

¡POR CROM!

¡POR CROM! es un sistema de reglas avanzadas para **CROM**, el juego de escaramuzas en la Era Hiboria publicado en 2011 por Paul Ward (alias *Matakishi*).

Las reglas son sencillas y abiertas. Sed creativos al diseñar los escenarios; es recomendable que haya unos objetivos y un tiempo límite para cumplirlos.

Necesitarás varios d6 y miniaturas de unos 28mm. Las miniaturas pueden ser personajes o secuaces.

PERSONAJES: cada personaje tiene una reserva de dados (d6, normalmente entre 10 y 16), que representa su destreza, fuerza y resistencia. Al inicio de cada turno, el jugador debe repartir su reserva de dados entre:

· **Movimiento**

· **Combate**

· **Especial** (Iniciativa, Disparos, Brujería...).

Si se agota la reserva de dados el personaje cae inconsciente o muere.

En cada tirada, los dados se suman. Los personajes también pueden **quemar dados** (6 automático pero se pierde el dado). No es posible quemar los dados extra otorgados por modificadores u objetos.

SECUACES: se activan en grupos de 2 a 5. Se hace una sola tirada de movimiento para todo el grupo. Sus dados están automáticamente distribuidos entre Movimiento, Combate y Especial. No pueden destinar dados a Iniciativa ni tampoco quemar dados. Al sufrir daños, pierden dados como se muestra en estos ejemplos:

- *Guardia:* 2-2-0, 1-1-0, 0-0-0 (muerto).
- *Engendro:* 3-5-0, 3-4-0, 3-3-0, 2-2-0, 1-1-0, muerto.
- *Sacerdote:* 2-2-4, 2-2-3, 2-2-2, 1-1-1, muerto.

ACTIVACIÓN: en cada turno, el orden de activación es determinado sacando cartas (cada personaje o grupo de secuaces tiene una carta).

Los personajes que quieran gastar dados para ganar la Iniciativa los lanzan antes de sacar ninguna carta, y actúan en orden descendente de la suma total. Cuando hayan actuado todos ellos, se empieza a sacar cartas. Cuando salga una carta de un personaje que ya actuó, se descarta (sólo se actúa una única vez cada turno).

Durante su activación, el personaje puede realizar tantas acciones como le sea posible (en función de los dados disponibles). No es posible realizar la misma acción más de 2 veces **consecutivas** en el mismo turno.

Por ejemplo, puedes gastar 2 acciones en correr, 1 acción para saltar un abismo y 1 acción para seguir corriendo, pero no puedes gastar 3 acciones consecutivas para correr.

MOVIMIENTO: el jugador anuncia cuántos dados gastará para caminar o correr; la suma de la tirada es la distancia máxima en pulgadas ("). Modificadores:

- Armadura pesada: resta -1 a cada dado de Movimiento (sin bajar ningún dado de 1) y no permite nadar.
- Carga pesada (ejemplo: un adulto): ídem, restando -2.
- Atravesar terreno abrupto u obstáculos bajos, trepar o nadar: gastas 2" para recorrer 1".

- Saltar: gastas 6" para saltar 1". Los personajes sólo pueden intentar saltos cuya distancia no supere en pulgadas la mitad de su reserva inicial de dados. En general, los secuaces no podrán intentar saltos de más de 2".

- Caídas: sin efecto desde alturas no más altas que la miniatura. En los demás casos, el suelo "ataca" con 1d6 por cada pulgada de caída (resuélvelo como un combate).

- Arañas y simios: sin penalización al recorrer terreno abrupto u obstáculos, ni tampoco al trepar.

- Criaturas voladoras: ídem, ni al "saltar". Deben posarse al finalizar su activación.

- Caballos: otorgan 6d6 de movimiento al jinete; puedes quemarlos sin matar al caballo (dejando al menos 1d6). Los jinetes no sufren penalizaciones por armadura o carga pesada. Si el jinete es eliminado, su montura huye. Los caballos no sufren daños en los combates. Si un disparo contra el jinete falla por una diferencia de 1 ó 2 puntos, resultará herido el caballo (dejando al menos 1d6). Los caballos no pueden nadar.

Es posible atravesar miniaturas aliadas, pero no enemigas.

Toda miniatura que sale de un combate resta -4 al total de su acción de movimiento por cada enemigo (ignora los enemigos adyacentes a otras miniaturas aliadas). No puedes salir de un combate si estás **rodeado** por 3+ enemigos.

COMBATE: estos dados sirven para atacar o defenderse. Se pueden hacer varios ataques seguidos contra el mismo enemigo, o contra varios.

Cada combatiente anuncia cuántos dados gastará; vence el que obtenga la suma más alta:

- Si empatan o gana el atacante, causa 2 puntos de daño más 1 punto adicional por cada 6 obtenido.
- Si gana el defensor, causa 1 punto de daño más 1 punto adicional por cada 6 obtenido.

Sólo el vencedor causa daño; los seises del perdedor no cuentan. El daño se resta de la reserva de dados del perdedor. Los personajes pierden primero los dados no gastados y luego los gastados; el jugador que controla al personaje elige qué dados pierde.

Modificadores al Combate:

- Armadura pesada: +1d6.
- Jinetes/altura superior: +1d6 (sólo al atacar).
- Superioridad numérica: +1d6 por cada compañero (ignora los compañeros adyacentes a otros enemigos).

Si a una miniatura no le quedan dados para defenderse, cada enemigo sólo le puede atacar o disparar 1 vez más.

DISPARAR: se resuelve como un combate, pero el defensor puede utilizar dados de cualquier reserva (por ejemplo, Movimiento). Un disparo exitoso causa 1 punto de daño más 1 punto adicional por cada 6 obtenido.

No es posible disparar estando adyacente a enemigos, o si se interpone otra miniatura. Si el objetivo está adyacente a enemigos, elige al azar a quién afecta el disparo y luego resuélvelo.

La mayoría de armas tienen alcance infinito, excepto:

- Pistolas: 4".

· Armas arrojadas, truenos de mano: 12".

Una miniatura con armas arrojadas sólo podrá disparar de 1 a 4 veces, dependiendo del escenario.

Modificadores para el objetivo del Disparo:

- Armadura pesada: +1d6.
- Cobertura: +1d6/+2d6 si cubre al menos la cuarta parte/mitad de la miniatura (jinetes: ten en cuenta también la montura). Ignora los obstáculos adyacentes al que dispara. Los escudos también cuentan como cobertura (sin importar la pose de la miniatura).
- Por cada 8" de distancia: +1d6.
- Baja visibilidad (humo, niebla, oscuridad): +1d6/+2d6.
- No muertos: +2d6.

Flechas incendiarias: si el disparo es exitoso, el objetivo estará en llamas si el atacante saca algún 6.

Las ballestas y las armas de pólvora deben recargarse (ver el apartado *Otras Acciones Especiales*).

DISPARO DE OPORTUNIDAD: si una miniatura se mueve a 4" o menos de un enemigo con armas de disparo y dados en su reserva Especial, éste puede interrumpir su activación para realizar un disparo de oportunidad. Resuélvelo como un disparo a 4" o menos de distancia; el objetivo suma +1d6 al defenderse. Una miniatura no puede realizar un disparo de oportunidad si ya disparó en este turno o si está adyacente a enemigos.

INVOCAR: el brujo debe quemar tantos dados como la reserva de dados de la criatura, momento en el cual ésta aparece. Al final de cada turno, el brujo recupera 1 de estos dados quemados. Cada brujo otorga 1d6 a la criatura por cada 2d6 quemados.

Las criaturas invocadas deben ser controladas o atacarán sin control a la miniatura más próxima. Para controlar una criatura, el brujo debe lanzar (no es necesario quemar, aunque puede hacerlo) tantos dados como desee; el total debe igualar o superar la reserva inicial de dados de la criatura. El intento de control se realiza una sola vez, en cuanto la criatura aparece. Si el brujo cae inconsciente o muere, la criatura quedará fuera de control. Todos los dados gastados para controlar se recuperan al final del turno.

HECHIZOS: no requieren quemar dados (aunque es posible hacerlo); cada turno sólo se recupera 1d6 gastado (no quemado) en hechizos. Ejemplos:

- **Rayo/Bola de fuego:** resuélvelo como un disparo con flechas incendiarias. Opcionalmente, puede ignorar cobertura, escudos y armaduras.
- **Defender:** cada 6 puntos obtenidos por el brujo otorgan 1d6 de defensa que se pierde al usarlo.
- **Curar (a una miniatura adyacente):** cada 6 puntos obtenidos por el brujo curan 1d6.
- **Curar veneno (adyacente):** hay que sumar 12 puntos.
- **Extinguir fuego (adyacente):** ídem 6 puntos.
- **Combate entre brujos:** como un combate cuerpo a cuerpo (aunque sea a distancia) con dados Especiales.

Puedes crear otros hechizos para cada escenario.

OTRAS ACCIONES ESPECIALES: registrar una estancia, abrir una cerradura, romper una puerta, derribar o arrojar algo, desactivar una trampa, liberar a

los prisioneros, recargar una ballesta o arma de pólvora, ponerse o quitarse una armadura pesada, etc.

Requieren sumar 6 puntos (12 puntos si se trata de algo muy difícil). No es posible realizar estas acciones estando adyacente a enemigos, ni tampoco acumular puntos de un turno para otro.

VENENO: las criaturas venenosas sólo pueden envenenar a su víctima atacándola (no defendiéndose). Para ello, deben sacar algún 6.

Cuando hay alguna miniatura envenenada, a final del turno se añade 1 carta de Veneno al mazo. Cada vez que sale esta carta, las miniaturas envenenadas sufren 1 punto de daño automático.

Una miniatura envenenada no recibe penalización adicional si es envenenada de nuevo.

El veneno desaparece mediante un antídoto, curación mágica o al final de la partida.

FUEGO: una miniatura puede estar en llamas debido a fuego mundano o a brujería.

Cuando hay alguna miniatura en llamas, a final del turno se añade 1 carta de Fuego al mazo. Cada vez que sale esta carta, las miniaturas en llamas sufren 2 puntos de daño automático.

Una miniatura en llamas no recibe penalización adicional si de nuevo es afectada por el fuego.

Las llamas desaparecen instantáneamente si la miniatura se sumerge en agua. También se pueden apagar mediante brujería (ya visto). El método tradicional se resuelve como una acción Especial para la que hay que sumar 12 puntos; cada caldero de agua o manta añade +1d6. Cada miniatura sólo puede realizar un intento por turno para cada fuego.

REGISTRAR: es una acción Especial que requiere sumar 6 puntos. Al registrar una estancia pueden aparecer, dependiendo del escenario:

- **Personaje/Secuaces:** el jugador que los controla los sitúa donde quiera (en la misma sala o zona), a la vista de la miniatura que estaba registrando. Sus cartas se incluirán en el mazo al final del turno. Hasta entonces, sólo podrán defenderse.
- **Escorpión:** la miniatura es envenenada.
- **Vino/Elixir:** cura 1d6/2d6 (1 sólo uso).
- **Tesoro:** +1d6 a la reserva de dados del personaje.
- **Amuleto mágico:** +4d6 (1 sólo uso).

Puedes crear otros objetos para cada escenario.

Los objetos se pueden soltar o dar a un aliado adyacente sin gastar acciones. Cuando una miniatura fallece, es posible coger los objetos que llevaba mediante una acción Especial para registrar.

Durante cualquiera de sus activaciones, una miniatura puede gastar los objetos de un solo uso que tenga.

CARAVANA: representa un grupo de animales con un cargamento valioso que unos quieren robar y otros poner a salvo. La Caravana también tiene una carta para determinar el orden de activación. Sus valores son 2-0-0; no puede recibir daños.