

CRIPMAQUIÓN

DUNGEON LEGENDS



LIBRO DE REGLAS



Pocos entre los nuestros son recuerdan los tiempos anteriores al CRIPMAQUIÓN. Aún hay enanos centenarios que relatan aquellas viejas historias entre el humo de sus pipas, y muchos elfos rememoran, si consigues tirarles de la lengua con hidromiel de la mejor calidad, cómo era antes nuestro mundo. Sí, por supuesto que los vampiros y casi todos los no-muertos saben de lo que estoy hablando; no en vano, en esa época fallecieron casi todos.

Esto que te voy a contar, amigo mío, lo he ido obteniendo de diversas fuentes y aún así, confieso que no es muy completo, pero es todo lo que sé.

Era un tiempo de guerras, de lucha eterna; batallas fratricidas arrasaban los campos y pueblos enteros eran pasados a cuchillo sin clemencia. Los humanos luchaban contra los orcos en las llanuras de Khitany, los enanos bajaban de las cumbres nevadas y asolaban las tierras de los elfos; hordas de hombres ratas saqueaban ciudades enteras atacándolas desde sus cimientos; flotas piratas de iniuos minotauros incendiaban fortalezas enteras tras acabar con todos sus moradores.

Las venganzas por los agravios del pasado se remontaban tanto en el tiempo que ya nadie recordaba su origen, mas siempre tenían presente la última gota de sangre derramada, a la que pronto se unían nuevos ríos.

Se desencadenó entonces una batalla -nadie te dirá dónde, porque todos prefieren olvidarlo- tan titánica, tan sangrienta, tan atroz, que debió de mover algún resorte en las almas de los pocos que sobrevivieron y en las de los gobernantes que enviaron a sus tropas a morir. Todos los pueblos, incluidos los que se profesaban una mayor hostilidad, comenzaron a dialogar, pero no con el lenguaje del escudo y la espada como antaño, sino con voces de concordia y palabras de aflicción.

No volverían a alzar las armas unos contra otros. Sí, firmaron la PAZ, la paz con mayúsculas, y la extendieron por todo el Orbe...

Pero las especies terráneas son orgullosas y competitivas, y los roces no tardaron en resurgir. La estabilidad entre los pueblos pendió durante años de un hilo que cada vez se tensaba más y cedería en cualquier momento.

Se celebró un magno congreso al que acudieron los miembros más sabios y venerables de cada pueblo y raza, y concluyeron que todos ellos tenían algo en común: las carreras que clandestinamente llevaban años celebrándose en túneles, minas y mazmorras a lo largo y ancho del planeta y en las que individuos de razas hermanas limaban sus diferencias a espaldas de la ley imperial.

Así, la solución apareció ante sus ojos. Si estos encuentros furtivos se daban a conocer y se ponían al alcance de todos los pueblos, tal vez servirían para hermanar a las razas del mundo y asentar los pilares de una paz duradera.

El proyecto adquirió popularidad rápidamente y el fenómeno llamado CRIPMAQUIÓN se propagó como la pólvora. Funcionó tan bien que muy pronto se crearon escuadras mixtas, e individuos de distintas razas se unieron con el fin de alcanzar la gloria, la fama y la riqueza... todos querían convertirse en leyendas.

Hoy en día, no hay pueblo o aldea, por pequeña que sea, que no celebre una de las conocidas como cripmaquias, ni país que no organice una gran campaña por las entrañas de su geografía.

Ahora ya lo sabes, joven aprendiz, y ha llegado el momento de que te instruyas en cada uno de los aspectos de esta noble disciplina, de que conozcas su naturaleza, sus reglas, sus trucos...

Como maestro de CRIPMAQUIÓN, dirigirás a una escuadra de férreos y tenaces corredores que, de distintos orígenes y naturalezas, aunarán sus fuerzas con un único objetivo: ser los mejores de la mazmorra.

Combina las diferentes razas y especialidades para crear poderosos atletas o fieles compañeros de equipo. Ayúdate de las fuerzas mágicas para eliminar a tus adversarios. Compíte en exigentes cripmaquias y enfréntate a la dureza de las agotadoras campañas.

Adéntrate en el mundo de CRIPMAQUIÓN y lleva a tu escuadra a lo más alto...



INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS

JUEGO BÁSICO

1. LA SUPERFICIE DE JUEGO	3
1.1 Tablero	3
1.2 Los terrenos	3
2. EL MOVIMIENTO	4
2.1 Turnos	4
2.2 Carriles	4
2.3 Movimientos	4
2.4 El encaramiento	4
2.5 Camino bloqueado	5
2.5.1 Bordoear	5
2.5.2 Saltar	5
2.5.3 Apartar	5
2.5.4 Golpear	6
3. EL COMBATE	6
3.1 Cómo combatir	6
3.2 Tipos de ataque	7
3.2.1 Ataques DT	7
3.2.2 Ataques FT	7
3.3 El contraataque	8
3.4 El KO	8
3.5 El KO intencionado	8
4. LA CRIPMAQUIA	8
4.1 Diseñando el trazado	9
4.2 La salida	9
4.2.1 Montaje de la salida	9
4.2.2 Sorteo de salida	9
4.3 Las eliminaciones	10
4.4 La meta	10
4.4.1 El sprint	10
MODELO DE CRIPMAQUIA	10
5. LAS RAZAS	11
6. LAS HABILIDADES	13
7. LAS ESPECIALIDADES	15
7.1 El brincamontes	15
7.2 El cazavictorias	15
7.3 El rompehuesos	15
7.4 El gregario	15
8. LA MAGIA	16
8.1 Lanzadores de hechizos	16
8.2 El brujo	16
8.3 Uso del mazo de magia	16
8.4 Lanzamiento de hechizos	17
8.5 Descripción de los hechizos	17
9. CONFIGURANDO EL EQUIPO	22
9.1 Los corredores estrella	22
9.2 Tabla de restricciones por especialidades	22
10. PREPARADO PARA JUGAR	23
JUEGO AVANZADO	23
12. LAS CAMPAÑAS	24
12.1 La clasificación general	24
12.1.1 Los cripmaquiazos	24
12.2 Las clasificaciones menores	24
MODELO DE CAMPAÑA	24
13. PLANIFICACIÓN DE UNA TEMPORADA	27
14. EL MUNDO	27
ANEXOS	29

IDEA CONCEPTUAL

Juan Jiménez y Ricardo Sánchez

DESARROLLO

Juan Jiménez, Ricardo Sánchez, David Álvarez,
Rubén Fernández, Jonathan Morata, Francisco Javier Rodríguez,
Daniel Navia.

REDACCIÓN DEL REGLAMENTO

Ricardo Sánchez y Juan Jiménez

ILUSTRACIONES Y DISEÑO GRÁFICO

Juan Jiménez

VOZ EN OFF

José González-Madroño

AGRADECIMIENTOS

Gracias por las muchas sesiones de juego y sus útiles comentarios a
Pablo Tomás Jiménez, David Poblador, José González-Madroño,
César Sánchez, Sara Flórez, Jaime Nieves,
César Javier García, Laura González, Tobias Mielitz,
Philip Borowski, Gretchen Marin,
Sebastian Götz, Heller Grosskreutz
y a todos los que no mencionamos aquí.

(los nombres alemanes me los he inventado,
pero ¿a que le dan rollete?)

Y para ir entrando en onda, un par de fotos de una tarde cripmaquiera,
para nada sobreactuadas.



CRIPMAQUIÓN es un juego de carreras por mazmorras y túneles ambientado en un mundo de fantasía. Cada jugador configurará su propio equipo de corredores con el fin de que uno de ellos alcance en primer lugar la línea de meta.

A lo largo de las siguientes páginas te mostraremos, paso a paso, cómo configurar tu escuadra, qué características posee cada tipo de corredor según su raza o especialidad, cómo diseñar desde una sencilla carrera a una temporada completa, y por supuesto, conceptos tan elementales como el movimiento, el combate o la magia.

Las reglas de CRIPMAQUIÓN están cuidadosamente desglosadas en los diferentes aspectos del juego, desde las reglas más básicas y generales a las más complejas y accesorias. Debido a esta disposición, quizás al principio te sientas confundido y no sepas cómo demonios empezar a montar una partida. No te preocupes, el capítulo 10 incluye un resumen de la preparación y desarrollo de una partida paso a paso. Solo podrás entenderlo una vez hayas asimilado todas las reglas previamente explicadas.

Como verás, el reglamento ha sido dividido en dos partes: el juego básico y el juego avanzado. Como principiante, te recomendamos que juegues tu primera partida una vez hayas leído y comprendido las reglas del juego básico, y que no sea hasta que te hayas familiarizado con el mecanismo y los conceptos de CRIPMAQUIÓN cuando te adentres en el juego avanzado, el cuál comprende fundamentalmente las campañas.

También te aconsejamos que durante tus primeros encuentros tengas este libro cerca e incluso que fotocopies algunas de las páginas que más uso vayas a dar (razas, hechizos, tabla de combate...).

CRIPMAQUIÓN no tiene en principio límite de jugadores, pero sí es cierto que está pensado para ser jugado por un número entre 3 y 7. Con menos jugadores la partida podría perder intensidad, y con un número mayor, la estrategia de equipo sería muy limitada.

En este reglamento no hacemos referencia a ninguna maniobra o artimaña de las que te puedas valer para librarte de situaciones difíciles, o para, a fin de cuentas, salir beneficiado.

En principio diremos -y esto es importante- que **NINGUNA ACCIÓN ESTÁ PROHIBIDA A MENOS QUE CONTRADIGA LO DICHO EN EL**

REGLAMENTO. Es decir, si mediante la combinación de las acciones y maniobras que el reglamento permite das con algún truco que te beneficie, aunque no esté contemplado específicamente en las reglas, será totalmente válido, recuérdalo.

En cualquier caso, el reglamento es lo bastante minucioso para no arrojar dudas sobre lo prohibido y lo permitido. Si,

aun así, te encuentras con situaciones complejas en las que no supieras cómo actuar y que el reglamento no

contempla expresamente, confiamos en que hagas buen uso de la lógica y que las resuelvas siempre de la manera más imparcial posible.

JUEGO BÁSICO

1. LA SUPERFICIE DEL JUEGO

1.1 TABLERO

CRIPMAQUIÓN se disputa sobre un tablero modular que se va desplegando a medida que la partida avanza.

El juego incluye un conjunto de 10 módulos, cada uno de ellos numerado para ser localizado más fácilmente. Los distintos tipos incluyen:

- Recta
- Recodo
- Zigzag
- Herradura
- Bifurcación
- Salida
- Meta

A lo largo de este reglamento se hará mención al término módulo para referirnos a las piezas conectables o a recta para hacer referencia a un tramo comprendido entre dos curvas o cambios de dirección. Más detalles al respecto se verán en la explicación práctica de cómo disputar una carrera.

De momento es importante conocer dos reglas básicas:

- Cripmaquión se disputa a través de mazmorras o túneles, por lo que el espacio "jugable" queda delimitado por paredes de roca infranqueables.

De esta manera, en cualquier acción que se desarrolle en un área alrededor de un corredor, se supondrá que esta área se ve limitada por las paredes y esquinas.

- La segunda regla es que cualquier curva o cambio de dirección siempre debe considerarse como parte de la recta siguiente. Por tanto, en cuanto un corredor ocupe una casilla perteneciente a la curva (=siguiente recta), su miniatura deberá ser girada automáticamente 90° para que así encare la siguiente recta (ver EL ENCARAMIENTO).

1.2 LOS TERRENOS

Las carreras de CRIPMAQUIÓN no transcurren siempre por el mismo terreno, sino que la pendiente de la mazmorra puede ir cambiando en función de tus apetencias, pudiendo así contar con una amplia gama de posibilidades para el diseño de tus carreras.

En CRIPMAQUIÓN existen tres terrenos: llano, subida y descenso;

LLANO

La mayor parte de las carreras deberían disputarse sobre mazmorra plana ya que es en la que los corredores compiten en mayor igualdad. Todos los participantes avanzarán por este terreno tirando un **1D6**.

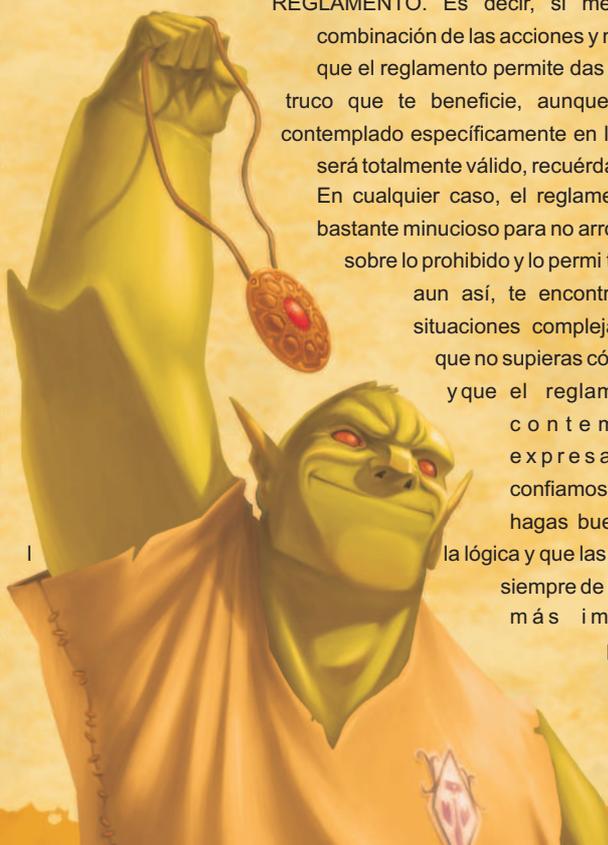
SUBIDA

Cuando se habla de subida nos estamos refiriendo a pendientes muy inclinadas, en las que las distancias entre corredores son muy difíciles de recuperar. Todos los participantes avanzarán tirando **1D4**, salvo los que tengan modificadores de raza o especialidad.

DESCENSO

En él se desarrollan las mayores velocidades, y todos los corredores avanzarán por este terreno sumando, en cada turno, las tiradas de **2D4**, salvo que por sus habilidades raciales deban hacerlo de otro modo.

Al final de este reglamento se incluyen unas tablas en las que se tienen en cuenta la superficie, las habilidades y las especialidades para que sepas qué dado se debe usar con cada tipo de corredor y cada terreno concreto.



2. EL MOVIMIENTO

Resulta prácticamente innecesario -por obvio- señalar el importante valor del movimiento en CRIPMAQUIÓN. No por ello despreciaremos el sistema de lucha -muy simple, por otra parte-, pues en muchos casos y circunstancias del juego, la estrategia puede llevar al jugador a valorar en mayor medida la posibilidad del combatir que la del avanzar.

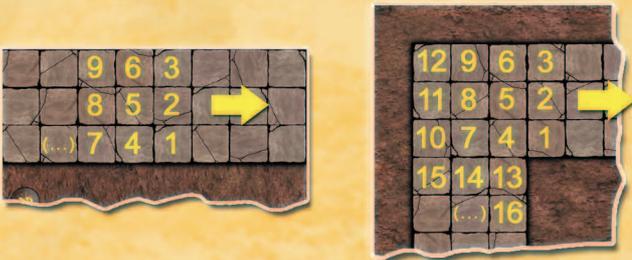
2.1 TURNOS

El tiempo de juego en CRIPMAQUIÓN está dividido en turnos completos, llamados **TURNOS DE CARRERA (TC)**, en los cuales deben actuar todos los competidores que se hallen sobre el tablero, del primero al último. Cada movimiento/acción de un corredor es llamado **TURNOS DE PERSONAJE (TP)** y se inicia desde que tira el dado o ejecuta alguna acción, hasta que finaliza su movimiento y sus posibles acciones, pasando así al turno del siguiente corredor.

Cada TC lo abre el corredor más adelantado sobre el tablero y lo finaliza el más retrasado; así, en orden del primero al último, entran en juego todos los corredores. De igual manera, si algún corredor declina moverse en su TP, después no podrá hacerlo hasta que vuelva a tocarle en el siguiente TC. En cambio, si su naturaleza se lo permite, sí podrá realizar otro tipo de acciones posteriores.

2.2 CARRILES

Cuando dos o más corredores se hallen alineados en la misma fila horizontal, siempre actuarán de **derecha a izquierda** según el sentido de la carrera, como indican los siguientes gráficos.



En los estrechamientos de mazmorra, los corredores que se hallen ya "dentro de la nueva anchura" tendrá preferencia de movimiento con respecto a los demás de la misma fila.

En este ejemplo, el corredor encerrado en la esquina (4) pese a ser el corredor situado más a la derecha de su fila, no actuaría el primero ya que hay otros corredores (1, 2 y 3) que ya encaran la siguiente anchura de mazmorra.

Lo mismo sucede con el corredor de la casilla 11.



Para establecer el orden de movimiento en los casos de bifurcaciones conviene mover a cada ala por separado como si se tratase de una sección ordinaria -siguiendo por tanto las reglas ya vistas- salvo cuando haya corredores que desde las distintas alas estén en disposición de alcanzar la intersección en su siguiente movimiento. En tal caso se dará prioridad al corredor que se halle más cerca de la misma. En caso de equidistancia, tendrá preferencia el corredor situado en el ala derecha según el sentido de la carrera.



Una vez explicado el orden de movimiento en todas las posibles circunstancias de carrera, el siguiente paso será ver su funcionamiento práctico.

2.3 MOVIMIENTOS

Los jugadores podrán, cuando llegue el TP de uno de sus corredores, elegir entre:

- hacerle avanzar todo su movimiento
- hacerle avanzar parte de su movimiento
- dejarlo parado

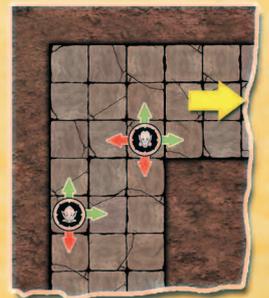
Además, sus habilidades raciales o de especialidad le podrán permitir ejecutar otras acciones extra que se explican más adelante en sus respectivos apartados.

Lo único que **no se puede hacer en CRIPMAQUIÓN es retroceder voluntariamente mientras se pueda avanzar hacia delante, ni tampoco rectificar las casillas por las que se va avanzando** una vez comenzado el movimiento, así que, en ocasiones, es mejor pensar dos veces antes de mover la miniatura.

Los corredores avanzan tirando un dado que, como ya se ha visto, varía en función del terreno y de las posibles habilidades y especialidades de cada corredor. Así, el corredor avanzará como máximo tantas casillas como puntuación obtenga de la tirada del dado, más los posibles modificadores.

Cada uno de los movimientos del avance se realizará hacia la casilla adyacente delantera, izquierda o derecha, **nunca hacia atrás ni en diagonal.**

El ejemplo muestra con flechas verdes los movimientos legales para el elfo y el vampiro. Las flechas rojas indican movimientos hacia atrás, por lo que estarían prohibidos.



2.4 EL ENCARAMIENTO

Este apartado hace referencia a la orientación de las miniaturas sobre las casillas. Los corredores deberán ser colocados de manera que **encaren el sentido de la carrera**. Así, como ya se ha explicado, cuando "pisen" la primera casilla de un cambio de dirección, deberán ser girados 90° de manera que sigan mirando hacia delante. Sin embargo, cuando un corredor se desplace lateralmente sencillamente para cambiar de carril, no se deberá considerar que gira sobre su eje, por lo que la miniatura conservará su encaramiento frontal.

En caso de acabar el movimiento sobre una casilla desde la que pueda tomar varias direcciones (como al llegar a una bifurcación), el jugador deberá decidir hacia cuál de ellas enca-

rar a su corredor durante el resto del TC. Aún así, en el inicio del siguiente TC, podrá reconsiderar el encaramiento de ese corredor y tomar otra dirección.

Los siguientes gráficos muestran la dirección en la que deben ser encaradas las miniaturas, dependiendo de la casilla que ocupen. Como se ve en el segundo ejemplo, cuando se produce un estrechamiento de la mazmorra, al llegar al extremo, las miniaturas son reencaradas como si girasen en un recodo.



El encaramiento te ayudará a entender muchas de las reglas del juego, como el salto, el combate, etc.



2.5 CAMINO BLOQUEADO

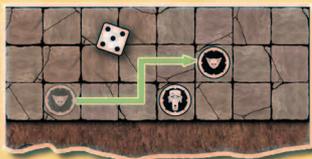
A la hora de avanzar hay que tener en cuenta que **dos corredores no pueden ocupar la misma casilla**, salvo que uno de ellos esté noqueado (ver EL COMBATE), y que **una casilla ocupada no puede ser atravesada** (salvo, de nuevo, contadas excepciones que permiten la magia y las habilidades), por lo que en muchos casos los corredores verán su camino bloqueado por sus rivales o sus propios compañeros, ante lo que tendrán diversas opciones:



2.5.1 BORDEAR

Es la opción más sencilla, consiste en sobrepasar al corredor por su lado.

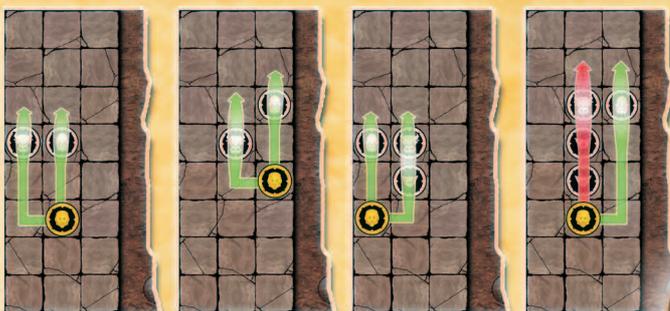
En este gráfico el goblin ha sacado un 5 y, al encontrarse en su trayectoria con el troll, lo bordea hasta sobrepasarlo.



2.5.2 SALTAR

Esta posibilidad se ve condicionada por las circunstancias, de modo que la acción de salto no está permitida para superar cualquier bloqueo.

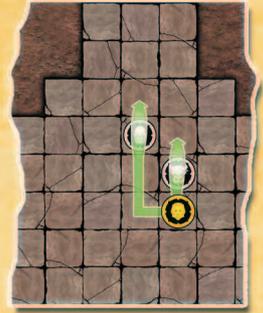
Para poder ejecutar el salto, el corredor necesita **poder apoyarse sobre dos corredores que se encuentren en paralelo o en diagonal bloqueando su paso por delante**. Para poder saltar es indistinto que la mazmorra tenga tres o más carriles de ancho, o que esté total o parcialmente bloqueada (con dos corredores sobre los que apoyarse, es suficiente).



Los gráficos de la columna anterior muestran saltos legales (verde) e ilegales (rojo) en un tramo recto.

Arriba vemos las posibilidades de salto en un cambio de dirección. En el tercer caso, al no haber dos corredores delante del humano ni en paralelo ni en diagonal según su encaramiento, se ve obligado a situarse tras ellos para poder saltarlos.

El último caso muestra un salto legal en un tramo de más anchura.



Las casillas por las que se salta siguen las mismas reglas que si se avanzase de manera convencional, es decir, no se puede avanzar en diagonal y cada casilla equivale a un punto de la tirada del dado, con la salvedad de que el corredor que esté "saltando", es decir, avanzando sobre las cabezas de otros participantes, **no puede atacar ni apartar hasta que no ocupe una casilla vacía**. Por eso, para poder saltar, se precisa poder acabar el salto, es decir, que exista una **casilla vacía** en la que finalizar el movimiento.

También es importante destacar que, una vez comenzado el salto, se puede seguir avanzando "de cabeza en cabeza" hasta que el corredor decida o deba "bajarse", ya sea porque se le acabe el movimiento o porque no haya más corredores sobre los que avanzar.

En el siguiente ejemplo el humano realiza un gran salto.



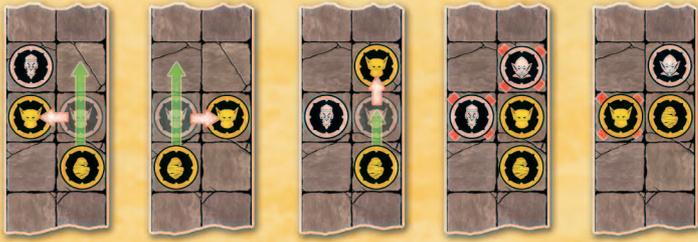
2.5.3 APARTAR

Esta posibilidad tan solo está permitida entre **corredores del mismo equipo** (es decir, manejados por el mismo jugador). Para poder ejecutarla, el corredor que aparta debe disponer aún de **casillas por avanzar**, es decir no se puede apartar a un compañero si se ha finalizado el movimiento tras él. Al apartar, el corredor "obstáculo" puede ser desplazado hacia una **casilla libre a la izquierda o a la derecha** desde el punto de vista del corredor que desplaza. De no haber casillas libres hacia los laterales, se desplazaría hacia una casilla libre hacia delante, nunca en diagonal. De no haber ninguna casilla vacía adyacente a la que apartar al compañero, esta jugada no se puede realizar.

Es importante insistir en que para poder apartar es preciso que el corredor "obstáculo" se encuentre en la casilla que esté justo delante del corredor que aparta, según el encaramiento de este último, **no pudiendo apartar a un compañero que se halle en paralelo**.

La acción de apartar puede ser repetida cuantas veces se quiera en el propio TP y sobre un mismo compañero, siempre que se respeten las reglas anteriores, y puede ejecutarse incluso teniendo la opción de saltar.

En estos ejemplos la momia desplaza a su compañero orco; el resto de corredores son de otras escuadras. En los dos últimos ejemplos no es posible apartar; en el penúltimo, por no haber casilla libre; y en el último porque se apartaría a un corredor situado en paralelo.



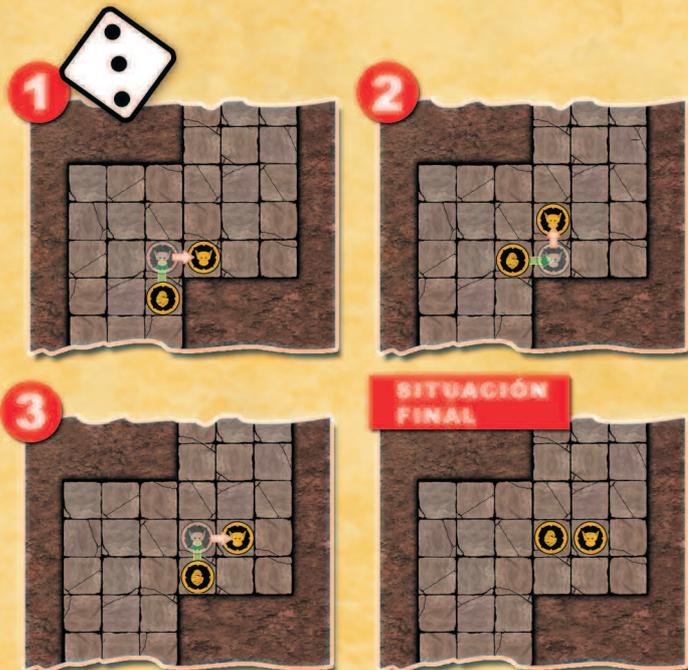
Si el corredor "obstáculo" se encontrase en una curva y el que aparta en la recta anterior, se podría perfectamente apartar, con la consecuencia para el apartado de que avanzaría o retrocedería una casilla, ya que esos son los laterales derecho e izquierdo desde el punto de vista del que aparta. Y, evidentemente, el corredor apartado se movería a su izquierda de estar las demás casillas ocupadas (tercer ejemplo).



Se debe dejar claro que apartar es una acción que se realiza para **atravesar u ocupar** la casilla del apartado, es decir, no se puede apartar a un compañero y posteriormente no "pisar" su casilla.

Gracias a la acción de apartar, ambos compañeros pueden verse beneficiados, por lo que es una opción muy interesante desde el punto de vista estratégico.

En este ejemplo, la momia, en un mismo TP, aparta un total de tres veces a su compañero orco, haciéndole ganar 3 casillas.



2.5.4 GOLPEAR (ataque dentro de turno)

Esta posibilidad se explica con más detalle en la sección de combate.



Recuerda que un corredor puede **combinar y repetir estas acciones varias veces en su TP**, de manera que, por ejemplo, pueda apartar a compañeros o atacar a rivales para "prepararse" saltos legales y, tal vez, tras ejecutar el salto y si las circunstancias se lo permiten, seguir apartando o atacando en ese mismo TP.

3. EL COMBATE

Aparte del movimiento, existe otra secuencia del juego en la que apoyar la estrategia y que fácilmente puede alterar el desenlace de una carrera: el combate.

Con el combate puedes librar interesantes lances de la partida, ayudando a tus propios corredores y perjudicando a tus contrincantes. Con los diferentes ataques existentes, puedes, no solo abrirte camino, sino también frenar, noquear e incluso hacer retroceder a los corredores adversarios. El combate, por tanto, no debe ser olvidado por el simple hecho de estar participando en una carrera; el CRIPMAQUIÓN no es un deporte limpio.

Antes de dar paso al mecanismo del combate, hay que dejar claro que **no está permitido atacar de ninguna forma a un compañero de equipo**, por lo que toda acción violenta ha de llevarse a cabo contra corredores rivales.

3.1 CÓMO COMBATIR

Si te fijas en las descripciones y habilidades de las diferentes razas (ver LAS RAZAS), advertirás en ellas un dato referido a su fuerza (FUE) y resistencia (RES). Estas dos cifras representan la capacidad ofensiva y defensiva de cada raza.

El sistema es muy simple: basta con contrastar en la siguiente tabla la fuerza y resistencia de los corredores implicados en el combate, obteniendo una cifra que oscila entre 2 y 6. De esta manera, el corredor atacante tan solo debe tirar un dado de 6 caras y obtener **igual o mayor puntuación** que la que arroja la tabla. Así, por ejemplo, a un humano (FUE 3) le bastaría con obtener en el dado un 2 ó más para vencer en combate a un goblin (RES 1); sin embargo precisaría de sacar un 6 para vencer a un Troll (RES 5). Por lo tanto los corredores fuertes tienen altas probabilidades de abrirse paso a golpes y los débiles de sufrir las iras de sus rivales, sin dejar de tener siempre presente la posibilidad del fracaso, puesto que un 1 siempre es un fallo.

		RESISTENCIA				
		1	2	3	4	5
FUERZA	1	4	5	6	6	6
	2	3	4	5	6	6
	3	2	3	4	5	6
	4	2	2	3	4	5
	5	2	2	2	3	4

3.2 TIPOS DE ATAQUE

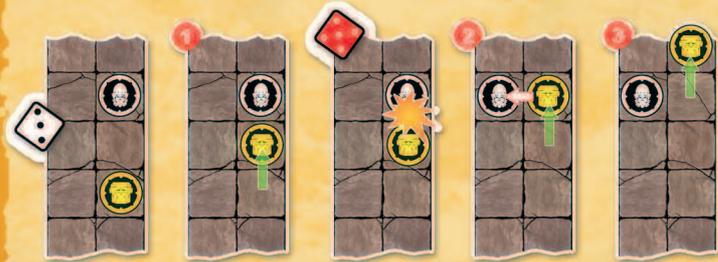
El combate se divide en **ataques dentro de turno (DT)** y **ataques fuera de turno (FT)**. Todos los corredores tienen la posibilidad de ejecutar un ataque DT, sin embargo, tan solo unas pocas razas cuentan con la habilidad de realizar ataques FT, esto es, interrumpiendo el movimiento de otro corredor (ver LAS RAZAS).

3.2.1 ATAQUES DT

La finalidad del ataque DT es la misma que la de la jugada APARTAR, es decir, **desplazar a un lateral a un corredor que obstaculiza el camino** para inmediatamente atravesar u ocupar su casilla. Al no tratarse en este caso de compañeros, se ha de recurrir a la violencia para ejecutar la acción. En cualquier caso, se le aplican las mismas reglas de desplazamiento que a la acción de apartar, con las siguientes peculiaridades:

Si el ataque tiene éxito, será el jugador atacante quien decida a qué casilla (a la derecha o izquierda) se desplazará la víctima, pues, al igual que para apartar, es preciso que haya una casilla libre a la que enviar al corredor "obstáculo". Esto puede generar que, al empujar a un corredor contrario, este se vea desplazado hacia delante -por estar ocupadas sus casillas laterales-, y pese a que esta circunstancia podría beneficiar a la víctima, esta **nunca puede decidir "dejarse empujar"**, teniendo siempre que esperar al resultado del combate.

En el ejemplo, el ogro saca un 3 para avanzar. Al encontrarse con un enano rival en su trayectoria, decide golpearlo. Confrontan su poder de combate (ogro FUE=5; enano RES=5), y la tabla indica que el atacante ha de sacar 4 ó más para vencer el combate. Como obtiene un 5, logra su objetivo, aparta al enano a un lateral, y continúa su avance.



Existe, sin embargo, la posibilidad de atacar a un corredor incluso sin existir casillas libres a las que desplazarlo, esto es, buscando dejarlo noqueado para ocupar su casilla. Esto queda contemplado en la sección de KO.

Al igual que la acción de apartar, mientras le quede movimiento que efectuar, el corredor puede realizar **tantos ataques como desee en su TP**, siempre que se hagan al corredor situado al frente del atacante.

Si se **fracasa** en un ataque, el corredor **detendrá su movimiento** en la casilla desde la que haya intentado atacar y ahí acabará su TP.

3.2.2 ATAQUES FT

El ataque FT concierne a la posesión de una de estas habilidades raciales: zancadilla, coletazo e hipnotizar (ver LAS RAZAS). Al contrario que los ataques DT, su finalidad no es desbloquear el camino, sino frenar el avance de los rivales. Así, un ataque FT se ejecuta durante el TP de la víctima, y debe quedar claro que, si durante ese TP no se realiza -ya sea por despiste o por decisión propia-, una vez iniciado el TP del siguiente corredor, ya no se podrá rectificar.

ZANCADILLA

Los poseedores de esta habilidad tienen la opción de interceptar al corredor que trata de superarlos **por su lateral**. Así, podrán atacarlos si atraviesan sus casillas adyacentes izquierda y derecha según su encaramiento, como se ve en los gráficos inferiores.

COLETAZO

Su funcionamiento es igual al de la zancadilla, variando únicamente su área de acción, que comprende la casilla **adyacente trasera y las diagonales traseras** del atacante según su encaramiento.

El mecanismo de ejecución de estos ataques es el mismo que el de los ataques DT, basándose en la misma tabla de comparación de FUE y RES.

HIPNOTIZAR

Funciona igual que los dos anteriores, siendo su área de acción la misma que la de la zancadilla, es decir, las **casillas laterales** del atacante. La salvedad es que para desarrollarla no se confrontarán FUE y RES, sino que el agresor tirará un dado de 6 caras, y si obtiene **4 ó más**,



ÁREA DE ZANCADILLA
(E HIPNOTIZAR)

ÁREA DE COLETAZO

Estas tres habilidades se desarrollan de igual manera: cuando un corredor pase por alguna de las casillas en las que se puede realizar el ataque FT, el corredor con dicha habilidad **deberá anunciar** su decisión de atacar a la voz de "zancadilla", "coletazo" o "hipnotizo". A partir de ese momento, la víctima dejará de actuar en su TP, y tendrá que esperar al resultado del ataque para saber si continúa moviéndose o no (excepto en el caso de contraataque, que se explica más abajo).

De tener éxito el ataque, **la víctima verá interrumpido su movimiento en la casilla en que fue atacado**, y perderá toda opción de llevar a cabo cualquier otra acción en ese TP, de modo que la ronda de turnos pasará inmediatamente al siguiente corredor. De salvarse, continuará con su movimiento y su TP normalmente, no pudiendo volver a ser atacado FT en ese mismo turno por el mismo oponente.

Debemos insistir en que para realizar un ataque FT, la víctima debe **"pasar por"** la casilla atacable, no "partir de" o "pararse en" la casilla atacable (independientemente de si se detiene allí por agotársele el movimiento o por decisión propia).

Un corredor puede ser atacado FT en una misma casilla por distintos corredores, si se da esa posibilidad.

De la misma forma, un corredor puede realizar en un mismo TC tantos ataques FT como quiera (a corredores distintos, claro está) y puede elegir en cuál de las casillas amenazadas realizarlo a medida que la víctima se va desplazando.

3.3 EL CONTRAATAQUE

Cuando un corredor recibe un ataque FT por parte de un rival a quien él mismo puede atacar DT en ese turno, podrá contrarrestar la acción de aquel anunciando un "contraataque", de modo que su ataque **DT tendrá prioridad sobre el FT** del rival. Si lo vence, la víctima ya no podrá atacarlo FT en ese TC.

3.4 KO

El KO se produce por el efecto de recibir un golpe demasiado fuerte, independientemente de que sea objeto de una ataque **DT o FT**.

Un corredor queda noqueado cuando su agresor obtiene un **6** en la tirada de combate.

En caso de producirse el KO, la víctima quedará inconsciente **sobre la misma casilla que ocupaba**, debiendo su miniatura ser apartada del tablero y situada en cualquiera de las celdas de KO que se adjuntan en el juego. Sobre esa casilla deberá colocarse la ficha de KO correspondiente al color de la celda a la que ha sido enviado.



A todos los efectos de juego, durante el resto de ese TC, es como si la casilla estuviese vacía, por lo que **puede ser ocupada** por otros corredores. Durante ese período, **el corredor KO no podrá realizar ninguna acción voluntaria**.

Si un segundo corredor fuese noqueado en la misma casilla, la ficha de KO de este último se colocará sobre la primera.

En el TC siguiente, cuando la ronda de turnos pase por esa casilla, tendrá prioridad de movimiento el corredor no noqueado que la ocupe (si lo hubiera), y después los noqueados, siempre en el orden que indican las fichas de KO, de la superior a la inferior. Estas fichas serán sustituidas nuevamente por las miniaturas, pudiendo ya moverse y actuar de manera normal.

3.5 EL KO INTENCIONADO

Si un corredor realiza un ataque DT **con el único fin de noquear al rival para ocupar su casilla** (es decir, en caso de que no existan casillas vacías a las que desplazarlo), deberá lograr su objetivo para poder mantener su TP. **De no conseguir el KO -aunque venza el combate-, deberá detener su movimiento y dar por concluido su TP**.



En determinadas circunstancias del juego puede suceder que un corredor quede noqueado antes de iniciar su movimiento, es decir, durante el TP de otro corredor. En este caso el corredor noqueado, que aún no ha actuado, perderá su TP y no moverá hasta el siguiente TC, lo que suele resultar bastante fastidioso.

Cuando se produzca un KO por otras circunstancias de carrera ajenas al combate, se seguirán estas mismas normas, teniendo siempre prioridad de acción en el siguiente TC el último ocupante de la casilla.

4. LA CRIPMAQUIA

Se denomina **cripmaquia** a la **carrera de cripmaquión**. Una cripmaquia supone el concepto clásico de carrera multitudinaria, en la que todos los corredores toman parte a la vez y vence el que primero cruce la línea de meta.

4.1 DISEÑANDO EL TRAZADO

El tablero modular de Cripmaquión se vas **desplegando siguiendo un mapa previamente diseñado por los jugadores**. De esta manera todos pueden analizar el trazado antes de comenzar la carrera y configurar un equipo que se adapte bien a sus características.

El diseño de la carrera depende únicamente de tus gustos. Además, resulta ser el aspecto más sencillo, pues no tienes más que ir encadenando módulos del tablero de la salida hasta la meta.



Los eventos cripmaquionísticos se retransmiten al público a través de canales mágicos interconectados mediante bolas de clarividencia, lo que permite que las imágenes puedan llegar a los confines del imperio. Originariamente en siluetas borrosas que no permitían distinguir a un ogro de un esqueleto, la calidad de la imagen ha ido mejorando con los años hasta alcanzar niveles bastante aceptables. Actualmente la Logia de Windorf, pioneros en el servicio, tiene el monopolio de las retransmisiones con Arcan Bolavision, un canal encriptado de máxima velocidad y fiable respuesta, que permite que los seguidores de este deporte disfruten desde sus hogares de una calidad de imágenes casi real, y ya en tres colores (verde, violeta y naranja).

CONSEJOS PARA EL DISEÑO DE TUS CRIPMAQUIAS

- La mejor manera de planificar un mapa de carrera es irlo montando sobre una mesa. Por eso aconsejamos que dejes la mesa vacía y vayas encadenando sobre la misma los módulos de tablero que te apetezcan (no necesariamente en su orden numérico). Has de saber que en cualquier momento puedes echar mano de módulos que se hayan usado previamente para volver a incluirlos más adelante cuantas veces quieras, por lo que la longitud de la carrera es cosa tuya. Entre tanto, otro de los jugadores puede ir anotando en un papel la sucesión de números de módulo que se van encadenando, si acaso indicando al mismo tiempo los cambios de dirección y de terreno en cada uno. Para jugadores más perfeccionistas, el juego incluye unas hojas cuadrículadas donde directamente dibujar los trazados. Para que puedas empezar cuanto antes, también incluimos varias cripmaquias ya diseñadas.
- Te recomendamos, especialmente para las primeras partidas, que no vayas más allá de las 150 casillas de longitud, pues si fuesen a participar un alto número de corredores la partida podría alargarse mucho. Aproximadamente entre 10 y 15 módulos es una buena distancia para tomar contacto con el juego.
- Deberás colocar al principio de tu recorrido el **módulo de salida** (número 1). Al tener este más anchura, hará más fluidos los primeros TC. También te aconsejamos que el módulo de salida y los siguientes se desarrollen sobre terreno llano (1D6), para otorgar una mayor igualdad a esta fase de la prueba. Al final de la cripmaquia, deberás situar el **módulo de meta** (número 10).
- Para dar mayor riqueza, variedad y emoción a la carrera, prueba a incluir diversos cambios de terreno, que aumentarán las alternativas, procurando dejar tramos de llano en el principio y el final.

4.2 LA SALIDA

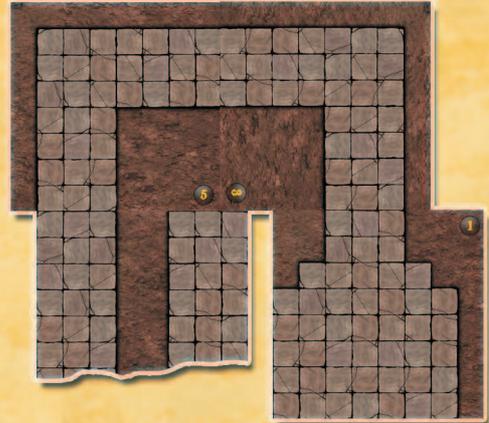
Una de las fases más importantes de una cripmaquia es la salida, pues según se desarrolle, las aspiraciones de cada corredor en la prueba -sobre todo si el pelotón es copioso- irán quedando claras. Es por ello que los primeros 4 ó 5 TC deben ser tenidos muy en cuenta a la hora de situar estratégicamente a tu escuadra en el pelotón.

4.2.1 MONTAJE DE LA SALIDA

El montaje de la salida es una de las primeras cosas que has de hacer cuando te dispongas a jugar a CRIPMAQUIÓN.

Para ello, simplemente coloca el módulo 1 sobre la mesa y, si quieres, dos o tres más de acuerdo con el mapa de carrera.

Este es un ejemplo de lo que podrían ser los primeros tres o cuatro módulos de la carrera. Aunque el espacio sobre tu mesa te permita montar muchos más, es aconsejable no llegar al quinto para la posterior aplicación de las eliminaciones (ver LAS ELIMINACIONES).



4.2.2 SORTEO DE SALIDA

Una vez tengas montada la salida, el siguiente paso es establecer el orden en que los corredores van a estar dispuestos en ella de cara al primer TC. Para ello, proponemos un **sistema de selección por rondas** en el que los corredores van siendo situados de atrás a adelante, esto es, desde el que salga el último hasta el que tome la salida en cabeza.

Lo describimos paso a paso en el cuadro inferior de la página, y a continuación mostramos el orden en que deberían ir siendo situados los corredores en la salida según el sistema:

Los corredores van siendo situados desde el último hacia delante, de modo que el orden de los números del gráfico continuaría hasta situar a todos los participantes. El último en el sorteo será el que abra la carrera en cabeza. Una vez comience la cripmaquia, los corredores actuarán, por tanto, en orden inverso.



SISTEMA POR RONDAS PARA CONFIGURAR LA SALIDA

1. Cada jugador tira 1D6. El que obtenga mayor puntuación será nombrado jugador 1; el de su derecha, jugador 2; y así sucesivamente.
2. COMIENZA LA RONDA 1: todos los jugadores eligen a un corredor de su equipo, que será "inmune".
3. La primera es una ronda ajena, de manera que el jugador 1, quien abre la ronda, colocará sobre la última casilla de la salida (casilla 1 en el gráfico anterior) a un corredor a su elección del equipo del jugador 2, sin poder escoger al "inmune".
4. El jugador 2 hará lo mismo con un corredor del jugador 3, y así sucesivamente hasta que un corredor de cada equipo esté sobre el tablero (siguiendo el orden que indica el gráfico).
5. COMIENZA LA RONDA 2: El jugador 2 abrirá una ronda propia, de modo que todos los jugadores, por orden y empezando por él, colocarán a un corredor de su propio equipo sobre el tablero.
6. COMIENZA LA RONDA 3: Abre el jugador 3. Se repetirá el mecanismo de la RONDA 1, con la excepción de que esta vez el corredor "inmune" no puede ser el mismo que en la ronda anterior.
7. Se irán sucediendo rondas (las pares, propias; las impares, ajenas) hasta que todos los corredores se hallen sobre el tablero. Ningún corredor puede ser "inmune" dos veces, y siempre abrirá la ronda el jugador situado a la derecha del que abrió la anterior.

4.3 LAS ELIMINACIONES

Cripmaquión es un deporte caro y los organizadores de las pruebas tratan de ahorrar costes allá donde ven una mínima ocasión. La iluminación de las mazmorras es uno de sus mayores quebraderos de cabeza en este sentido. Por esto, desde hace algunas temporadas, el Consejo de las Cavernas (máximo organismo federativo) aprobó la norma de que no se pudieran iluminar más de 30 antorchas simultáneamente en ninguna Cripmaquia. Las consecuencias no se hicieron esperar: los corredores que perdían mucho terreno con la cabeza de carrera acababan corriendo a oscuras y sufriendo graves lesiones o extravíos eternos. Ahora, sencillamente se les considera eliminados de la prueba y son recogidos por una vagoneta-escoba que los devuelve al exterior para su humillación pública.

La aplicación práctica de esta norma es muy sencilla: **en ningún momento debe haber sobre la mesa más de 4 módulos montados**. A partir de ahora, nos referiremos a estos 4 módulos como **módulos activos**. De este modo, cuando el corredor de cabeza obtenga tanta ventaja que haya que desplegar un **quinto módulo**, el módulo más retrasado ha de ser retirado y, de haber corredores ocupándolo, todos **serán eliminados de la partida**.

4.4 LA META

Es el momento culminante de la carrera, cuando se va a dilucidar el vencedor de la misma. En ocasiones, la llegada del primer corredor a meta se produce con una holgada diferencia con respecto a los demás, lo que da tiempo al jugador para disfrutar de la victoria de su corredor; pero ocurre otras veces que la llegada es tan ajustada que hasta el último turno todo está en el aire. Si se da este caso, estás de suerte, ya que la tensión y la adrenalina se dispararán para vivir el momento más emocionante del juego.

Como es obvio, el vencedor de una cripmaquia es aquel que primero cruce la línea de meta. Para ello debe **obtener en su movimiento una puntuación que le permita abandonar la última casilla del módulo de meta** (las dos casillas con la palabra META escrita han de cubrirse igual que las demás).

4.4.1 EL SPRINT

Si varios corredores cruzan la meta en el mismo TC, se clasificará primero aquel que lo haya hecho **partiendo desde una casilla más cercana a la meta**, obviamente. Pero si varios corredores parten desde la misma distancia (misma fila horizontal de la última recta), tendrán que disputar el denominado SPRINT. Hasta este momento, en las reglas siempre se ha dado prioridad al corredor que circule por la derecha, en cambio, en este decisivo lance se procederá de otro modo: si todos los corredores que partieron desde la misma fila horizontal logran cruzar la meta, el corredor que en ese último TC **haya obtenido movimiento mayor se clasificará delante** y será el vencedor de la cripmaquia. Si aún así permaneciese el empate, los jugadores implicados seguirían enfrentando tiradas -en las que se seguirían teniendo en cuenta todos los modificadores por raza, especialidad, etc.- hasta que uno superase a los demás.

Para que se considere que un corredor cruza la línea de meta, no necesariamente tiene que hacerlo por su propio pie, sino que puede entrar, por ejemplo, empujado, arrojado, zapateado... (ver LAS RAZAS), de modo que **se considerará vencedor a todo corredor que cruce la meta de la manera que sea**.

Una vez que el primer corredor ha cruzado la meta, no se hace necesario proseguir con la carrera, a menos que desees establecer el podium o la clasificación entera (ver LAS CAMPAÑAS).

Las minas de Breamar

Al oeste de Teutonia se encuentran las mayores minas de oro de todo el mundo conocido. El rey de la nación, Haussenkart II, decidió hace años avivar su prestigio organizando una cripmaquia a través de las antiguas y ya estériles galerías de Breamar. Con una distancia de 139 cavernas y un abrupto y traicionero terreno, esta carrera es una de las más codiciadas de todo el calendario, pues el premio para el ganador es... su peso en oro.

Puedes usar esta cripmaquia ya diseñada para jugar tu primera partida.
Fíjate en cómo está anotada la sucesión de módulos en la parte inferior para tus futuros diseños personales.



Puedes usar la pancarta que adjunta el juego para marcar la zona de sprint final (ver LAS ESPECIALIDADES).

SUCESIÓN DE MÓDULOS (d= derecha / i = izquierda):

1 - 5d - 2 - 9d - 2 - 3i - 6 - 5i - 4 - 9d - 4 - 3i - 6 - 10
 1D6 1D4 2D4 1D6

Los marcadores de cambio de terreno te ayudarán a ubicar con exactitud los diferentes tramos de la cripmaquia.

En CRIPMAQUIÓN dispones de una gran variedad de razas con las que configurar tu equipo.

Como ya se explicó en el apartado referido al combate, bajo la descripción de cada una de ellas verás dos indicadores numéricos correspondientes a su **fuerza** y su **resistencia**.

Además, se acompañan la o las habilidades con las que cuentan por su naturaleza, y que representan las aptitudes, artes y tretas de las que pueden valerse en carrera, y que en algunos casos serán de uso voluntario, y en otros de uso obligatorio. Encontrarás una explicación detallada de su funcionamiento en el siguiente apartado (ver LAS HABILIDADES).

ELFO

El elfo es un corredor rápido y frágil. Su longevidad le ha aportado la preparación física y destreza necesarias para competir al más alto nivel. Además es una criatura en comunión con las energías mágicas, lo que le puede ayudar en momentos determinantes.

FUE: 3

RES: 2

HABILIDADES: **Prisa, Empatía Mágica**



ENANO

Los enanos son pequeños pero fuertes corredores; sus cuerpos retacos, con robustos huesos y retorcidos músculos, dificultan enormemente la tarea de abrirse paso entre ellos. Saben aprovechar inteligentemente su físico para rendir en determinados terrenos, siendo así una de las razas más competitivas de CRIPMAQUIÓN. Además, poseen una mentalidad tan obstinada que ni los conjuros mágicos pueden afectarlos.

FUE: 3

RES: 5

HABILIDADES: **Resistencia mágica, Rodar**



ESQUELETO

Los esqueletos han sido devueltos a la vida por medio de la brujería y han llegado al CRIPMAQUIÓN con sed de victoria. Aparentemente débiles, conjugan perfectamente su ligereza con sus habilidades necrománticas para lograr éxitos. Sin duda son unos correosos rivales, nunca desfallecen y son totalmente inmunes al desaliento.

FUE: 1

RES: 1

HABILIDADES: **Impestilente, Ligero, Zapatazo**



GOBLIN

Los goblins son de sobra conocidos; pequeños, retorcidos de cuerpo y alma, aprovechan su pequeño tamaño y agilidad para desenvolverse en el pelotón. Su única debilidad es su vulnerabilidad ante los ataques, que los convierten en objetivo de preferencia para los competidores más fornidos.

FUE: 2

RES: 1

HABILIDADES: **Aterrizar, Ligero, Manejable**



HOMBRE LAGARTO

El hombre lagarto, venido de las ciénagas, es de lo más escurridizo y fastidioso del pelotón. Acostumbrado a un ambiente hostil, es un duro competidor que no duda en ayudarse del juego sucio para evitar ser superado.

FUE: 3

RES: 2

HABILIDADES: **Buscahuecos, Coletazo**



HOMBRE RATA

Venidos del submundo de las ciudades, encuentran en los túneles su hábitat natural. Este cruce de humano y rata resulta ser una de las razas más competitivas dentro del panorama del CRIPMAQUIÓN, ya que se desenvuelven con pasmosa facilidad por los recodos y laberintos de las mazmorras.

FUE: 2

RES: 3

HABILIDADES: **Impestilente, Pies ligeros**



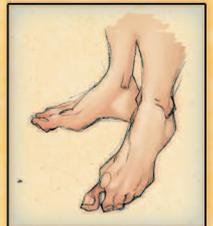
HUMANO

El humano corriente, por todos conocido, es un orgulloso competidor; rápido, calculador y, cuando es necesario, canalla. Competente en casi todos los aspectos, puede llegar a ser un líder en su escuadra.

FUE: 3

RES: 3

HABILIDADES: **Prisa, Zancadilla**



MEDIANO

Los medianos son seres tranquilos, pacíficos, miedosos, que se amedrentan ante los peligros. Pero esos defectos se convierten en virtudes en las mazmorras; ligeros y hábiles, siempre encuentran por dónde pasar en lo más hacinado del pelotón y nunca se meterán en rencillas. Dejan la violencia para otras razas y se concentran tan solo en correr lo más rápido posible.

FUE: 1

RES: 2

HABILIDADES: **Buscahuecos, Ligero, Manejable**



MINOTAURO

Poderosos seres cuya cornamenta es temida por sus rivales, quienes habitualmente las sienten en sus carnes. Cuentan con una gran corpulencia que les proporciona una fuerza y resistencia dignas de mención, convirtiéndose en corredores muy respetados dentro del pelotón.

FUE: 5

RES: 4

HABILIDADES: **Cornear, Pesado**



MOMIA

Antiguos gobernantes y sumos sacerdotes de tierras antaño poderosas y hoy enterradas en el tiempo, han regresado de la muerte para impartir su ley. Altamente resistentes, su ritmo seguro ha asfixiado a más de uno que pretendía seguirlos en la carrera.

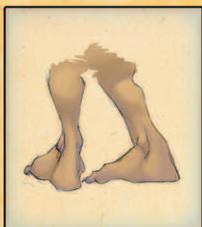
FUE: 3

RES: 4

HABILIDADES: **Constancia, Impestilente**



ELFO



OGRO

El ogro es, por antonomasia, el corredor más respetado del pelotón. A su extraordinaria fuerza y resistencia se une una astucia fuera de lo normal en criaturas de su tamaño, por lo que tienen una gran presencia dentro de carrera. Además son unos fieles corredores de equipo que harán todo lo posible por defender a su líder.

FUE: 5

RES: 4

HABILIDADES: **Manejar, Pesado, Zancadilla**



ORCO

Los orcos se caracterizan por su malicia y resistencia; duros corredores que no olvidan sus instintos asesinos y su fama de guerreros sin escrúpulos, para hacerse respetar en el pelotón.

FUE: 3

RES: 3

HABILIDADES: **Constancia, Zancadilla**



TROLL

Grandes, deformes y duros, nadie puede decir que sean los más listos, pero su instinto natural les ayuda allí donde su cerebro no da para más. Su presencia en el pelotón impone respeto, pues sus rivales saben que son capaces de todo con tal de estorbar a sus enemigos.

FUE: 4

RES: 5

HABILIDADES: **Impestilente, Pesado, Pestilente, Vómito**

VAMPIRO

Los vampiros son seres de personalidad fría y presencia hierática, líderes del inframundo que pueden atemorizar al más pintado con solo una mirada. A eso se añade una fuerza y resistencia más allá de lo normal para su complexión.

FUE: 4

RES: 4

HABILIDADES: **Hipnotizar, Impestilente**



ZOMBI

Estos seres recién salidos de las tumbas son repugnantes corredores de CRIPMAQUIÓN. Su fétido olor a muerte y putrefacción hace estragos en el pelotón, y el temor de sus rivales a contraer enfermedades los hace casi intocables, adquiriendo así una importante libertad en carrera.

FUE: 2

RES: 2

HABILIDADES: **Asqueroso, Impestilente, Pestilente,**



A estas razas hay que sumar la de BRUJO, que por sus peculiaridades se explica más adelante, con su descripción y habilidades, en el apartado LAMAGIA.

A continuación pasamos a explicar las repercusiones que en el juego tienen las distintas habilidades raciales, es decir, lo que los respectivos "habildosos" (en adelante nos referiremos a ellos con este término) pueden hacer en determinadas circunstancias. Debe quedar claro, antes que nada, que algunas habilidades pueden alterar las reglas preestablecidas en determinados aspectos del juego, primando siempre la habilidad sobre la norma general.

Junto al nombre de la habilidad, verás si se trata de una aptitud **voluntaria** (cuando se dé la oportunidad de desarrollarse, puede hacerse o no), **obligatoria** (ha de usarse en todos los turnos en los que las circunstancias lo permitan), o **natural** (no es obligatoria ni voluntaria, sino que concierne a otros aspectos del juego).

ASQUEROSO (obligatoria)

El corredor tiene un aspecto tan repugnante que incluso los más osados corredores tratan de evitar el contacto directo con él, de manera que el corredor asqueroso **nunca podrá ser objeto de un ataque DT**.

ATERRIZAR (voluntaria)

Tras haber sido arrojado (ver MANEJAR y MANEJABLE), y siempre que haya caído en una casilla vacía, **podrá correr en ese mismo TP** de manera normal. En cambio, no podrá desarrollar esta habilidad si declinó moverse en su TP con la intención de ser arrojado por un compañero situado detrás de él.

BUSCAHUECOS (voluntaria)

Gracias a su desenvoltura y escaso tamaño, **puede atravesar casillas ocupadas** sin necesidad de recurrir a apartar, atacar o saltar, aunque precisa de una casilla vacía en la que acabar su movimiento. Cada uno de los corredores atravesados por el habildoso pueden intentar bloquear su paso sacando un **1 ó 6** con 1D6. Si lo logran, el habildoso quedará noqueado en la casilla en que fue bloqueado. En caso de estar efectuando un salto legal, no podrá ser bloqueado.

COLETAZO (voluntaria)

El habildoso puede valerse de su cola para **entorpecer el paso de sus rivales**. Su funcionamiento viene explicado en el apartado EL COMBATE (ataques FT).

CONSTANCIA (voluntaria)

Tiene la capacidad de mantener un ritmo de carrera muy constante, por lo que, en uso de los dados **D6 ó D5, en caso de sacar un 1, sumará una casilla a su avance**.

CORNEAR (voluntaria)

Gracias a su poderosa cornamenta, podrá embestir a sus rivales. En su mecanismo se trata de un ataque DT normal, con la salvedad de que el corredor atacado **se verá desplazado a la casilla adyacente trasera** del habildoso según el encaramiento de este. Si esta casilla estuviera ocupada por un tercer corredor, ambos (éste y la víctima corneada) quedarían noqueados. En cualquier caso, al tratarse de una habilidad voluntaria, el habildoso podrá elegir entre cornear o atacar DT de manera normal.

EMPATÍA MÁGICA (natural)

El habildoso **dispone de un hechizo** sorteado al azar (ver LA MAGIA).

HIPNOTIZAR (voluntaria)

El habildoso puede usar su tremendo poder mental para **magnetizar a sus rivales**. Su funcionamiento viene explicado en el apartado EL COMBATE (ataques FT).

IMPESTILENTE (obligatoria)

Acostumbrado a las inmundicias de la mazmorra, **no es afectado por las habilidades PESTILENTE y VÓMITO**.

LIGERO (obligatoria)

Su escaso peso le hace ascender por la mazmorra con más facilidad que el resto. Por ello, siempre que se encuentre **en terreno ascendente, avanzará con 1D5** (es decir, 1D6 anulando el 6 (se repite)).

Como contrapartida, en los tramos de **descenso**, en vez de 2D4 tirará **1D6**. *Esta habilidad es combinable con la especialidad de brincamontes (ver LAS ESPECIALIDADES), con lo que, en tal caso, su ventaja ascendiendo será aún mayor y avanzará con 1D6.*

MANEJABLE (voluntaria)

Puede ser arrojado y transportado (ver MANEJAR). Para ello, debe estar en una casilla adyacente a un corredor de su misma escuadra con la habilidad de MANEJAR, considerándose como adyacentes en este caso también las diagonales, (salvo que una esquina corte la conexión) y, por supuesto, la misma casilla. Si, tras ser arrojado, cae en una casilla libre, la ocupará sin problemas; si la misma está ocupada por otro corredor, ambos corredores -el arrojado y el que estaba en la casilla- quedarán noqueados y enviados a las celdas de KO, colocándose en lo alto del montón la ficha de KO del corredor que fue arrojado. Si en la trayectoria se interpone una pared, chocará con la misma y quedará noqueado en la casilla en la que choque, y si esta casilla estuviese ocupada se actuará como se ha explicado antes. Durante el vuelo, el corredor arrojado no puede sufrir ningún tipo de ataque FT.

Un corredor arrojado que caiga sobre una casilla vacía, no podrá mover en ese TC, salvo que tenga la habilidad ATERRIZAR.

MANEJAR (voluntaria)

Esta habilidad supone **poder arrojar y transportar** sobre sus espaldas a corredores de su misma escuadra con la habilidad de MANEJABLE. Para realizar cualquiera de las dos acciones, se precisa que los dos habildosos -el que maneja y el manejable- estén adyacentes o en la misma casilla, considerándose como adyacentes también las casillas diagonales, salvo que una esquina corte la conexión.

ARROJAR: El habildoso, al comienzo de su TP (antes de moverse) puede coger a su compañero MANEJABLE y proyectarlo hacia delante, según su encaramiento, 1D6+2 casillas en línea recta, debiendo este recorrer la totalidad de la tirada y acabando su movimiento como se ha visto en MANEJABLE. El habildoso podrá arrojar a más de un corredor en un mismo TP, y siempre deberá hacerlo antes de iniciar su propio movimiento.

LA VOLEA: esta circunstancia se da cuando el corredor arrojado caiga sobre una casilla ocupada por otro de sus compañeros de escuadra con la habilidad de MANEJAR, quien, lejos de quedar noqueado, podrá nuevamente arrojar



al MANEJABLE. La volea puede generar sucesivas voleas. Un corredor arrojado que caiga en esta circunstancia, también puede ser, a partir de ese momento, transportado en vez de voleado.

TRANSPORTAR: al principio de su TP, el habilidoso podrá coger a un MANEJABLE de su escuadra y llevarlo sobre sus hombros hasta que el jugador decida bajarlo. El transportado no ocupa casilla, sino que se le supone en la misma que quien lo transporta. Cuando el jugador lo desee podrá decidir que el transportado se baje; para ello no tendrá más que declararlo al principio de su TP y mover a ambos corredores por separado desde la casilla en que estuviesen y en el orden que prefiera. El habilidoso podrá también arrojar al corredor transportado si así lo deseara.

El corredor transportado no puede ser apartado ni atacado, de modo que será el habilidoso quien deba de ser objeto de estas acciones, viéndose ambos afectados del mismo modo, como si fuesen uno. En cambio, a la hora de recibir hechizos directos (ver LA MAGIA), sí serán afectados de manera individual, de modo que el hechizo directo lanzado sobre uno, no afectará al otro. Si el hechizo en cuestión obliga a la víctima a separar a los implicados, la acción de transportar concluirá inmediatamente.

PESADO (obligatoria)

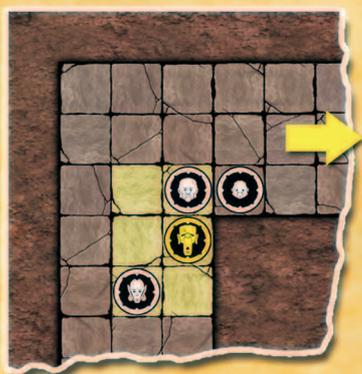
Su gran corpulencia y peso provocan que **en los descensos tire 2D4+2** en vez de 2D4. Como contrapartida añade un nivel de dificultad en las subidas; así, **en las ascensiones moverá con 1D3**. *Esta habilidad se puede combinar con la especialidad de brincamontes, con el resultado de que al restar una categoría y añadir una categoría, el habilidoso especialista no sufrirá la penalización por pesado.*

PESTILENTE (obligatoria)

Despide de forma natural tal hedor, que **resta 1 al movimiento** de todos los corredores (compañeros o rivales) que, en el momento de avanzar estén situados en **casillas adyacentes al habilidoso o en su misma casilla**. Como de costumbre, se consideran como adyacentes también las diagonales, salvo que una esquina corte la conexión. Una vez que el habilidoso se haya alejado de la casilla que ocupaba originalmente, los que estuvieran adyacentes a esa casilla en ese TC ya no sufrirán la penalización.

Aquí se muestra un ejemplo, donde el troll es el corredor pestilente:

- el mediano no se ve afectado puesto que está tras la esquina.
- el humano se ve afectado puesto que mueve antes que el troll.
- el elfo solo se vería afectado si el troll no se moviese en su TP.



El -1 es acumulativo con otras circunstancias del juego y con otros pestilentes que afecten a un mismo corredor (el mínimo en la tirada es siempre cero, aunque el resultado final de la misma fuese negativo). Un corredor Pestilente noqueado sigue desarrollando su obligatoria habilidad.

PIES LIGEROS (voluntaria)

Acostumbrado a manejarse sigilosamente por la angosta mazmorra, el habilidoso será **inmune a todos los ataques FT**.

PRISA (voluntaria)

El habilidoso posee un extra en su punta de velocidad, por lo que, siempre que lance un **D6 ó D5** y obtenga la máxima puntuación, **sumará 1 casilla a su avance**.

RESISTENCIA MÁGICA (obligatoria)

Merced a su infranqueable mentalidad, **no podrá ser el objetivo de ningún hechizo directo** (ver LA MAGIA), ya provenga de un rival o de su propia escuadra. Si el hechizo en cuestión va dirigido a todo el equipo del habilidoso, sus compañeros sí serán afectados pero él no.

RODAR (voluntaria)

Aprovechando su rechoncha complexión, **en terreno de descenso podrá echarse a rodar**, con lo que moverá con **2D4+2**. Mientras rueda, su trayectoria deberá ser en línea recta, sin poder tomar curvas ni bordear corredores. Así, todo corredor que se interponga en su camino quedará automáticamente noqueado sobre su propia casilla. Si choca contra una pared, detendrá su movimiento en la casilla adyacente a la misma, pudiendo echarse a rodar en una nueva dirección en su siguiente TP. Si en el desarrollo de la habilidad termina la bajada y se pasa a terreno llano, la inercia le hará seguir rodando con 2D4+2 en los turnos siguientes hasta que tropiece con una pared (a partir del siguiente TP ya avanzaría con el dado correspondiente al nuevo terreno); sin embargo, si la transición se produce a terreno ascendente, dejará de rodar allí donde su movimiento acabe y comenzará a moverse normalmente en su siguiente TP. Mientras esté rodando, el habilidoso no puede organizar ni ser organizado (ver LAS ESPECIALIDADES).

VÓMITO (voluntaria)

Con gran facilidad para regurgitar sus jugos gástricos, puede optar por vomitar sobre el corredor que tenga delante. Así, cualquier corredor que en, el momento de iniciar su movimiento esté justo en su casilla delantera, **tendrá que restar 1 a su movimiento**. Este hecho puede anunciarse en cualquier momento durante el transcurso del TC, pero siempre antes de que la víctima realice su tirada para avanzar. Si en la casilla afectada por el vómito hubiese más de un corredor, el habilidoso tendrá que elegir solo a uno sobre el que derramar su regurgitación.

ZANCADILLA (voluntaria)

El habilidoso tiene la capacidad de **bloquear a los corredores que traten de rebasarlo** por su costado. Su funcionamiento viene explicado en el apartado EL COMBATE (ataques FT).

ZAPATAZO (voluntaria)

El corredor **podrá arrancarse la cabeza** y patearla justo después de terminar su posible movimiento, **enviándola 1D6 casillas hacia delante** y en línea recta, de manera que aquella represente su paso por pancartas (ver LAS CAMPAÑAS) o línea de meta. Durante su vuelo, la cabeza no puede ser frenada de ningún modo. Si la cabeza encuentra en su trayectoria una pared o muro, caerá en la casilla en la que chocó. Una cabeza pateada noquea a todo aquel que la reciba en su casilla como si se tratase de un corredor arrojado. La cabeza no ocupa la casilla en la que se encuentra, como si fuese un corredor noqueado.

Si la cabeza cae en una casilla aún dentro de carrera, el habilidoso deberá recogerla de nuevo, para lo que tendrá que detener su movimiento en la casilla en la que esta se encuentra, iniciando la marcha en su TP siguiente desde allí y ya con la cabeza en su poder.

El habilidoso puede zapatearse la cabeza cuantas veces quiera en una carrera.

PATADA A SEGUIR: Si la cabeza cae en una casilla ocupada por un corredor de la misma escuadra, este, en vez de verse noqueado por su impacto, **podrá repatear la cabeza en ese mismo TC y mediante el mismo mecanismo**.

módulo que haya que retirar, tomándose la ubicación de la misma como la suya propia y situando su miniatura en la primera casilla del módulo activo.

7. LAS ESPECIALIDADES

Los variados lances de este deporte han provocado, a la postre, que muchos corredores se especialicen en determinados terrenos o disciplinas criptomaquionísticas. De esta manera aumentan sus opciones de victoria y de alcanzar la gloria.

La especialidad en un corredor determina en qué tipo de terreno se va a defender mejor y va a tener mayores opciones de triunfo. Esta posibilidad enriquece el juego en gran medida, pues multiplica las diferentes combinaciones de corredores para crear, pudiendo así contar con una gran variedad de alternativas en cada carrera. Sabiendo combinar las razas con las especialidades, puedes crear auténticas estrellas del CRIPMAQUIÓN, consumados especialistas en un determinado terreno, o corredores de equipo.

Existen tres especialidades diferentes que definen a dos tres tipos de corredor bien distintos: brincamontes, cazavictorias y criptamaquieta.

7.1 EL BRINCAMONTES

Este tipo de corredor tiene la cualidad de ascender las cumbres con mayor facilidad que los demás, lo que sin duda es determinante en multitud de carreras.

La especialidad de brincamontes da mucho juego, pues uniéndola a determinadas razas puede dar lugar verdaderos talentos de la escalada y además cuenta con posibles combinaciones diferentes que poco a poco irás descubriendo.

El corredor brincamontes avanzará con 1D5 en el terreno de subida.

Como ya se explicó en la sección HABILIDADES, combinada con LIGERO, esta especialidad permite ascender tirando 1D6, como si se tratase de terreno llano.

7.2 EL CAZAVICTORIAS

Los cazavictorias son velocistas natos, capaces de desarrollar una enorme potencia durante un corto lapso de tiempo sobre el terreno llano. Con esta superioridad no suelen tener problemas para imponerse en las llegadas, y aparecen siempre como favoritos para adjudicarse criptamaquias cortas y llanas, donde no tienen rival.

La especialidad de cazavictorias tiene dos ventajas:

- En el primer TC -solo cuando sea sobre terreno llano- **sumará dos casillas a su movimiento**, teniendo por ello casi asegurada una buena colocación en el pelotón en los primeros lances de la prueba, lo que resulta muy importante.
- Permite al corredor **sumar 2 casillas a su movimiento en todos los turnos en el tramo de sprint final**. Este tramo queda determinado por las últimas casillas antes de meta, siempre que se desarrollen sobre terreno llano y no tengan cambios de terreno entre ellas, **hasta un máximo de 3 módulos**.



7.3 EL ROMPEHUESOS

Este corredor, quizás por falta de cualidades, ha preferido especializarse en pelear en vez de en correr. Puede ser una especialidad muy útil para el equipo, sobre todo si se combina con razas fuertes.

En su aplicación práctica, los corredores rompehuesos **sumarán 1 punto** a su tirada de dado en cualquier tipo de ataque que realicen (DT o FT), obteniendo además por ello el **KO con 5 ó 6**.



Estas que hemos presentado son las 3 especialidades, pero a ellas hay que añadir, un cuarto tipo de corredor. Cuando un corredor no se defina como brincamontes, cazavictorias o criptamaquieta, será, por definición, un gregario.

7.4 EL GREGARIO

Al contrario que el resto de miembros de la escuadra, que a menudo son creados con la intención de obtener victorias, los gregarios cumplen la función de apoyo a sus compañeros.

Un gregario, al no poseer especialidad, no tendrá ventaja en ningún terreno y es difícil -aunque para nada imposible- que logre alguna victoria. Por otra parte, a priori esa no es su función. Un gregario es creado con la intención de ayudar a los líderes de la escuadra y usualmente es sacrificado en pro de aquellos.

LA ORGANIZACIÓN

Los gregarios cuentan con la técnica de saber llevar a su equipo bien organizado. Así pues, en la práctica, tienen la posibilidad de atraer tras de sí (según su encaramiento) a sus compañeros de escuadra, de modo que todo aquel corredor que, al finalizar su movimiento, quede a tres o menos casillas por detrás de su compañero gregario, podrá pegarse a él situándose en la casilla trasera del mismo.

Para realizar esta acción no puede haber ningún obstáculo en las casillas intermedias o casillas de organización, es decir, que el camino que siga el organizado ha de estar totalmente vacío. No olvides que un corredor noqueado no ocupa casilla, pero que sí lo hacen las creaciones mágicas. Las casillas de organización se cuentan siempre frontal o lateralmente, nunca en diagonal. Tampoco se podrá organizar, evidentemente, si para ello el corredor organizado debiera realizar un salto durante su "atracción", o bien usar la habilidad de BUSCAHUECOS.

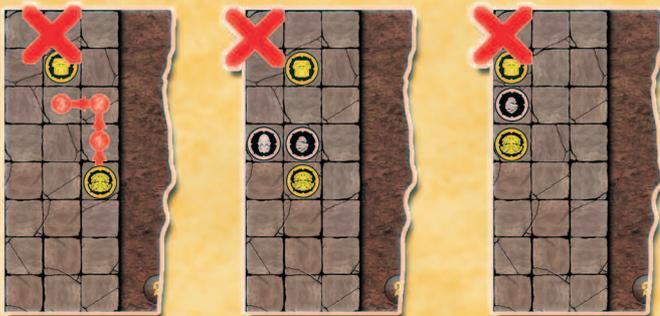
Estos ejemplos marcan la casilla trasera del ogro gregario según su encaramiento.



Ahora vemos movimientos legales de organización hacia esa casilla, por parte de sus compañeros de escuadra. Obviamente, pese a haber dos corredores con la posibilidad de organizarse, solo uno de ellos podría hacerlo.



Por último, vemos casos en los que no estaría permitida la organización, bien por exceso de distancia, bien porque la casilla trasera del gregario da a la pared, bien por exceso de distancia, o bien por haber corredores interpuestos.



Esta acción puede ser realizada no solo justo al final del movimiento del corredor que es "atraído", sino también tras los TP de otros corredores en ese TC, de manera que si el corredor B estuviera en posición de ser organizado por su compañero A, y, siendo también gregario, contase asimismo con la capacidad de organizar a un tercer compañero, podría esperar para tal vez organizarlo y después ser ambos organizados por A. **De ese modo se pueden encadenar varias organizaciones en un mismo TC.** Eso sí, si por esperar, corredores rivales bloquean las casillas de efecto de la organización, ya no podrás rectificar y habrás perdido la posibilidad de organizar.

En cualquier caso, debes tener en cuenta que el orden en que se realizan las acciones es siempre **AVANZAR Y ORGANIZARSE**, nunca al revés. El movimiento de organización es, a todos los efectos, un movimiento normal y por lo tanto durante el mismo **se pueden sufrir ataques FT**, destacando además que si el ataque FT tiene éxito el corredor organizado además de pararse no podrá volver a organizarse en ese TC. Sin embargo, si un corredor finaliza su movimiento en una casilla atacable FT y después se organiza, se considerará que inicia un nuevo movimiento desde esa casilla, por lo que en ella no podrá ser atacado FT y, por tanto, sí podrá organizarse con su gregario.

Un corredor noqueado no puede ser organizado ni organizar. Igualmente ha de quedar claro que la organización solo se puede ejecutar durante el transcurso de la carrera, es decir, que una vez cruzada la meta, ningún corredor gregario puede organizar.

Gracias a la labor del gregario, y sabiéndola combinar con las diferentes razas, tus líderes pueden obtener resultados sorprendentes incluso en terrenos que no les sean favorables, pudiendo llegar así a valorar a este tipo de corredor por encima de ciertos especialistas.

8. LA MAGIA

Uno de los aspectos más espectaculares del CRIPMAQUIÓN es la magia, la cual además puede hacer las partidas mucho más entretenidas y variables. Debe considerarse, por lo tanto, como uno de los apartados más importantes del juego, pues tiene el poder de hacer cambiar el curso de una carrera de manera radical e impredecible. Los corredores con la posibilidad de usar magia, podrán emplearla para ayudarse a sí mismos, para apoyar a sus compañeros, o bien para perjudicar a sus rivales.

Como verás, la aplicación de muchos hechizos contradirá las reglas generales y otras veces obligará a los corredores a actuar de una manera ilógica. No te preocupes por ello, la magia es así y por eso es... **MAGIA.**

8.1 LANZADORES DE HECHIZOS

En CRIPMAQUIÓN hay dos tipos de corredores que tienen la habilidad de lanzar hechizos (a partir de ahora nos referiremos a ellos como **lanzadores**): los que poseen la habilidad **EMPATÍA MÁGICA** (elfos) y los **BRUJOS**.

8.2 EL BRUJO

Los Brujos son individuos que han sacrificado sus vidas en pro de aprehender y controlar las fuerzas mágicas que palpitan en las capas más insondables del universo. Eso los ha privado de reforzar otras cualidades, por lo que generalmente son pobres competidores. Sin embargo, son grandes compañeros que siempre lo darán todo por la escuadra. Además, son tipos con tan alto concepto de sí mismos, que jamás permitirían que otro brujo les hiciera sombra. Los brujos deben considerarse como una raza aparte, con sus propias habilidades.

Así, sus características son:

FUE: 1

RES: 1

HABILIDADES: **Inepto, Hechicería, Orgullo**

INEPTO (natural): supone que el brujo no ha destacado en ninguna de las especialidades del CRIPMAQUIÓN, y que por lo tanto no puede ser especializado como brincamontes, rompeshuecos o cazavictorias; es más, tampoco es un gregario, por lo que **no cuenta con la posibilidad de organizar.**

HECHICERÍA (natural): supone un paso más allá de la simple **EMPATÍA MÁGICA**, un nivel superior de conocimientos mágico; así, el Brujo dispondrá de **hechizos infinitos** (ver USO DEL MAZO DE MAGIA)

ORGULLO (natural): impide que una escuadra pueda contar con más de un Brujo entre sus filas. Asimismo, un Brujo nunca tomará parte en una prueba con compañeros de escuadra que posean **EMPATÍA MÁGICA** (elfos) entre sus habilidades. Es decir, **el jugador deberá escoger entre alinear un Brujo o elfo/s.**

Por último, señalar que la única diferencia existente entre los corredores con la habilidad de **EMPATÍA MÁGICA** y la de **HECHICERÍA** es el número de hechizos que poseen en cada carrera. Por lo que respecta al resto de reglas de este apartado, se aplican igualmente a todos los lanzadores.



8.3 USO DEL MAZO DE MAGIA

En el juego se adjunta una baraja de 40 cartas de magia con una o varias copias de cada hechizo.

Para hacer buen uso del mazo de cartas, lo primero es comprobar cuántos jugadores con lanzadores van a tomar parte en la cripmaquia:

- **1 jugador:** se baraja el mazo y **se extraen 10 al azar**. Sin mirarlas, se retiran de la partida. En esta cripmaquia no serán usadas y se jugará con las otras 30.

- **2 o más jugadores:** se baraja el mazo y se va repartiendo una carta a cada jugador con lanzadores hasta que estén repartidas las 40. Tras mirarlas en secreto, cada uno se descartará de tantas como sean necesarias hasta que se hayan **eliminado equitativamente un total 10 o la cantidad superior más próxima**. Sin mirarlas, estas cartas serán eliminadas de la partida y se jugará solo con las restantes.

Antes del sorteo de la salida, se ha de barajar el mazo resultante -que debería tener entorno a 30 cartas de hechizo-, y colocarlo boca abajo para que sirva de **mazo de robo**. A partir de ese momento, **al inicio de cada TC, cada brujo robará una carta del mazo** (si hay varios brujos, en orden de clasificación de carrera, del más adelantado al más retrasado) y se la guardará en secreto. Una vez conozca los efectos del conjuro, lo podrá poner en juego en cualquier momento del TC, o bien descartarlo si no le interesa. Al final del TC, todos los hechizos que no se hayan puesto en juego, se envían a un **mazo de reciclado**.

Ha de quedar claro que cada corredor tiene **sus propios hechizos**, y que no podrá compartirlos con otro lanzador, ni siquiera dentro del mismo equipo. Por esto, antes de robar la carta, el jugador deberá anunciar ante sus contrincantes a qué lanzador concreto de su equipo va a pertenecer esta.

En la descripción de los hechizos verás que cada uno tiene una duración en TC o un momento en el que sus efectos se dis-

sipan y dejan de aplicarse. Es fundamental que para los brujos se valore bien esta duración de los conjuros, ya que **no les estará permitido robar nuevas cartas hasta que hayan terminado los efectos de su anterior hechizo lanzado**. Por ejemplo, si un brujo pone en juego un hechizo que dura 3 TC, ese TC será contado como el primer turno, y durante los dos siguientes tampoco podrá robar más cartas. Una vez el conjuro se disipe, al inicio del siguiente TC robará una nueva carta. Para los hechizos que tienen duración indeterminada o variable, la regla se aplica igual: el brujo podrá robar una nueva carta al inicio del TC siguiente a la conclusión de los efectos.

El juego adjunta un pequeño tablero con un contador de turnos para ir colocando sobre él las cartas de hechizos que estén en juego. Las casillas indican los turnos restantes para que el conjuro se desactive. De esta manera, cuando un lanzador juegue un hechizo, se colocará la carta sobre la casilla correspondiente al número de turnos que dura. Al inicio de los posteriores TC y mientras el hechizo siga activo, correrá la carta una casilla hacia la casilla roja, el último turno de duración. En una misma casilla puede haber varias cartas, unas encima de otras, estando todas activas por igual. Cuando un hechizo llegue al final de su "vida activa", será enviado al mazo de reciclado.

En el caso de los **elfos**, la mecánica es distinta. Su empatía mágica solo les permite extraer, al inicio del primer TC, **una única carta de hechizo**, que podrán guardar en secreto durante todos los TC que quieran hasta que encuentren el momento de jugarla. Una vez jugada, será enviada al tablero de contador de duración y posteriormente al mazo de reciclado.

Si el mazo de robo se agota, se mezclará bien el mazo de reciclado y se volverá a convertir en el mazo de robo. Un jugador deja de robar hechizos para su brujo una vez este cruce la línea de meta.

8.4 LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Para lanzar un hechizo se deben cumplir las siguientes normas:

NORMAS PARA EL LANZAMIENTO DE HECHIZOS

- El objetivo del hechizo, ya sea un corredor o las casillas del tablero, debe encontrarse dentro del radio de acción del lanzador -a menos que el propio hechizo especifique lo contrario-. El radio de acción comprende **20 casillas**, tanto por delante como por detrás, desde la que ocupa el lanzador (esta casilla no ha de contarse). Únicamente podrá lanzar un hechizo a mayor distancia si el objetivo se encuentra **dentro de su campo visual**, es decir, en la misma recta en la que él se encuentra. Este radio de acción se debe medir justo antes de anunciar el lanzamiento del hechizo. En hechizos que afectan al terreno, bastará con que una de las casillas afectadas se encuentre dentro del radio de acción del lanzador.

- Es importante señalar que el radio de acción del lanzador se ciñe únicamente al tablero "en uso", es decir, que no se podrán lanzar hechizos sobre módulos no activos.

- Existen dos tipos de hechizos respecto del momento de ser lanzados: los **normales** y los **interruptores**. Los normales se pueden lanzar al principio del TC o entre medias de cada uno de los TP, es decir justo en el intervalo que hay desde que un corredor finaliza su movimiento y/o sus acciones, hasta que el siguiente inicie las suyas (sin ser ninguno de ellos necesariamente el objetivo del hechizo), pero nunca en mitad de una acción.

En cambio, los **interruptores** -que aparecen señalados con un ícono en el listado- se pueden lanzar en cualquier momento, incluso **en mitad del TP de un corredor** (para alterar su movimiento, para interrumpir alguna acción, etc.).

- En cuanto al objetivo del hechizo, la lista también se divide en dos categorías: hechizos **directos** y hechizos **indirectos**. Los primeros son aquellos que van dirigidos a un corredor -que puede ser el propio lanzador- o un grupo de corredores, mientras que los últimos generalmente afectan al terreno.



- En el listado de hechizos, así como en las cartas, aparecerá, junto a cada uno de ellos, la categoría a la que pertenecen.
- No se podrá lanzar un hechizo directo sobre un corredor que en ese momento se halle bajo los efectos de otro hechizo directo.
- En el último turno de duración de un hechizo directo, sus efectos se disipan al finalizar el TP del corredor objetivo del mismo, es decir, que, una vez su TP haya pasado, el mismo corredor podrá volver a ser el objetivo de otro hechizo directo en ese TC.

8.5 DESCRIPCIÓN DE LOS HECHIZOS

En las cartas de hechizos aparecen breves descripciones alusivas a los efectos de los mismos y su duración en TC, pero su comprensión no será completa hasta que no leas las que a continuación te mostramos. Por eso, te aconsejamos que cada vez que uses un conjuro tengas este listado a mano para asegurarte de que sus efectos se cumplen tal y como los presentamos en esta sección.



Nombre del hechizo

Interruptor SI/NO

Tipo

Breve descripción

Duración

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
ABDUCCION DIMENSIONAL	DIRECTO	NO
hasta sacar 4, 5 o 6 con 1D6	El lanzador hace desaparecer al corredor objetivo (este debe ser apartado del tablero), continuando la partida, a todos los efectos, como si él no compitiese. A partir del siguiente TC, cada vez que le llegue su TP podrá intentar reaparecer en la casilla que ocupaba, para lo que tendrá que obtener 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6. Si dicha casilla estuviese ocupada en el momento de la reaparición, se actuará como si el corredor que reaparece hubiese sido noqueado en el TC anterior. Una vez logre deshacerse del efecto, podrá, en ese mismo TC, iniciar su TP normalmente.	
DURACION		

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
ABISMO	INDIRECTO	NO
5 TC	El lanzador abrirá un foso de una casilla de largo y toda la mazmorra de ancho (coloca sobre las casillas afectadas las fichas "abismo"). Los corredores que se hallasen sobre las casillas afectadas, caerán al abismo. Para superarlo, el resto de corredores deberán saltarlo de modo que a su movimiento le sobren, al menos, 2 casillas contando desde la que alberga el abismo. Si aun saltando el foso con la tirada no consiguen progresar más allá de la casilla donde este se encuentra-por ejemplo, porque les estorben otros corredores-, caerán al foso sin posibilidad de atacar. Si, de cualquier manera, no consiguen saltarlo, caerán dentro, pudiendo intentar salir una vez en cada uno de sus TP, a partir del siguiente TC. Para ello, deberán obtener en su tirada de movimiento 3 ó más. Los corredores dentro del abismo se considerarán noqueados, y deberán ser retirados a las celdas de KO. Si un corredor decide no avanzar todo su movimiento o directamente no moverse para evitar caer en el abismo, deberá anunciarlo AL INICIAR SU TP . Si no lo hace y tira el dado, ya no podrá evitar la caída en caso de que no logre superarlo. El abismo no tiene límite de capacidad y dura 5 TC, tras los cuales todos los corredores que se encontrasen dentro saldrán desde la casilla en la que cayeron. Un corredor puede perfectamente ser empujado, arrojado, etc. al foso. Los personajes que vayan volando -sea por habilidad, magia o arrojamiento- avanzarán normalmente, no necesitando saltarlo, y no caerán en el abismo salvo que acaben justo allí su desplazamiento.	
DURACION		

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
ALIENTO DEL DRAGÓN	DIRECTO	SÍ
DURACION 1 TC	El corredor objetivo avanzará en ese TP el doble de lo que le corresponda (tras incluir todos los posibles modificadores).	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
ANTICONJURO	INDIRECTO	SÍ
DURACION	Anulará inmediatamente los efectos de un hechizo recién lanzado o que ya esté en funcionamiento, incluso fuera de su radio de acción, quedando desechados ambos hechizos (anticonjuro y el anulado). <i>Si el poseedor del hechizo fuese un elfo y el único lanzador en carrera, el jugador podrá, antes de iniciarse la prueba, canjear esta carta por otra al azar.</i>	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
CANTOS DE SIRENA	DIRECTO	NO
DURACION 1 TC	El corredor objetivo, más todos sus compañeros de equipo (incluso fuera del radio de acción), no moverán ni realizarán NINGUNA acción por voluntad propia en ese TC. Sí podrán, en cambio, ser objeto de las acciones de corredores rivales. Si este hechizo se lanza en el primer TC, los cazavictorias perderán su ventaja de +2 y no la podrán usar en el segundo TC.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
CONFUSIÓN	DIRECTO	NO
DURACION 1D3 TC	Durante 1D3 TC, el corredor objetivo es manejado por el lanzador , pudiendo hacer con él lo que quiera, incluso no moverse o avanzar en sentido inverso al de la carrera . Si mientras avanza hacia atrás deja KO a un corredor -quien obviamente aún no habrá iniciado su movimiento-, este último perdería su TP. Si el hechizo lo sorprende en terreno de subida, está claro que durante la confusión avanzará descendiendo con su dado correspondiente y viceversa. Si la víctima, durante su marcha confusa, llegase al final de los 4 módulos activos, no será eliminado sino que se detendrá allí y volverá a su estado normal al inicio del siguiente TC.	

En Goblinburgo se celebra una cripmaquia anual en la que pueden competir todos los goblins que lo deseen, sin importar si están federados o no. El resultado es una carrera con un par de millones de participantes en la que es imposible distinguir quien es público y quien corredor. Tras varias horas en la que todo el mundo corre sin parar de un lado a otro, por un trazado que nadie sabe muy bien por dónde va, se da por finalizada la carrera. Se han celebrado 44 ediciones y hasta el momento no ha habido ningún vencedor oficial.

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
CONGELAR TIEMPO	DIRECTO	NO
DURACION 1 TC	El corredor objetivo será el único en actuar en ese TC . Los demás no podrán realizar ninguna acción voluntaria, pero sí verse afectados por acciones ajenas o por hechizos indirectos que estén activos.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
CONSTANCIA LÍQUIDA	DIRECTO	NO
DURACION 3 TC	El corredor objetivo avanzará, durante 3 TC, un mínimo de 3 casillas -no importa el terreno en que se halle-; es decir, que sólo en el caso de obtener con el dado un movimiento de 1, 2 ó 3, avanzará 3; si lo supera, avanzará lo que obtenga.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
DISTORSIÓN MÁGICA	DIRECTO	SÍ 
DURACION 1	El lanzador obliga a que el hechizo de cualquier otro lanzador (este debe estar dentro de su radio de acción) recién lanzado busque un nuevo objetivo a su elección (dentro del radio de acción del lanzador original del conjuro). <i>Si el poseedor del hechizo fuese un elfo y el único lanzador en carrera, el jugador podrá canjear esta carta por otra al azar.</i>	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
DRENAR ESENCIAS	DIRECTO	NO
DURACION 1 TC	El lanzador designará a dos corredores cualesquiera dentro de su radio de acción, de manera que uno de ellos -a elección del lanzador- una vez finalizado su movimiento normal tirá otra vez el dado para volver a moverse. Esa nueva tirada es supuestamente la que le correspondería al otro corredor afectado, quien no se moverá en ese TC. Al suponerse que le ha "robado" su movimiento, el corredor beneficiado deberá realizar la tirada extra con el dado y las modificaciones correspondientes al terreno, habilidades y especialidad del perjudicado.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
ENCANTAMIENTO GRAVITATORIO	INDIRECTO	NO
DURACION 5 TC	El lanzador cambia el terreno del módulo objetivo a lo que él desee durante 5 TC.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
ENGAÑAR AL DESTINO	DIRECTO	SÍ 
DURACION 3 TC	En el TC en el que este hechizo sea lanzado, y en los dos siguientes, el corredor objetivo podrá repetir su tirada de dado , tanto de movimiento como de ataques que realice, (solo una vez para cada acción) y quedarse con la puntuación que más le	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
IMPARABLE	DIRECTO	NO
DURACION 3 TC	Durante 3 TC, el corredor objetivo correrá hecho una furia y avanzará en línea recta, tan solo torciendo para dar las curvas (no podrá apartar, bordear o saltar). Irá noqueando automáticamente a cuantos corredores encuentre a su paso. Asimismo no podrá sufrir ataques FT mientras duren los efectos del conjuro. Si se topa con una bola mágica, caerá noqueado como si esta lo hubiese arrollado a él.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
INVOCAR ELEMENTAL DE AIRE	INDIRECTO	NO
DURACION 5 TC	A lo largo de toda una recta surgirá un viento huracanado a favor o en contra del sentido de la carrera (a elección del lanzador). Si es a favor , todos los corredores en esa recta sumarán 2 casillas a su movimiento (se sumarán tras lanzar el dado y calcular los posibles modificadores de raza y especialidad), y si es en contra restarán . En este último caso, se librarán del viento, y por tanto de la penalización, los corredores que justo antes de iniciar su TP se encontrasen a rebufo de alguien, esto es, en la casilla adyacente trasera de otro corredor. Este hechizo dura 5 TC.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
INVOCAR ELEMENTAL DE TIERRA	INDIRECTO	NO
DURACION 5 TC	El lanzador genera un muro justo delante o detrás de él según su encaramiento, siempre que en el momento del lanzamiento del hechizo todos los carriles de esa fila delantera o trasera estén vacíos (no puede haber en ellos ni siquiera corredores noqueados). El muro ocupa todo el ancho de la mazmorra y es, a todos los efectos, una pared más en la carrera, bloqueando el paso durante los 5 TC que dura. Este muro puede ser destruido vencéndolo en combate (RES=5), derrumbándose casilla por casilla; es decir, si, por ejemplo, se le rompe por el carril izquierdo, sólo se liberará ese hueco, quedando el resto del muro en pie. Si se produce esta situación, se considerará como un estrechamiento de mazmorra corriente, con todo lo que conlleva en relación a los encaramientos y orden de movimiento.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
LAS TROMPETAS DE LA GLORIA	DIRECTO	NO
DURACION 1 TC	En toda la mazmorra comienza a sonar el himno del equipo del lanzador . En ese TC, tanto él como sus compañeros no importa su ubicación en el tablero suman 2 a su movimiento .	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
LUZ CEGADORA	INDIRECTO	NO
DURACION 1 TC	En el módulo objetivo y durante ese TC, ningún corredor moverá o realizará acción alguna . Un corredor que provenga de otro módulo lo atravesará normalmente, pudiendo interactuar con los cegados de cualquier manera (atacar, apartar, manejar, organizarse...).	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
MAL DE OJO	DIRECTO	SÍ 
DURACION hasta que se libere sacando un 6.	El corredor objetivo no será reconocido como miembro de su escuadra por ninguno de sus compañeros, pese a que él si los reconocerá a ellos como tales. Los efectos duran el resto de la carrera, aunque podrá liberarse del conjuro obteniendo un 6 en una tirada de 1D6 al inicio de cada uno de sus TP, quedando libre ya en ese mismo turno (esta tirada es independiente a la de movimiento). Entre tanto no podrá ser ayudado por sus compañeros de NINGUNA FORMA. Es decir: -No le podrán apartar ni él podrá apartarlos. Ellos deberán recurrir al combate para desplazarlo, pero él ni siquiera podrá hacer eso. -No le podrán lanzar hechizos directos. -No le podrán MANEJAR, ni él podrá MANEJARLOS. -No le podrán organizar, ni él podrá organizarlos. -No podrán, en definitiva, realizar ni sobre él, ni sobre nadie, ni sobre nada, ninguna acción que vaya CLARAMENTE destinada a ayudarlo (la buena fé y el consenso de los jugadores debe primar).	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
PODREDUMBRE DE LA TUMBA	DIRECTO	NO
DURACION 3 TC	El corredor objetivo adquiere la habilidad PESTILENTE , aunque no adquirirá la habilidad de IMPESTILENTE (salvo que la tuviese por raza), es decir, que también se apestará a sí mismo. Los efectos duran 3 TC.	



NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
PORTAL	INDIRECTO	NO
DURACION 5 TC	El lanzador elegirá dos casillas vacías (no puede haber nada sobre ellas, ni siquiera corredores noqueados) dentro de su radio de acción entre las cuales abrirá un portal dimensional (usa las fichas "portal" para señalar dichas casillas). Estas casillas, además, no pueden distar entre sí más de 15 casillas (contando siempre por el camino más corto posible). Durante los 5 TC que dura, todo corredor que "pise" o caiga de cualquier manera sobre una de ellas, aparecerá inmediatamente en la otra , debiendo llevar allí su miniatura en ese momento. Si el corredor se hallase en mitad de su movimiento, no necesitará gastar un punto de su tirada en la transición entre ambos portales, y podrá finalizar su avance de ese TP normalmente desde su nueva ubicación. El portal no provoca salto, por lo que verás que en muchos casos provoca embotellamientos. Un mismo corredor puede hacer únicamente un "viaje" entre los portales, de modo que si los usa "de ida" ya no podrá usarlos "de vuelta" y viceversa. Si las casillas de entrada o salida del portal (ya sean la delantera o la trasera) quedan ocupadas por algún corredor que ya haya "viajado", este debe ser ignorado por los siguientes "viajeros", de manera que el portal siga, a todos los efectos, abierto, y aquel no pueda tratar de bloquearlos de ningún modo. Eso sí, si las circunstancias dan con dos corredores parados sobre el mismo portal, ambos quedarán noqueados, amontonándose sus fichas de KO de la manera habitual. Los gregarios no podrán organizar a través de los portales. Hay que dejar claro que, como siempre, a la hora de lanzar el hechizo, ambas casillas han de existir sobre los módulos activos, pero si posteriormente un corredor viaja "hacia atrás" en el portal, y en ese momento la salida del mismo no existe (por haber sido ya retirado el módulo), el afectado quedará eliminado. La bola del hechizo ROCK AND ROLL también se verá afectada por el portal como si se tratase de un corredor más, pero mientras aquel se mantenga abierto, no podrán lanzarse los siguientes hechizos indirectos sobre ninguna de esas dos casillas: -Abismo -Invocar elemental de tierra	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
RAYO GORGÓNICO	DIRECTO	NO
DURACION 1D3 TC	Durante 1D3 TC, el corredor objetivo se vuelve de piedra y no podrá realizar NINGUNA acción , ni asimismo ninguna acción podrá ser realizada con él (atacarlo, apartarlo, organizarlo, manejarlo, etc).	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
REALINEAMIENTO	DIRECTO	NO
DURACION 1	El lanzador podrá intercambiar la posición de dos corredores de su equipo (pudiendo ser él mismo uno de ellos) en la carrera, siempre y cuando ambos estén dentro de su radio de acción.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
RENUENCIA MÁGICA	DIRECTO	NO
hasta liberarse sacando un 6	El corredor objetivo con hechizos olvidará su capacidad para producir magia , de manera que no podrá lanzar ningún conjuro durante el resto de la carrera. No obstante, podrá liberarse de esta maldición definitivamente si obtiene un 6 con el dado (al inicio de su TP), a partir del siguiente TC. Deberá intentarlo en cada TC hasta que lo logre. Esta tirada se realizará aparte de la del movimiento.	
DURACION	<i>Si el poseedor del hechizo fuese un elfo y el único lanzador en carrera, el jugador podrá canjear esta carta por otra al azar.</i>	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
ROCK AND ROLL	INDIRECTO	NO
hasta chocar	El lanzador hace aparecer, desde la casilla objetivo, una bola gigante de piedra que rodará en sentido inverso a la carrera (utiliza la ficha "bola" para ubicarla). La casilla desde la que parta ha de estar libre y dentro del radio de acción del lanzador. La bola avanzará en línea recta por un carril hasta que choque con una pared o muro, desapareciendo en ese momento. Puede también acabar su movimiento cayendo en un ABISMO (ver ABISMO).	
DURACION	La bola empezará a moverse en el momento en que el hechizo sea lanzado, y abrirá turno en los TC siguientes. Avanzará siempre con 1D6 , independientemente del terreno. En ningún caso se considerará que la bola habilite a los corredores para el salto. Todos los corredores que sean arrollados por la bola quedarán noqueados en su propia casilla, de manera que perderán su TP.	

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
SANGRE DE GIGANTE	DIRECTO	NO
3 TC	El corredor objetivo aumenta de tamaño, adquiriendo las habilidades PESADO y MANEJAR durante 3 TC. Si el corredor que recibe el hechizo posee la habilidad de LIGERO o MANEJABLE, las perderá durante esos 3 TC. Si el corredor objetivo desarrollase la habilidad de RODAR, lo haría con 2D4+4. Igualmente, mientras duren los efectos del conjuro, tendrá FUE 5 y RES 5 .	
DURACION		

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
SANGRE DE GNOMO	DIRECTO	NO
3 TC	El corredor objetivo encogerá, adquiriendo las habilidades LIGERO y MANEJABLE durante 3 TC. Si el corredor que recibe el hechizo posee las habilidades MANEJAR y/o PESADO, las perderá durante esos 3 TC. Igualmente, mientras dure el hechizo, tendrá FUE 1 y RES 1 .	
DURACION		

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
SUPERCHERÍA	DIRECTO	NO
3 TC	El lanzador designará a dos corredores -ambos dentro de su radio de acción- que intercambiarán sus especialidades durante 3 TC. Este hechizo también afecta a los gregarios, de manera que intercambien su capacidad para organizar. Si uno de los implicados tiene la habilidad de INEPTO, el otro pasará a serlo mientras dure el hechizo.	
DURACION		

NOMBRE	TIPO	INTERRUPTOR
TELETRANSPORTAR	DIRECTO	NO
3 TC	En ese TC, el corredor objetivo desaparecerá de la mazmorra y reaparecerá 4D4 casillas más adelante (se cubrirá siempre el camino más corto posible, no pudiendo usar portales mágicos), pudiendo moverse después normalmente en ese mismo TC si no lo había hecho ya. Si aparece en una casilla ocupada, quedarán ambos corredores noqueados en ese mismo instante.	
DURACION	Si el corredor cruza la línea de meta en su "viaje", no se registrará su entrada y se le considerará eliminado automáticamente. Tampoco sumará puntos si cruza pancartas teletransportado (ver LAS CAMPANAS).	



Es importante señalar que los efectos de todos los conjuros son acumulativos entre sí y con los modificadores de las distintas habilidades y especialidades (salvo que el hechizo en concreto especifique lo contrario).

Así, por ejemplo, si un cazavictorias se hallase esprintando sobre una recta afectada por un ELEMENTAL DE AIRE en contra, y al mismo tiempo bajo los efectos de PODREDUMBRE DE LA TUMBA, debería actuar de la siguiente manera:

- **Sumar 2 a su movimiento por el sprint.**
- **Restar 3 a su movimiento (dos por el vendaval y uno por la podredumbre).**

Total: restar 1 a su movimiento.

Igualmente hay que dejar claro que cuando un corredor afectado por un conjuro directo queda eliminado de la carrera, se dan por concluidos los efectos del hechizo y se dejan de contar turnos de duración.



CRIPMAQUIOPEDIA

Antes de que el Consejo de las Cavernas aprobase el empleo de fuerzas mágicas en las criptomaquias, algunos corredores se valían de ellas subrepticamente. Las precarias infraestructuras de antaño dejaban sin control la mayoría de las carreras y no era complicado, incluso para un brujo de poca monta, abrir un agujero negro o invocar un demonio en cualquier momento y lugar de la prueba sin ser cazado.

A la postre, los miembros del consejo, sobrepasados por las circunstancias y las denuncias de los organizadores (carreras en las que nadie llegaba a la meta, montañas derrumbadas, corredores mutados que nadie reconocía...) decidieron legalizar la magia y elaboraron el Cripmaquionomicon, la lista oficial de conjuros homologados que se emplea hoy.



9. CONFIGURANDO EL EQUIPO

Llegó por fin la hora de crear tu equipo y a los corredores que van a formar tu plantilla. El número de componentes de tu equipo no tiene límites, aunque bien es cierto que si en cada carrera utilizas corredores completamente distintos, nunca podrás crear estrellas legendarias de este deporte. Asimismo, darle un nombre y una procedencia a los personajes no te ayudará a ganar carreras, pero sí hará que estas sean más divertidas.

Cuando selecciones a los corredores para tu equipo, recuerda que no hay ninguna limitación en cuanto a las razas que puedes combinar y las que puedes repetir, de manera que si quieres hacer una escuadra temática de orcos y goblins o de no-muertos puedes hacerlo, y que igualmente puedes convertir en compañeros de escuadra, por ejemplo, a un zombi y un mediano.

9.1 LOS CORREDORES ESTRELLA

Se llama corredor estrella a aquél que combina dos de las tres especialidades. Esto quiere decir que se beneficia de las ventajas de ambas, de modo que, por ejemplo, un corredor que sea brincamontes y cazavictorias, ganará potencia en la salida y en la llegada, y a su vez ascenderá con más facilidad las pendientes.

Los jugadores tienen libertad para crear tantos corredores estrella como quieran, siempre y cuando respeten la tabla de restricciones que se presenta más adelante. Los tipos de corredor estrella son:

- Brincamontes - Cazavictorias: también llamados **cripmaquetas**, son los reyes de las más exigentes cripmaquias.
- Cazavictorias - Rompehuesos: conocidos como **dominorum**, en las llegadas en terreno llano imponen tal hegemonía que no tienen rival.
- Rompehuesos - Brincamontes: popularmente denominados **martillos**, se quedan solos en las cumbres más escarpadas.

9.2 TABLA DE RESTRICCIONES

Combinando las 15 razas con las 6 clases de especialistas (más los gregarios) a tu gusto podrás crear desde corredores todoterreno, pasando por hombres de equipo, hasta verdaderos verdaderos líderes.

Ahora bien, pese a que no existen límites a la hora de diseñar una plantilla completa, sí se ha de imponer en el momento de alinear a la formación que va a competir en cada cripmaquia.

Así, se establece la siguiente tabla de restricciones por especialidades:

NUMERO DE CORREDORES INSCRITOS POR ESCUADRA	NUMERO DE ESPECIALIDADES POR ESCUADRA
3	2
4	3
5	4
6	4
7	5
8	5
9	6

La tabla puede continuar según la secuencia, pero a priori no es de suponer la existencia de carreras con formaciones de más de 6 ó 7 corredores. Hay que dejar claro que **un corredor que tenga dos especialidades, evidentemente, copa dos plazas de especialista**, y que **los brujos y los gregarios no ocupan especialidad**.

Finalmente te damos unos ejemplos de dos equipos con una plantilla de ocho corredores cada uno.

Ejemplo de escuadra: Los Saqueadores de Río Lobo

NOMBRE DEL CORREDOR	RAZA	FUE/RES	ESPEC.	HABILIDADES
LIZARDO RODRÍGUEZ	H. LAGARGO	3/2	MARTILLO	BUSCAMUECOS COLETAZO
RAM AMÓN	MOMIA	3/4	TREPAMONTES	CONSTANCIA IMPETUOSO
SVEN ASTANSON	MINOTAURO	5/4	CAZAVICTORIAS	CORNEADO MANEJAR PELADO
GELDIAN	ELFO	3/2	DOMINORUM	EMPATIA MágICA PRISA
CHARLES WATSON	HUMANO	3/3	GREGARIO	ZANCADILLA PRISA
ALCANTARILLO	H. RATA	3/3	TREPAMONTES	PIEDRA LIGEROS IMPETUOSO
SANGREFRÍA	ESQUELETO	1/1	GREGARIO	LIGEROS IMPETUOSO ZAPATAZO
ECH PI EL	OGRO	5/4	GREGARIO	MANEJAR PELADO ZANCADILLA

Ejemplo de escuadra: El Grupetto verde

NOMBRE DEL CORREDOR	RAZA	FUE/RES	ESPEC.	HABILIDADES
GNATTE FRANZS	GOBLIN	2/1	CRIPMAQUETA	ATERRIZAR LIGEROS MANEJABLE
GURTLUTZ	ORCO	3/3	ROMPEHUESOS	CONSTANCIA ZANCADILLA
ARCADA	TROLL	4/5	CAZAVICTORIAS	IMPETUOSO PELADO PESTLENTE, VOMITO
KORT ARRIBAZ	ORCO	3/3	BRINCAMONTES	CONSTANCIA ZANCADILLA
GENGIS	OGRO	5/4	GREGARIO	MANEJAR PELADO ZANCADILLA
GORKO	ORCO	3/3	GREGARIO	CONSTANCIA ZANCADILLA
POGCO MIDDO	GOBLIN	2/1	GREGARIO	ATERRIZAR LIGEROS MANEJABLE
BURUJO POTINGUE	BRUJO	1/1	GREGARIO	NEFITO HICHOQUIA ORULLO

10. PREPARADO PARA JUGAR

Debido a la extensión del reglamento y al orden en que han sido dispuestos sus distintos apartados, te presentamos a continuación un esquema de cómo preparar el juego y hacerlo funcionar desde cero, así como su mecanismo real.

1. Se diseña el recorrido de la criptomaquia y se traspasa al Cuaderno de rutas, a modo de mapa.

2. En función del número de jugadores y la longitud de la carrera, se escoge por consenso cuántos corredores por equipo tomarán parte en la carrera (todos los equipos con la misma cantidad, se entiende). Recuerda que lo ideal es un número entre 20 y 30 corredores entre todos.

Como cálculo aproximado, digamos que una carrera con 25 corredores y una longitud de 130 casillas se puede ir hasta las dos horas de juego.

3. Cada jugador crea su equipo (tantos corredores como se haya acordado): elige razas y especialidades para sus corredores, y los anota en las fichas que para ello adjunta el juego. No se ha de olvidar la tabla de restricciones por especialidades, así como que no se pueden alinear al mismo tiempo a elfos con brujos.

4. Los jugadores escogen las miniaturas que van a representar a cada corredor de su equipo y las sitúan sobre la mesa para el sorteo de la salida.

5. Si algún jugador alinea corredores lanzadores de magia, se saca el mazo de cartas de hechizos, se configura el mazo de robo y se reparten a cada uno cuantos les correspondan.

6. Otros elementos del juego como las celdas de KO, el tablero de contadores de magia, las fichas especiales para conjuros mágicos (bola, abismo, muro, etc.) se han de dejar a mano por si se necesitan.

7. Se toman los módulos del tablero y se montan los 4 primeros módulos activos, según el diseño.

8. Se realiza el sorteo de la salida y se sitúa a los corredores participantes sobre la misma.

9. Se abre el primer TC. Si algún jugador con lanzadores lo desea, ya puede poner en juego alguno de sus hechizos.

10. El jugador que maneja al corredor más adelantado, tira el dado para hacerle avanzar o ejecuta con él cualquier otra acción permitida.

11. El jugador que maneja al siguiente corredor, hace lo mismo.

12. Se sigue el orden de acción establecido hasta que haya actuado el corredor más retrasado. Termina el primer TC.

13. Los hechizos que no han sido jugados, se mandan al mazo de descarte.

14. Se inicia el siguiente TC y los lanzadores de hechizos vuelven a robar carta (si pueden).

15. Se van sucediendo TC según los pasos 10-14 hasta que algún corredor cruce la línea de meta y se alce con la victoria.

16. Si se desea, se pueden seguir jugando TC para establecer la clasificación completa (ver LAS CAMPAÑAS).

Recuerda que los hechizos pueden jugarse en cualquier momento dentro del TC, aunque solo los interruptores pueden interrumpir un TP.

¡Comienza la carrera!

A la hora de escoger las figuras que van a representar a los corredores de tu equipo, tienes libertad completa; cualquier miniatura que tengas por tu casa puede valer, siempre y cuando se adapte a las dimensiones de las casillas.



JUEGO AVANZADO

11. LAS CAMPAÑAS

Aparte de la emoción de la carrera aislada, existe otra modalidad de competición -si cabe, más atractiva- en la que se valoran aún más la estrategia y, sobre todo, la regularidad; esta es la campaña.

Una campaña no es más que un conjunto de cripmaquias (jornadas) en las que día a día participan exactamente los mismos corredores, y cuyo resultados parciales repercuten en una clasificación general. De esta manera, tras haber disputado todas esas carreras o jornadas, el vencedor será el corredor más completo, aquel que se haya mostrado más regular a lo largo de los sucesivos días de competición.

11.1 LA CLASIFICACIÓN GENERAL

La relación entre los resultados de las diferentes jornadas y la clasificación general se establece por **cripmaquiazos**. Es por ello que se antoja imprescindible clasificar (hacer llegar a meta), al menos, a los 10 primeros corredores, que son los premiados.

11.1.1 LOS CRIPMAQUIAZOS

El método de clasificación es muy sencillo. En cada jornada se reparten cripmaquiazos a los 10 primeros corredores que lleguen a meta según la siguiente tabla:

1º	25 Cq.	6º	8 Cq.
2º	18 Cq.	7º	6 Cq.
3º	15 Cq.	8º	4 Cq.
4º	12 Cq.	9º	2 Cq.
5º	10 Cq.	10º	1 Cq.

Hay que dejar claro que, para poder sumar cripmaquiazos, el corredor **tiene que entrar en meta**, es decir, que un corredor eliminado nunca será premiado aunque en carrera queden menos de 10 corredores.

Sobre los eliminados, huelga decir que tendrán derecho a participar en la siguiente jornada como los demás corredores inscritos.

11.1.2 ESTABLECIENDO LA CLASIFICACIÓN

Estas puntuaciones se han de ir trasladando, jornada tras jornada, a una **lista de control general** en la que figuren los nombres de todos los corredores ordenados, por ejemplo, por equipos (el juego adjunta una).

Tras disputarse la última jornada, **aquel corredor que sume mayor número de cripmaquiazos, será el ganador absoluto de la campaña**.

En caso de que dos o más corredores hayan obtenido el mismo número de puntos, se echará mano de las clasificaciones menores que se explican a continuación.

11.2 LAS CLASIFICACIONES MENORES

Aparte de la clasificación general, la cual es la más importante de una campaña por jornadas, pueden ser incluidas también otras clasificaciones menores por las que luchen los corredores menos capacitados para vencer en la general absoluta.

Además, estas clasificaciones se usan para deshacer los posibles empates en la clasificación general final de cripmaquiazos.

Para una total comprensión de estas clasificaciones menores, echa un vistazo al modelo de campaña que adjuntamos.

Lo más aconsejable es empezar jugando esta campaña cuya estructura y clasificaciones te pueden servir de inspira-

11.3 MODELO DE CAMPAÑA

Este es un ejemplo que te puede servir para coger experiencia con el concepto de campaña. Consta de 5 jornadas, número que perfectamente podrás variar a tu gusto en futuras carreras.

Aparte de la ya explicada clasificación general por cripmaquiazos, proponemos otras cuatro clasificaciones menores a disputar, que pasamos a explicar antes de la presentación de las jornadas.

11.3.1 CLASIFICACIÓN DE DUREZA

Esta clasificación premia a los corredores más fuertes y agresivos del pelotón. Para algunas razas puede ser un reclamo incluso más atractivo que la propia clasificación general. La clasificación de dureza se establece por el número de KO logrados a lo largo de la campaña. Se contabilizarán los KO logrados:

- Por combate
- Por alcanzar a alguien con un corredor arrojado (puntos para el corredor que realizó el lanzamiento)
- Por alcanzar a alguien con un zapatazo.

El baremo de puntuación se establece por la raza noqueada, según la siguiente tabla.

Resistencia del noqueado	KO por DT	otros KO
1	1 p.	2 p.
2	2 p.	4 p.
3	3 p.	6 p.
4	4 p.	8 p.
5	5 p.	10 p.

Cada vez que un corredor logre un KO, súmale los puntos correspondientes en la lista de control general.

Importante: únicamente se puntuará **un KO por TP** (el de mayor valor).

Al final de la campaña, el corredor que más puntos de dureza sume vencerá esta clasificación y será declarado el corredor más duro.

11.3.2 CLASIFICACIÓN DE HONOR

Con ella se pretende premiar a quien demuestre una mayor calidad en el exigente terreno de subida. A lo largo de la campaña se ascenderán cumbres de oro (las más duras), de plata y de bronce, catalogadas en función de su longitud. Cada categoría otorga una cantidad de puntos diferente. El reparto de puntos se hará a medida que los corredores coronen la cumbre, esto es, cuando **crucen la pancarta de CUMBRE** (coloca al borde del talbero las pancartas que adjunta el juego para indicar el punto exacto entre dos casillas).

- **Cumbres de bronce:** 5, 4, 3, 2, 1 puntos respectivamente a los 5 primeros en coronar.
- **Cumbres de plata:** 15, 12, 9, 7, 5, 3, 1 puntos respectivamente a los 7 primeros en coronar.
- **Cumbres de oro:** 30, 25, 20, 16, 12, 10, 7, 5, 3, 2, 1 puntos respectivamente a los 10 primeros en coronar.

Para esta clasificación se emplean las mismas reglas de orden de llegada que en la meta, sobre todo en lo que a desempates se refiere (ver EL SPRINT).

En caso de empate en el primer puesto de cualquiera de estas dos clasificaciones menores, será declarado vencedor aquél que haya sumado más cripmaquiazos en la clasificación general.

Presentamos a continuación los recorridos de las 4 jornadas de que consta esta campaña, indicando en cada caso detalles importantes como cambios de terreno, categorías de ascensiones, pancartas, etc.

La senda de Huacatombec

Hace cientos de años, el hombre lagarto Sierpe Huacatombec decidió embarcarse en una de las empresas más arriesgadas y ambiciosas de la historia nuevomundana. Cargado con unos pocos pergaminos raidos, y con comida para tan solo una semana, se adentró en las oscuras grutas que horadan el estrecho de Amautas en busca de una ruta subterránea hasta la isla de Brasiliacán. Las aventuras que corrió durante el año que duró su aventura, la astucia y denuedo que invirtió para librarse de las celadas de los hombres rata, han recorrido la historia de generación en generación hasta nuestros días. Cada año se conmemora su increíble gesta con esta campaña -conocida popularmente como El infierno de Amauta- que recorre las cuevas y pasadizos más emblemáticos de la ruta que abrió Huacatombec, guiado únicamente por su instinto y la titilante luz de una antorcha.

1ª JORNADA: 103 CASILLAS



1 - 3i - 5i - 4 - 2 - 7 - 3i - 5i - 6 - 9c*d - 10
1D6

*c = cruzada

Ha llegado al fin el día más esperado por los habitantes de la región. Después de largos meses de expectación y preparativos, hoy pueden divisar sobre el horizonte el colosal asentamiento de la comitiva criptaquista, que los acompañará durante los próximos cuatro días.

C Este año se han dado cita las mejores escuadras y los corredores más célebres han llegado listos para medir sus fuerzas ante un fervoroso público, ávido de espectáculo. Para abrir el apetito, una jornada corta y poco sinuosa donde cualquiera puede alzarse con el triunfo. A buen seguro, los cazavictorias no dejarán pasar esta primera oportunidad de lucirse ante sus seguidores.

2ª JORNADA: 162 CASILLAS



Un plato de buen gusto para los más pesados. Dos tramos de empinado descenso pueden ser devastadores para sus rivales. Los ligeros deberán apelar a la labor de su equipo para no perder demasiado terreno.

Tras esta jornada se verá si se consolida un líder sólido capaz de cargar con la responsabilidad del liderato para el resto de la criptaquia.

1 - 5i - 2i - 9d - 2 - 3i - 8d - 4d - 2 - 9i - 2 - 4 - 6c - 3i - 7 - 5i - 10
1D6 2D4 1D6 2D4

3ª JORNADA: 137 CASILLAS



1 - 5d - 2 - 9d - 2 - 3i - 6 - 5i - 4 - 9d - 4 - 5i - 6 - 10
 1D6 1D4 2D4 1D6 1D4

La verdadera prueba de fuego llega en la tercera jornada. Un durísimo trazado con largas ascensiones que destrozará las piernas de los más débiles. Los brincamontes ligeros tendrán una oportunidad inmejorable para asestar un duro golpe a la clasificación general.
 Pese a estar el último premio de honor a ocho casillas de la meta, no significa que haya cambio de terreno. Se ha hecho así para que su clasificación no coincida necesariamente con la general.

La cuarta y definitiva jornada presenta la cripmaquia más larga de la campaña. Un trazado a gusto de todos que no dejará indiferente a nadie. Cualquier corredor fuerte, al margen de su raza o especialidad, puede alzarse con el triunfo. Los mejor clasificados en la general lucharán por la victoria de la campaña y sus equipos tendrán que entregarse al máximo para ayudarlos.

Afuera, en Brasiliacán, los aficionados aguardan ansiosos al campeón para ofrendarle sus viandas, canciones, odas y todo tipo de placeres mundanos.

4ª JORNADA: 192 CASILLAS



1 - 5d - 2 - 9i - 2 - 3d - 4cd - 6 - 5i - 2cd
 1D6 1D4 2D4 1D6 1D4
 9i - 2 - 4cd - 6c - 7 - 5d - 2 - 4 - 6 - 3d - 10
 1D6 1D4 2D4 1D6

Al final de este reglamento se presenta un anexo en el que se incluye una hoja para anotar el resultado de cada una de las jornadas y una lista de control general pensada para un máximo de seis equipos con formaciones de seis corredores.

Uno de los aspectos más interesantes de CRIPMAQUIÓN es el de concebir las carreras como partes integrantes de una temporada. Con el tiempo, es muy probable que los jugadores asiduos vayan cogiendo apego a sus personajes, sobre todo a aquellos que logren victorias en las primeras pruebas, de modo que surja la idea de hacerles competir a lo largo de toda una temporada para engordar su palmarés y convertirlos en estrellas. De esta manera podrás plantearte la temporada y tus objetivos minuciosamente, reservando a cada corredor para las pruebas que mejor se adapten a sus características.

Para la creación de una temporada deberías ponerte de acuerdo con varios amigos, y que cada uno forme un equipo de unos 8-10 corredores. De cualquier forma, (a lo largo de la temporada se pueden ir añadiendo más "fichajes"). Lo ideal es que cada escuadra tenga configurada una plantilla para toda la temporada, de manera que los jugadores elijan sus formaciones para cada prueba en función de las características de la misma y de las formaciones de sus rivales. Una manera más flexible de verlo sería que cada escuadra pudiese añadir un corredor nuevo en cada prueba, de modo que la plantillas fuesen creciendo poco a poco.

Aunque no hay ninguna norma a la hora de planificar qué pruebas han de constituir una temporada, proponemos la siguiente lista:

- 2-3 campañas (de 4-5 jornadas cada una), procurando que cada una de ellas se distinga de las demás por algo, (más ascensiones, más bajadas, reglas especiales para la magia...)
- Alrededor de unas 10 criptomaquias independientes.

Esto supondría unos 25 días de competición a lo largo del año, suficientes para poder determinar quién ha sido el mejor corredor al final del mismo, lo que podrías decidir, por ejemplo, con un sistema como el de los criptomaquiazos.

Esto no es más que una idea, y el cómo configurar una temporada depende solo de ti, así que no dudes a la hora de añadir otros tipos de pruebas, como estas ideas que te proponemos:

- Copa del Orbe: selecciona, por ejemplo, cinco criptomaquias independientes repartidas a lo largo de la temporada (cada una podría estar organizada y diseñada por un jugador distinto), y entrega puntos a los diez primeros clasificados, de manera que gane la copa del Orbe el corredor que sume más puntos. La principal diferencia con una campaña es que en cada prueba, al ser independiente, los jugadores pueden inscribir a corredores diferentes, reservando para cada una a aquellos que mejor se adapten.
- Criptomaquia Mundial: Al final de la temporada, haz una lista de todos los corredores que han participado en y agrúpalos por procedencia. Después configura selecciones territoriales, de manera que cada jugador lleve a una región o un continente (en el capítulo 14 ofrecemos una amplia descripción de las razas y el mundo de CRIPMAQUIÓN). Estas selecciones competirán en una criptomaquia que, para hacerla más legendaria, podrías diseñar con una longitud extra, de tal vez 200 o más casillas. Esta prueba, al disputarse por nacionalidades, tiene el aliciente de que los jugadores pueden llevar a corredores de otros equipos.
- Carreras con reglas especiales: como podrían ser módulos mágicos con efectos diversos, módulos con superficies que modifiquen el movimiento...
- Lo que se te ocurra, el límite, de nuevo, es tu imaginación (como ves, nosotros nos hemos aburrido mucho).

Por supuesto, si no estás tan loco o sencillamente prefieres ver CRIPMAQUIÓN como un juego esporádico, disfrútalo tal cual.

El mundo de CRIPMAQUIÓN es un mundo similar al nuestro, con cuatro continentes: Poniente, Naciente -cuya parte situada más al suroeste es conocida como Naciente Próximo-, Nuevomundo y Asolafria. Asimismo, Filinesia es un conjunto de islas al sur de Naciente, en pleno océano Lemur, que podría ser considerado un continente más. Al norte y al sur, las tierras heladas y deshabitadas no son conocidas con más nombre que los Polos,

Las principales masas de agua son el océano Atlante -entre Poniente, Asolafria y Nuevomundo- y el océano Lemur, que cubre todo el sur y el este de Naciente hasta Nuevomundo.

BRUJO

Los brujos pueden provenir de cualquier parte, dado que se han fundado escuelas de magia por todo el orbe.

ELFO

Los elfos viven en el fértil y boscoso valle de Helvizia, cuyo caudaloso río Verna les comunica con el Mar hacia el sur, junto a la península Etrúrica. Famosos navegantes y exploradores, conviven en pequeñas comunidades a lo largo de la costa.

ENANO

Donde haya una montaña de la que extraer minerales, habrá un asentamiento enano, si bien la mayor parte de sus reinos están en la cordillera de los Siberiales, que separa los continentes Poniente -al oeste- y Naciente -al este-. Importantes comunidades hay también en la cordillera Incaína, que recorre de norte a sur Nuevomundo. Las únicas montañas sin presencia enana son las que forman el macizo Alvizio, al norte de Helvizia, que los elfos impiden profanar.

ESQUELETO

Los esqueletos tienen tantas patrias como en patrias exista la muerte y donde haya nigromantes que deseen levantarlos de sus tumbas.

GOBLIN

La mayor parte de los goblins -cuya población total es incalculable- vive en un pequeño reino situado entre Aquigalia y Teutonia, llamado Globalanda, cuya capital, Goblinburgo, es la ciudad más densamente poblada del planeta. Sin embargo, su raza se originó en el suroeste del Naciente y fue a lo largo de los milenios que fueron emigrando desde allí hasta Globalanda. Por eso, en realidad, hay asentamientos goblins en la toda la ruta que une ambos puntos.

HOMBRE LAGARTO

La mayor comunidad de esta especie se encuentra en las inaccesibles junglas del sur de Nuevomundo, donde se fundan sus reinos como Brasiliacán o Huanacombia. También hay hombres lagarto en el centro de Asolafria, pero se desconoce a qué lado del Océano Atlante surgió este pueblo. Las comunidades asentadas a lo largo del río Ningo son las más importantes en este continente.



La mayor comunidad de Trolls del mundo se encuentra en el circo Jiglands, al norte de Grinlandia; y todo gracias al Criptomaquión, pues allí se celebró una criptomaquia en la que participaron 40 trolls, con tal grado de rivalidad que nunca se vieron tantas vomitonas en un solo día. Pasados unos meses, la mazmorra estaba atestada de pequeños trolls que decidieron quedarse en el lugar tras aficionarse a la espesa cerveza negra de la región. Hoy día, ese circo es un parque infantil.

HOMBRE RATA

Originarios de las zonas pantanosas aledañas a las tierras de los hombres lagarto, encontraron, si embargo, su habitual hábitat en las horadadas obras de los enanos. De ahí se extendieron al subsuelo de todas las grandes ciudades, de manera que pueden surgir en cualquier momento y lugar.

HUMANO

Voraces consumidores de recursos, se han extendido por todo el planeta, fundando reinos y repúblicas a lo largo y ancho de todos los continentes y monopolizando el poder político de aquellas zonas en las que son mayoritarios.

MEDIANO

Salvo algunos muy viajeros, casi todos los medianos viven en un fértil valle de suaves temperaturas en centroponiente, lugar que es ignorado por casi todas las demás razas del mundo y al que sus habitantes se refieren como La Provincia.

MINOTAURO

Hay dos tipos de minotauros: los nórdicos, que viven en Escandia; y los meridionales, naturales del Egër y sus islas. Ambas comunidades atribuyen su origen a Minos, el primer Minotauro, que fundó Laberintia, la primera ciudad de su pueblo, si bien ambos pueblos discrepan sobre la situación de esa mítica ciudad perdida.

MOMIA

El mítico reino de Khemi, que linda con Amazighia al oeste y Feniria al este, antaño habitado, sucumbió al desierto cuando la fuente de sus riquezas, el río Khem, se secó. De aquel reino nadie recuerda nada, pero de sus ruinas surgen, cuando más fuerte sopla el simún, las terroríficas momias. Pero no son las únicas, pues en Nuevomundo, los enanos de la cordillera Incaína hablan de seres amortajados que vuelven a la vida y recorren los pasillos subterráneos de sus fortalezas.

OGRO

Al este de los Siberiales y al norte de Khitany hay una tierra extensa que todo el mundo llama Ogrolandia, pero que sus moradores conocen tan solo como "su casa". De ella provienen los Ogros. En sus grandes estepas hay espacio para estos enormes corpachones y hay caza suficiente para alimentar esos pozos sin fondo que otros llaman estómago. Aún así, muchos de ellos viajan por otras tierras, sobre todo en la búsqueda de nuevas experiencias culinarias.

ORCO

Las tribus orcas son nómadas por naturaleza y les gusta ir de un lado para otro siguiendo la caza y el comercio (antes del CRIPMAQUIÓN buscaban el saqueo y el botín). Si bien su origen se encuentra en la zona entre Nefgakistán, Khitany y Ogrolandia, han viajado desde ese punto a este y oeste, norte y sur, pudiendo encontrar naciones orcas en muchos lugares. Grandes asentamientos hay en la zona sur de Zarenia, que ellos conocen como Kozakia; Orquistán al oeste de Hyndi; y NuevaOrk, en pleno continente Asolafrico.

TROLL

Los trolls no tienen la malicia suficiente para organizarse en estados o naciones. No es que no sean malos, pues no son precisamente hermanitas de la caridad, sino que más bien su filosofía es "come y deja comer". Así, sus sociedades no son más que grupos de amigos que quieren beber, comer y vomitar a la par, dormir la mona y despertarse juntos para pasar un nuevo día. Por eso mismo y por su modo de reproducción (los trolls surgen de la acumulación de deposiciones y residuos que ellos generan) puede haber trolls de todas las zonas y regiones en la que pase más de una semana algún grupo de ellos.

VAMPIRO

El primer vampiro, Bladd, era originario de Eslovania y desde allí, hace miles de años, se extendieron estos chupasangres. Por eso puede haber vampiros en cualquier parte, si bien necesitan comunidades grandes de alimento a su alrededor (aunque hace tiempo que ya no matan a sus víctimas, tomando tan solo lo que necesitan) y círculos de alta sociedad donde dar salida a sus gustos decadentes, por lo que son más habituales en las grandes ciudades. Por otro lado, los de Eslovenia siguen siendo la mayoría, ya que allí, además, son los que detentan el poder sobre una masa de campesinos humanos.

ZOMBI

En todas partes muere gente, y en todas partes hay nigromantes con ganas de impedir el descanso de los cuerpos, pero, no se sabe por qué, el confederado estado de Nueva Orië y las islas Antillanas, concentran a la mitad de los zombies reanimados en el Mundo.



GUÍA DE DADOS

TERRENO	CORREDOR NORMAL*	BRINCAMONTES NORMAL	LIGERO	BRINCAMONTES LIGERO	PESADO	BRINCAMONTES PESADO
2D4	2D4	2D4	1D6	1D6	2D4+2	2D4+2
1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6
1D4	1D4	1D5**	1D5	1D6	1D3***	1D4

* Brujos y gregarios sin modificador de peso.

** 1D6 ignorando el 6.

*** 1D6 (1-2 = 1; 3-4 = 2; 5-6 = 3).

TABLA DE RESTRICCIONES

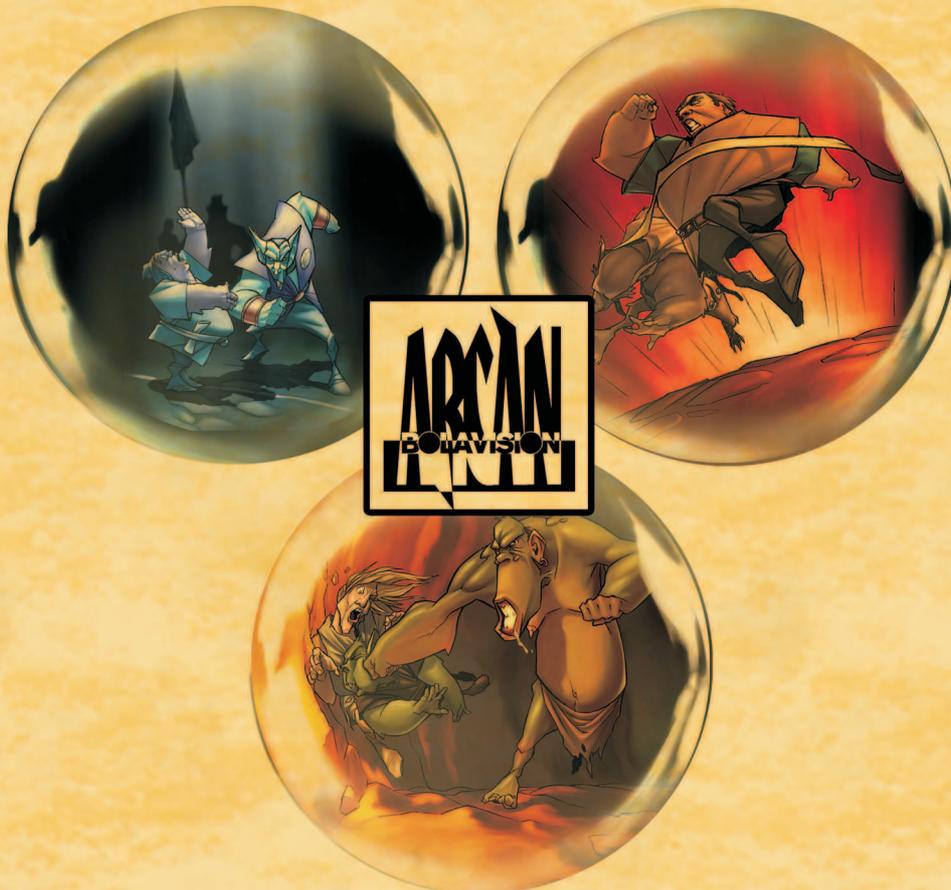
		RESISTENCIA				
		1	2	3	4	5
FUERZA	1	4	5	6*	6	6
	2	3	4	5	6	6
	3	2	3	4	5	6
	4	2	2	3	4	5
	5	2	2	2	3	4

* Recuerda que un 6 siempre es KO. En el caso de los rompehuesos, el KO se logra también con un 5.

TABLA DE COMBATE

NUMERO DE CORREDORES INSCRITOS POR ESCUADRA	NUMERO DE ESPECIALIDADES POR ESCUADRA
3	2
4	3
5	4
6	4
7	5
8	5
9	6

Recuerda que los brujos y los gregarios no copan especialidad.



FICHA DE CONTROL DE CLASIFICACIONES PARA MODELO DE CAMPAÑA

		NOMBRE DEL CORREDOR	GENERAL	DUREZA	HONOR
ESCUADRA 1					
ESCUADRA 2					
ESCUADRA 3					
ESCUADRA 4					
ESCUADRA 5					
ESCUADRA 6					

Usa esta tabla para ir llevando, jornada a jornada, la cuenta de puntos y cripmaquiazos que acumulen los corredores en las distintas clasificaciones.

FICHA DE CLASIFICACIÓN DE JORNADA

JORNADA NÚMERO:
LONGITUD:

P	NOMBRE DEL CORREDOR	CRIPMAQUIAZOS
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		

P	HONOR		Pts
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

P	HONOR		Pts
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

P	HONOR		Pts
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Fotocopia esta hoja para que puedas usarla en cada una de las 4 jornadas de la campaña modelo y, si quieres, también en tus propias campañas.