenía seis años, tú volvías de pescar en aguas poco profundas a dos Islas de distancia. No era la primera vez que la dejabas sola. La Roca no interesaba a nadie más que a vosotros dos. Cuando regresaste ella no estaba. Sus escasas pertenencias también habían desaparecido mientras que las tuyas estaban intactas. Encontraste un objeto muy extraño, se trataba de un cuerno hueco que se le habría caído al secuestrador. Desde ese día lo llevas en tu bolsa de cuero. Solo has descubierto que es un objeto humano.

Han pasado ya siete años. Desde entonces has hecho cosas de las que no te sientes orgulloso. Has formado parte de varios barcos piratas, has matado y has saqueado. Has buscado a tu hija por cada rincón de las Mil Islas, sin embargo, cada día renuncias un poco más a encontrarla. Además, los recuerdos de tu vida con Morlee continúan atormentando ese sentimiento de culpabilidad del que eres preso.

Hace ocho meses conociste a un humano, era un hombre distinto a todos los que habías conocido hasta ahora. La botella de ron que compartisteis en una taberna de Bahía Bandido soltó tu lengua y contaste la historia de tu vida al capitán Jonas Abraham "El Viejo". Este te ofreció trabajo en el *Rebecca*. Desde entonces acompaña al único amigo que has encontrado en estos años.

La fragata *Rebecca* está formada por 15 tripulantes. Además del capitán Abraham, destacan:

- *John "Nudillos" Low*: a este humano lo salvaste de morir ahogado en el Mar de los Residuos. Lleva seis meses con vosotros y más hubiese valido dejarlo allí. Es un auténtico bravucón. Una mosca cojonera que nunca calla.
- *Huk*: es un grael cojo, fuerte y valiente. Un seguro de vida en los momentos feos. A veces pierdes los nervios con él. Digamos que su virtud no es la inteligencia.
- *Tolimanus*: es un kraken, un mago del viento. El tripulante con el que mejor te sientes. Ambos pertenecéis a razas condenadas en Caribdus. Te identificas con él. En algún momento le has contado que perdiste a alguien muy querido pero... es un tema que no te gusta tratar abiertamente. Quizás en un futuro cuentes tu historia.
- *Fleda Fast*: se trata de la última incorporación al *Rebecca*. Una joven y corpulenta masaquani. Una chica con carácter. Un soplo de aire fresco al *Rebecca*.
- *Tomy*: es un humano de 12 años. Un chico vivaracho, abierto y trabajador. De alguna forma te recuerda a tu hija. Sientes que debes protegerlo.





Huk, el grael.

Eres un grael, y ello es sinónimo de fuerza y corpulencia. Llevas en tus colmillos casquillos de oro y en el resto del cuerpo multitud de llamativa joyería barata. Por lo general vistes un sarong a la cintura. Siempre vas descalzo. Tu pierna izquierda fue sustituida por un hueso de narval blanco (cetáceo propio de Caribdus), tan grueso como la cintura de un niño y bellamente grabado. Fue tallado por Hak, experto artesano grael. Aparte de mantenerte erguido, es el único lazo real con tu patria.

Tu vida era muy similar a la de cualquier otro Grael. Te dedicabas a la caza de ballenas en las costas heladas de Arfk. Pero te cautivaban las historias que contaban los viajeros que visitaban tu tierra. No escuchabas los consejos de los Ancianos de tu tribu, esos que desaprobaban a los forasteros y sus "nuevos caminos". Aprovechabas todas las oportunidades que podías para oír cuentos de los lugares que había más allá del Mar Gélido. Ignorando los deseos de los Ancianos, te enrolaste en una nave tan pronto como pudiste, deseabas ver el mundo con tus propios ojos. No eras un gran marinero, pero tu fuerza y valentía fueron probadas más de una vez en los traicioneros mares y puertos de Caribdus.

La vida te sonreía, por fin empezabas a conocer mundo. Sin embargo, en uno de los numerosos viajes, vuestro barco navegó demasiado cerca del Mar de los Residuos. Se vio atrapado por una intensa e inusual tormenta. Tratasteis desesperadamente de navegar hasta un puerto seguro pero el barco fue azotado por la tempestad durante tres días. Muchos hombres perdieron la vida. En la tercera noche un mástil se rompió y trituro tu pierna izquierda. Antes de llegar al puerto más cercano la infección se había instalado. El cirujano del buque (bueno, el carpintero) no podía hacer otra cosa que amputar el miembro gangrenoso.

Finalmente volviste a Arfk donde tu orgullo fue el único consuelo frente al aislamiento y la indiferencia de tu gente. No podías ni querías volver a tu vida anterior, así que firmaste con el primer barco que pudiste y dejaste tu patria una vez más. Desde entonces has navegado en muchos barcos con varios capitanes. Has servido como cocinero, marinero, carpintero... Hace un año conociste en Bahía Bandido a un capitán humano llamado Jonas Abraham "El Viejo" que te ofreció un puesto en su tripulación. Parece un buen hombre, él ha sabido encontrar su sitio en este mundo. ¿Y tú?

Eres un compañero valiente con una atracción irreprimible por la vida y la aventura. No eres un asesino y no tomas la vida de otra persona fácilmente. Sin embargo, no dudas en desatar toda tu fuerza sobre aquel oponente que lo merezca. Algunos piensan que la inteligencia no es tu mayor virtud, se equivocan (o al menos eso crees).

La fragata *Rebecca* está formada por 15 tripulantes. Además del capitán Abraham destacan:

- *John "Nudillos" Low*: a este humano lo salvasteis de morir ahogado en el Mar de los Residuos hace seis meses. Aún no entiendes cómo los humanos llegan a Caribdus. Parece un tipo gracioso, aunque no comprendes la mayoría de sus bromas. A veces cansa su continuo charloteo, pero te limitas a sonreírle mientras llevas tus pensamientos a otros lugares.
- *Valer*: es un doreen tozudo y con muy mal genio. Odias que te griten, así que evitas estar cerca de él cuando se enfada.
- *Talimanius*: es un kraken, un mago del viento. A veces te mira muy raro. ¿Qué pasará por su cabeza? No sueles tratar con él.
- *Fleda Fast*: se trata de la última incorporación al *Rebecca*. Una corpulenta y joven masaquani, parece un buen fichaje. Un soplo de aire fresco al *Rebecca*.
- *Tomy*: es tu mejor amigo. Este humano de 12 años es la persona con la que mejor te sientes de todo Caribdus. Sabes que echa de menos a su madre, una esclava de Kiera. Le has prometido que le ayudarás a liberarla, y una promesa es una promesa.

