

Crom!!!

Un borrador de una deidad para CDM: Crom, el AplastaEstrellas por Ian Wyckoff

Crom. El Rey de la Montaña. Señor del Valhalla. AplastaEstrellas.

"Crom es el dios de los hombres y el acero. Hace mucho tiempo, los gigantes que habitaban la tierra engañaron a Crom y le arrebataron el enigma del acero. Crom mató a los gigantes con fuego y tierra y arrojó sus cuerpos al océano. Pero en la furia de la batalla, los dioses olvidaron el secreto del acero en el campo de batalla, y quienes lo encontraron eran sencillamente hombres. Ni dioses, ni gigantes, sino hombres.

Algunos proclaman que Crom fue una vez un hombre, que condujo a los ejércitos de los hombres salvajes el día que rompieron el poder de los esclavistas Ancianos. Quizás fue así, pero ya no importa. Por ahora Crom continua la batalla eterna contra Colaxis y los hechiceros-serpiente de Praxis IV a lo largo de las estrellas."

La vida de los Clérigos: Los clérigos de Crom son guerreros intergalácticos, juramentados al servicio de Crom en la guerra eterna contra las serpientes de Colaxis. Sus vidas son normalmente cortas y gloriosas. Es su mandato divino aplastar a sus enemigos, buscar la gloria y disfrutar al máximo de la vida.

Alineamiento (Neutral): Crom es una fuerza equilibrada que disfruta de la batalla. Lucha por un futuro donde los hombres puedan escoger su propio destino y sean libres de la influencia máxima de la Ley y Caos.

Sanación: Los clérigos de Crom sana distribuyendo las heridas de sus pacientes entre todos los seguidores de Crom. Con el tiempo el clérigo será reclamado para soportar su parte de las heridas...

Impíos: serpientes, humanoides serpentinos, criaturas planares (Ley/Caos), hechiceros oscuros y constructos mágicos, gigantes, envenenadores, impostores, subhumanoides (sin incluir elfos, enanos, y hobbits - aunque Crom no los aprecia mucho).

Símbolos Sagrados & Bendiciones: Los clérigos de Crom llevan consigo como su símbolo sagrado una espada larga o un espadón forjada por un maestro herrero. Uno de sus conjuros iniciales es Símbolo Divino como si fuera de nivel 1 (+2 a las pruebas de conjuro), y pueden realizar Consunción Divina (i.e. consunción arcana) con este conjuro únicamente.

Los clérigos de Crom deben citar un eslogan sagrado cuando activen su espada sagrada con el conjuro de Símbolo Divino. Ejemplos de esto pueden ser:

- "¡Thunder, Thunder, Thunder, Thundercats, Ho!"
- "¡Por el poder de Greyskull!"
- "I Have El Powah!"
- "Form Blazing sword!!"

- “¡Mirada de los Osos Amorosos!”
- “¡Por el Poder de Crom, yo soy el Capitán Planeta!”

Además del poder de sus espadas sagradas, los clérigos de Crom emiten un estruendo cuando se dan la mano con el sagrado Apretón de Depredador Dillon-Dutch² (trátalo como el conjuro de Ráfaga de Viento con la prueba de conjuro necesaria). Este estallido es el eco del apretón entre Crom y su aliado y Gossar tras la batalla de Nuzon Prime.

La reprobación de Crom

Todos los efectos perduran hasta que la reprobación desaparezca, a menos que se especifique de otra manera:

1. **Meditación:** Crom percibe miedo en el corazón del clérigo. Este perderá toda la capacidad de lanzamiento de conjuro hasta que dedique una hora a meditar, tras la cual compromete su vida a un violento final. +2 la siguiente prueba de conjuro.
2. **El Semblante de Crom:** El clérigo se dobla por el dolor a medida que Crom remodela su cuerpo para que se ajuste al ideal que tiene establecido (todo frente y bíceps). El clérigo sufre un penalizador de -2 a todas las pruebas físicas durante la siguiente hora hasta que se acostumbre a las modificaciones.
3. **¡Suficiente!** Crom se cansa de las constantes peticiones de ayuda y grita su divino rechazo a los oídos del clérigo. Este queda ensordecido durante las siguientes 1d6 horas, todas las personas a su alrededor también quedan ensordecidos durante 1d6 asaltos.
4. **Sufre por la Causa (Menor):** El clérigo es llamado para soportar heridas menores sufridas por otros seguidores de Crom. Cortes y abrasiones aparecen por su cuerpo. -1 a Fuerza, Agilidad, y Vigor, que sanan con normalidad.
5. **El Puño de Crom:** El clérigo al invocar a Crom, interrumpe sus momentos de frivolidad del Rey de la Montaña en el Valhalla. Crom golpea con puño divino (de mas o menos el tamaño de un hombre) el cuerpo del clérigo, derribándole al instante. El clérigo permanece inconsciente durante 1d3 asaltos, y queda aturdido (penalizador de -4 a todas las tiradas) durante la siguiente hora tras despertarse.
6. **La batalla ruge en una Galaxia Lejana:** Las fuerzas de Crom están ocupadas en una disputada batalla con los LizTars de Colaxis cerca de la Nébula Gorblarn. Con Crom incapaz de proporcionar ayuda, el clérigo sólo puede redistribuir puntos de golpe con su habilidad de sanar entre los participates voluntarios durante un periodo de 1d2 días.
7. **El Hidromiel del Valhalla:** Crom ha contemplado innumerables hombres vivir y morir en la batalla. Para enseñar al clérigo a disfrutar de la vida y emocionarse con batallas gloriosas, Crom llena su vientre con el hidromiel del Valhalla, embriagándolo durante un periodo de 1d6 horas. El clérigo se comporta de manera jovial y desinhibida, pero sus acciones son lentas y torpes, resultando en -1d a todas las acciones que requieran concentración o delicadeza (a discreción del juez).

2 De la mítica película Depredador

8. **El Juicio del Salvajismo:** ¡Crom se ha cansado de las maneras “civilizadas” de su sirviente, y añora los días en que los hombres eran libres y salvajes! La inteligencia del clérigo se reduce a 3, pierde la capacidad de hablar y apenas puede entender cualquier lenguaje, volviéndose extremadamente agresivo e impulsivo. Durante este periodo el clérigo gana +1d a las pruebas físicas (incluyendo el combate) y a las pruebas de conjuro al tiempo que aprender a invocar a Crom sin palabras.
9. **Sufrir por la causa (Mayor):** El clérigo es invocado para soportar heridas graves sufridas por otros seguidores de Crom. sus músculos son desgarrados y los huesos dañados al aparecer cortes abiertos por su cuerpo. -3 a Fuerza, Agilidad, y Vigor, que sanan normalmente.
10. **¡Unirse a la Lucha!** El clérigo es rodeado por las formas fantasmales de guerreros Crom y hombres-serpiente enzarzados en una disputada batalla en un planeta alienígena. Repentinamente, varios de los hombres-serpiente (a discreción del juez) se materializan junto al clérigo, enviados por Crom para que sean abatidos por su guerrero sagrado.
11. **Diezmo:** Crom demanda al clérigo que done un tercio de sus posesiones materiales a los seguidores de Crom, preferiblemente en forma de armas y armadura, entrenamiento, y refuerzos. Hasta que el clérigo cumpla con esta demanda, sufrirá -4 a su pruebas de conjuro.
12. **El Juicio de Envenenamiento:** Crom demuestra la vil naturaleza del veneno infectando al clérigo con una toxina de acción lenta. Al comienzo de cada día, los PG máximos del clérigo se reducen en 1. Al final de cada día, el clérigo puede realizar una salvación de Fortaleza para que su cuerpo desarrolle un antígeno, con una CD (21 – cantidad de PG perdidos). Cuando el clérigo supere la salvación Fortaleza, recuperará todos los PG perdidos tras una noche completa de descanso, y ganará un bono de +1 a todas las salvaciones contra veneno.
13. **Un periodo en el Mech Corps:** El clérigo es reclutado para servir como piloto psíquico de una Unidad Mark X5 Hunter-Killer en una base avanzada en Colaxis. Durante las siguientes 1d5 noches, la consciencia del clérigo es transferida a la unidad, donde experimenta una brutalidad y salvajismo inimaginable (las Unidades X5 proporcionan una alimentación de datos del dolor y del entorno de la unidad muy fiel a su usuario). Cada mañana, el clérigo se despierta exhausto y atormentado, perdiendo temporalmente 1d2 de Personalidad, y sólo recuperando la mitad de su reprobación, pero ganando 1d4 PX. Al completar su periodo de servicio, el clérigo es dado de baja tras una breve charla con Crom, que se convierte en un bono de +2 a cualquier prueba de conjuro.
14. **Búsqueda:** Crom ordena al clérigo empezar una Búsqueda para asestar un golpe temible a los enemigos de los hombres. El clérigo sufre -2 a todas pruebas de conjuro hasta se implique activamente con su Búsqueda.
15. **Sufrir por la causa (Crítica):** Se solicita al clérigo a que soporte heridas críticas sufridas por otros seguidores de Crom. El cuerpo del clérigo queda maltrecho por las fracturas y cortes profundos que le aparecen. El dolor es atroz, y como recompensa por esta carga, Crom otorga al clérigo una bendición menor. -6 a Fuerza, Agilidad, y Vigor, que sanan con normalidad, y +1 a Suerte.

16. **Juicio de la Gravedad:** Crom pone a prueba la voluntad del clérigo. El efecto de la gravedad se dobla en el clérigo, lo que se traduce en que las distancia de salto se reducen a la mitad, y -1d a todas las pruebas físicas. Al final de cada día, el clérigo tiene un 5% de probabilidades acumulativo de adaptarse físicamente a estas nuevas condiciones, momento en el que Crom elimina los efectos de la gravedad y el clérigo gana +1 a un atributo físico de su elección. El clérigo puede optar por suplicar a Crom que le elimine esta carga, lo que resulta en un -1 a Personalidad permanente ya que queda señalado para siempre por su fracaso.
17. **¡Reclutado!** El clérigo (y los miembros de su grupo a discreción del juez) son instantáneamente seleccionados como los sujetos de un conjuro de Campeón Eterno para ayudar a seguidores de Crom en algún lugar y momento a elección del juez. El juez puede jugar los eventos del día o determinar al azar los efectos en el clérigo, incluyendo los PX ganados, daño sufrido y las aventuras por las que ha pasado. Estas aventuras pueden ser un asedio a La Factoría Infernal, la defensa de la colina 7Z en la 4ª luna de Plutón, o una “cacería de bichos” para rescatar guerreros capturados en Klendathu (una misión suicida en cualquier caso). Los personajes muertos durante los efectos del conjuro son devueltos de vida con el resto, como si hubiera superado la prueba para recuperar el cuerpo. Todos los personajes que se comporten de manera heroica reciben +1 de Suerte.
18. **¡Detectadas señales Warp entrantes!** El clérigo es señalado a un importante enemigo de Crom, convirtiéndose sin querer en parte del conflicto galáctico del AplastaEstrellas. Espera que puedan aparecer naves espaciales y un bombardeo orbital ligero.
19. **La Maldición de la Muerte:** Crom dobllega el del destino, salvando a uno de sus seguidores predilectos de la muerte, intercambiando su destino con el clérigo. Durante las siguientes 48 horas, a medida que el espíritu de la muerte busca como corregir el desequilibrio, el clérigo y cualquiera que le ayude son tratados como si tuvieran Suerte 3 ya que todo lo que pueda ir mal, lo hará. El juez puede cambiar el resultado (acierto/fallo) de cualquiera tres tiradas en un intento de matar al desafortunado clérigo. Si el clérigo sobrevive a este periodo, puede asumir el título de “El que ríe de la muerte”, y gana +2 de Suerte. Posteriormente, y para siempre, el clérigo es reconocido por la Muerte, que lo considera un rival admirable.
20. **El Enigma del acero:** ¡El tiempo se detiene, y el clérigo se encuentra súbitamente frente a Crom y sus más poderosos guerreros en el Valhalla! Crom reclama inmediatamente al clérigo que le responda El Enigma del acero. El jugador tiene 30 segundos para responder con un corto y épico discurso sobre el valor, el acero, y el alma humana. El clérigo debe realizar una salvación de Voluntad CD 20, modificada en +/-5 puntos según la calidad de su discurso.

Si falla la tirada, ruge “¡NO ES LO SUFICIENTEMENTE BUENO, MORTAL!” al tiempo que recoge al clérigo con su puño y lo arroja a la tierra. El clérigo se estrella contra el suelo, creando un cráter de tamaño mediano y sufriendo 1d3 puntos de daño permanentes en características físicas determinadas al azar. Todas las criaturas a 20' del clérigo son derribados y sufren 1d6 puntos de daño de la onda de choque, y el clérigo es aturdidos durante 1d3 asaltos.

Si el clérigo supera la prueba, Crom brama con risa mientras el creciente entendimiento del clérigo. Crom señala su predilección por el clérigo, por lo que gana permanentemente +1 a Personalidad y +2 a los intentos de ayuda divina.