

# KROSMASTER® Quest

Cuaderno de  
**situaciones**



## ¡Bienvenido al Cuaderno de situaciones!

Este manual está dividido en dos partes. En la primera encontrarás un tutorial con el que aprender las reglas de Krosmaster Quest poco a poco, a lo largo de siete minisituaciones. Si es la primera vez que juegas a **Krosmaster Quest**, te recomendamos que empieces por aquí.

La segunda parte contiene las famosas situaciones, con las que puedes darle vida a tu experiencia de juego y renovar Krosmaster Quest en cada nueva partida.

Recuerda que lo que te proponemos en este cuaderno no son más que algunos ejemplos. Si te apetece crear tus propias situaciones y explorar nuevas posibilidades, ¡tienes todo nuestro apoyo!

¡Que te diviertas!



## Parte 1: Tutoriales

1.	Pobres tofus .....	Páginas 4-5
2.	Tofus de gran estofa .....	Página 6
3.	Mazmorras y tofus .....	Página 7
4.	Batalla real .....	Páginas 8-9
5.	¡Es hora de farmear! .....	Páginas 10-11
6.	¡Soy rico! .....	Página 12
7.	¡Partamos a la aventura, compañeros! .....	Página 13

## Parte 2: Situaciones

Funcionamiento de las situaciones .....	Páginas 14-15
Todos contra todos: el juego libre .....	Página 16
Del jalató, ¡hasta los andares! .....	Página 17
Temporada de esquileo jalató .....	Páginas 18
A la caza de huevos .....	Páginas 19
El negro es el nuevo amarillo .....	Página 20
El invierno se acerca .....	Página 21
¡Compra tu victoria! .....	Página 22
Carrera armamentística .....	Página 23
Cooperativo: ¡todos contra el demonio! .....	Página 24
Jugar una partida Cooperativa genérica .....	Página 25
La venganza fantasmagórica de los jalatós .....	Página 26
La tofudriza agraciada .....	Página 27
Caza del grandullón .....	Página 28
Incursión en la mazmorra: jalató .....	Página 29
Incursión en la mazmorra: tofu .....	Página 30

En esta primera fase vas a aprender las bases del desplazamiento y del combate en Krosmaster Quest.  
¿Y qué mejor blanco para tales menesteres que unos inocentes tofus?

## Disposición

Antes de empezar la partida, hay que elegir a un jugador para que desempeñe el papel del demonio. El será quien se encargue de los monstruos durante este tutorial (y durante los siguientes, si le apetece).

Cada jugador elegirá un krosmaster y colocará su carta de personaje en el Cuadro de control. A continuación ocultará sus hechizos, sus poderes y el texto descriptivo con cubiertas.



Selecciona un terreno tofu. Cada jugador colocará la figura del krosmaster que haya elegido sobre la casilla de posicionamiento   que prefiera. Después, el demonio también colocará en casillas   un tofu por cada krosmaster que haya en la partida.



## ¡Vamos allá!

¡El objetivo de los krosmasters es **acabar con todos los tofus que haya sobre el terreno!** Los krosmasters juegan su turno en orden, empezando por el que tenga la iniciativa más alta, hasta el que tenga la más baja ; los tofus (¡si todavía queda alguno en la partida!) jugarán su turno después de ellos, según el orden que decida el demonio.

En cada turno, un personaje (ya sea krosmaster o monstruo) dispone de **Puntos de Movimiento (PM)**  y de **Puntos de Acción (PA)** : los PM sirven para desplazarse (en general), mientras que los PA se utilizan para realizar acciones (por ejemplo, para atacar). Puedes utilizar los PM y los PA de tu personaje en el orden que quieras, y alternando tantas veces como lo desees. Está prohibido desplazarse en diagonal o sobre una casilla en la que ya haya otra figura u otro monstruo. Para atacar a los tofus, los krosmasters emplean el Puñetazo.

El Puñetazo cuenta con un alcance de contacto 



Esto significa que el personaje debe estar en una casilla adyacente (es decir, al lado) de un tofu para poder golpearlo.

No se puede atacar en diagonal con el Puñetazo.

Cada vez que un personaje lanza un hechizo, hace un lanzamiento de golpe crítico; para ello lanzará un dado, y los resultados ,  o  aumentarán los daños de su ataque en 1 punto.

Por su parte, el personaje que recibe el ataque hará un lanzamiento de armadura; para ello lanzará un dado, y los resultados  o  disminuirán los daños recibidos en 1 punto. Así pues, la mecánica se puede resumir de la siguiente manera:



(Las reglas completas sobre cómo calcular los daños se explican en la página 18 de las Reglas del juego.)

Coloca tantos indicadores de heridas  como el resultado final de este cálculo sobre la carta del objetivo. Cuando un personaje tenga tantas  como PV, estará K.O. y se retirará del juego.

Estos tofus solo tienen 1 PV y su ataque inflige 0 daños de base (lo cual significa que al menos tienen que sacar un  para inquietar a los jugadores)... ¡Así que no deberías de sufrir demasiado para acabar con ellos!



# Tofus de gran estofa

¿Esos pequeños tofus te han sabido a poco? ¡Pues ha llegado el turno de los mayores! Así aprenderás más cosas sobre el modo de combate, los recursos y los kamas.

## Disposición

Los jugadores conservarán el personaje que tuvieron en la situación anterior. Quita el primer escondehechizo de los Cuadros de control: a partir de ahora, los krosmasters podrán acceder a su primer hechizo.

El demonio elegirá dos terrenos tofu, los colocará adyacentemente y pondrá sobre ellos árboles en las casillas que muestren un tronco y balas de paja en las casillas correspondientes. A continuación, colocará un tofuluche o una tofona (a su elección) por cada krosmaster que haya.



## ¡Al ataque!

Los krosmasters tienen que **dejar K.O. a todos los tofus para ganar**.

Cada krosmaster cuenta con un hechizo propio que puede utilizar, además del Puñetazo. Por su parte, los monstruos también disponen de un hechizo.

Nombre	Costo en PA	Daños
 <b>Piratería</b>	3	1
Perfora-armadura. +2 a la torreta objetivo.		
Alcance	Efectos adicionales	

Cada hechizo tiene un **alcance**, que consiste en las distancias mínima y máxima (en número de casillas) desde las que un hechizo puede afectar a un objetivo. Si el símbolo que representa el alcance es verde, el alcance máximo del hechizo aumentará **1 punto** cuando el personaje esté sobre una casilla con una bala de paja.

Aun así, para poder fijar como objetivo a un personaje, deberás tener una línea de visión con él. Se trata de una línea imaginaria que se traza entre tu personaje y el objetivo, que no puede transcurrir por las casillas donde haya un monstruo,

otro krosmaster o un árbol. No obstante, los monstruos que tengan el poder mupeke y las balas de paja no obstaculizan la línea de visión.

(Las reglas completas sobre el alcance y las líneas de visión se explican en la página 19 de las Reglas del juego.)

¡Ahora los monstruos son más grandes y más difíciles de esquivar! Cuando un personaje que esté en una casilla adyacente a un adversario quiera moverse, tendrá que realizar un **lanzamiento de esquiva**, mientras que su enemigo deberá hacer un **lanzamiento de placaje**. Cada uno lanzará un dado: si el personaje obtiene al menos la misma cantidad de  ,  o  que la cantidad de  o  , obtenida por su adversario, podrá moverse de su casilla. Pero si consigue menos... ¡se quedará plantado en su sitio y pasará de turno!

# Mazmorras y tofus

7

¡Ha llegado el momento de adentrarse en la mazmorra! Aunque aquí los monstruos sean más poderosos, las recompensas ofrecidas merecen la pena. Y al final de la última sala, el jefe te espera con ganas...

## Disposición

Los jugadores pueden retirar otro escondehechizos. A partir de ahora cada personaje dispone de 2 hechizos diferentes.

El demonio elegirá un terreno de mazmorra tofu y colocará los elementos de atrezo oportunos. Después colocará los siguientes monstruos en las casillas de posicionamiento: 1 tofu de la mazmorra, 1 tofu mutante de la mazmorra, 1 tofona de la mazmorra y 1 tofuluche de la mazmorra. Estos monstruos son más fuertes que los normales y son fácilmente reconocibles por la pequeña corona que aparece en su ficha.



## ¡Carguen!

Los krosmasters tienen que dejar K.O. a todos los tofus para ganar.

Algunos hechizos de los krosmasters permiten poner en juego invocaciones o mecanismos. El funcionamiento de estas fichas es idéntico al del resto de personajes y actúan después del turno del jugador que las haya invocado.

(Las reglas completas sobre las invocaciones se explican en la página 21 de las Reglas del juego.)

Otros hechizos además ofrecen un efecto adicional, que se indica debajo de su nombre. Su función es añadir un efecto especial a los ataques. Por ejemplo: **perfora-armadura** obliga al objetivo a lanzar un dado menos durante su lanzamiento de armadura, **robo de vida** cura al lanzador del hechizo de tantas heridas como haya causado, **empuje** aleja al objetivo un número concreto de casillas, etc.

(Las reglas completas sobre los efectos adicionales se explican en la página 20 de las Reglas del juego.)

Cuando un personaje deja K.O. a un monstruo recibe un **drop**. Conseguirá 1 kama por cada **PV** (máximos) del monstruo y los guardará en la bolsa de su Cuadro de control. Además, recibirá la cantidad de recursos que se indique en la ficha del

monstruo, que tendrá que guardar en su bolso. Los personajes que hayan intentado derrotar al monstruo pero que no lo hayan conseguido recibirán un drop de consolación: 1 kama y 1 recurso. Cada recurso ocupa 1 casilla en el bolso, el cual cuenta con 8 casillas al comienzo de la partida. Por otro lado, se puede recopilar una cantidad ilimitada de kamas.

(Las reglas completas sobre el drop se explican en la página 22 de las Reglas del juego.)



Por fin has llegado hasta él; te toca enfrentarte al jefe: ¡el Tofu Real! Y no parece que esté muy contento de verte... Prepárate, ¡ha llegado el momento de que le demuestres todo lo que has aprendido!

### Disposición

Los jugadores retiran la cubierta que oculta la sección «Poder(es)» de su carta de personaje. También se desharán de todas las heridas que hayan podido acumular en las situaciones anteriores.

El demonio elegirá dos terrenos de mazmorra tofu y colocará atrezo en ellos. Después situará a los siguientes monstruos en las casillas de posicionamiento:

2 tofus de la mazmorra, 1 tofuluche de la mazmorra y al **Tofu Real**. Este último es un jefe, un peligroso adversario tan extraordinario que hasta posee su propia figura.

Los krosmasters tienen que dejar K.O. al Tofu Real y a sus esbirros para hacerse con la victoria.

Ahora los personajes poseen poderes. Al igual que ocurre con los efectos adicionales de los hechizos, se añaden a las acciones de los personajes y les concede un bonus.

**Crítico** permite lanzar un dado adicional al hacer un lanzamiento de golpe crítico, mientras que **armadura** permite hacer lo mismo durante un lanzamiento de armadura. Los poderes **fuerza**, **inteligencia**, **agilidad** y **suerte** permiten lanzar un dado adicional en estas dos situaciones, aunque solo si el hechizo lanzado o recibido es del elemento correcto (tierra, fuego, aire o agua). **Esquiva** añade un dado en los lanzamientos de esquiva y **placaje** lo hace en los lanzamientos de placaje.

Por su parte, el Tofu Real posee el temible **tofunero real**, por el que todos los tofus que le acompañen en la mazmorra ganan automáticamente los poderes crítico y esquiva.

*(Las reglas completas sobre los poderes se explican en la página 23 de las Reglas del juego.)*

Una vez que el Tofu Real caiga derrotado, ¡será el turno de recibir las recompensas! Cada krosmaster robará al azar un **objeto tofu** de la reserva. Estos objetos pueden mejorar la

### ¡La lucha final!

potencia de los krosmasters al ofrecerles nuevos poderes o ataques.

Existen tres tipos de objetos:

- Las **armas**, que proporcionan acceso a un nuevo hechizo para el personaje y que se pueden utilizar como el resto de los hechizos propios.
- Las **armaduras**, que ofrecen bonus permanentes a quienes las equipen. Hay cuatro tipos de armaduras diferentes (sombreros, capas/hombros, corazas, cinturones y botas) y un krosmaster no puede equipar más de un objeto de cada tipo al mismo tiempo.
- Los **dijes**, que pueden aportar un pequeño o un gran bonus y que consumen el objeto definitivamente tras su utilización (por eso se denominan consumibles).

Para que un objeto ofrezca su bonus debe estar equipado: no vale solo con que esté en el bolso del krosmaster (donde ocupa cuatro espacios). Los espacios para los objetos equipables se encuentran en el centro del Cuadro de control.

*(Las reglas completas sobre los objetos equipables se explican en la página 25 de las Reglas del juego.)*



Si te sientes lo bastante valiente como para enfrentarte a un reto mayor, puedes optar por reforzar la potencia del jefe con un **estado de ánimo del jefe**. Saca una de estas minicartas al azar y colócala al lado de la carta del Tofu Real. Todo lo que aparezca indicado en la carta se añadirá a sus características: podrá proporcionarle PA, PM o PV, un nuevo ataque y nuevos poderes. ¡Gracias a la ayudita de esta carta el Tofu Real se convierte en un adversario mucho más feroz!

Si salís con vida de este reto, os habréis ganado una buena recompensa: gracias al poder **drop especial** de su carta de estado de ánimo, no os haréis con un simple objeto tofu, ¡sino con un **objeto Tofu Real**! Se trata de objetos equipables de una gran rareza: no pueden fabricarse y únicamente se obtienen al plantarle cara al jefe de la mazmorra cuando ostenta todo su poder... como acabáis de hacer vosotros.



# ¡Es hora de farmear!

¡Por fin, un poco de aire libre! Espacios enormes, llanuras verdes... Hay tanto por hacer en un lugar así.  
¿Qué tal si damos una vuelta por este mundo maravilloso?

## Disposición

El demonio selecciona un terreno de ciudad, sobre el que coloca 1 zaap y 1 fénix en las casillas demonio adecuadas.

A continuación, situará un terreno tofu por cada jugador alrededor de la ciudad. En cada uno colocará 1 árbol, 1 filon de minerales y 2 huevos de tofu. Del mismo modo, añadirá 1 zaap en una de las casillas demonio que estén fuera de la ciudad.

¡Ha llegado el momento de que el circuito de aventuras haga su aparición! Su función es mostrar y contabilizar las misiones de la partida. En esta partida solo servirá como alojamiento para el mazo de las cartas de eventos, que estará compuesto por las siguientes cartas: **3 Reparación de árboles, 3 Reparación de filones y 3 Reparación de huevos.**

Los jugadores pueden retirar una cubierta de su bolso (con lo que el espacio ascenderá hasta las 16 casillas) si no lo hicieron en la situación anterior.



## ¡A farmear a la de tres!

¡A partir de ahora os enfrentáis todos contra todos! El primer jugador que reúna **3 recursos de madera**, **3 de hierro** y **3 huevos de tofu** en su bolso ganará la partida.

Los krosmasters empiezan a jugar desde las casillas de posicionamiento de su elección situadas en la ciudad. La ciudad es un lugar pacífico: aquí nadie se puede atacar y, de igual modo, tampoco se puede atacar a quienes estén fuera de ella. Los monstruos tampoco pueden acceder a la ciudad.

Cuando le toque jugar a un krosmaster, su jugador tendrá que indicar con su ficha si va a utilizar el **modo Combate** o el **modo Aventura** durante ese turno. En el **modo Combate**, el krosmaster puede emplear todos los hechizos a su disposición; en el **modo Aventura**, no puede utilizar ningún hechizo, aunque se beneficia de un bonus de **+3 PM** durante el turno y se cura una herida, en caso de que tenga alguna.



Aventura



Combate

Durante su turno, los krosmasters pueden llevar a cabo distintas acciones a cambio de algunos **PA** o **PM**.

**Recolectar un huevo:** si hay un huevo en la casilla del krosmaster, puede hacerse con él y guardarlo en su bolso a cambio de 1 PA. Si hay varios huevos, tendrá que realizar esta acción varias veces.

**Farmear un árbol:** un krosmaster puede cortar un árbol que esté en una casilla adyacente por 3 PA. El árbol se retirará de la partida y el krosmaster colocará 1 recurso de madera en su bolso.

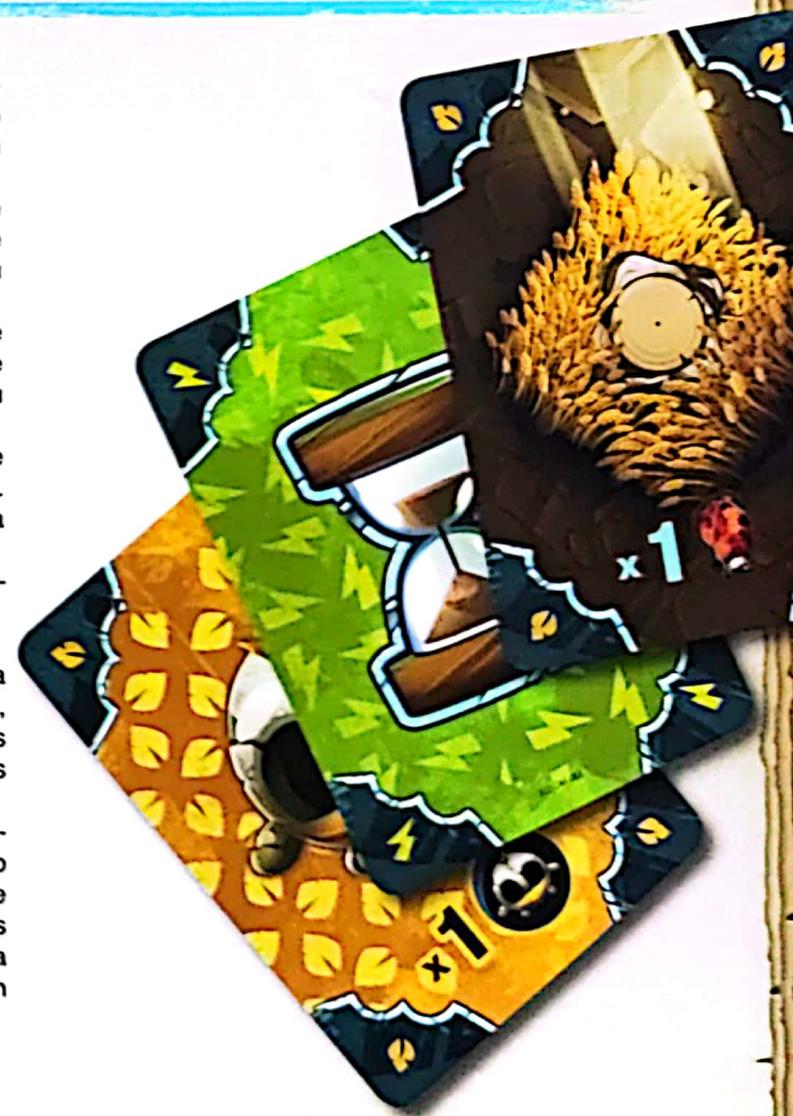
**Farmear un filón:** un krosmaster puede explotar un filón que esté en una casilla adyacente por 3 PA. El filón se retirará de la partida y el krosmaster colocará 1 recurso de hierro en su bolso.

**Utilizar un zaap:** un krosmaster puede utilizar un zaap que esté en una casilla adyacente a cambio de 1 PM y 1 kama. De esta manera podrá desplazarse a una casilla adyacente a otro zaap.

*(Las reglas completas sobre las acciones se explican en la página 15 de las Reglas del juego.)*

Las **cartas de eventos** son otra de las novedades. En cada turno del demonio, este robará una carta del mazo de eventos, la mostrará y aplicará su efecto. (Por lo general robará más de una carta por turno, pero en esta situación lo limitaremos solo a una.)

En esta situación, las cartas de eventos hacen que reaparezcan recursos. El demonio colocará en cada terreno (excepto en el de la ciudad) 1 árbol, 1 filón o 2 huevos, según lo que se indique en la carta. Tendrá que colocarlos en las casillas correspondientes al mismo tipo de recursos. Si no hay ninguna casilla libre de ese tipo en el terreno, ¡se siente! En esa ocasión no reaparecerá ningún recurso en ese terreno.



No, todavía no eres lo bastante importante. ¡Siempre deseas tener más poder! Tu sueño es convertirte en un ricachón y ser la envidia de todos...  
Pues bien, ¿a qué estás esperando?

### Disposición

Los jugadores conservarán el personaje que tuvieran en la situación anterior. Vacía el bolso y retira los kamas de los krosmasters.

El demonio mantiene los terrenos de la situación anterior y coloca un tofu elegido al azar de la reserva en cada uno de ellos. También añadirá un nuevo terreno de ciudad al lado del primero y colocará en él nuevos elementos de atrezzo especiales: un mercadillo y un taller de craft.

¡El mercadillo incluye un nuevo tablero que hay que rellenar en este momento! Cada recurso está representado por una ficha que indica su valor de venta; al inicio, todas valen 3 kamas. Después, el demonio tiene que preparar las recetas que se podrán comprar: robará al azar una receta de craft tofu y la situará (con el anverso oculto) en el lugar indicado del mercadillo.

Por último, añadirá al mazo de eventos las siguientes cartas:

**4 Modificación de precios, 2 Novedades, 1 Subasta y 4 Reparación de tofu** (que haga aparecer 1 tofu).

*(Las descripciones y los efectos de todas estas cartas se encuentran en la página 28 de las Reglas del juego.)*

### ¡Una bolsa a rebosar!

Cada krosmaster debe craftear y equipar 2 objetos para superar esta situación. (Si algún krosmaster ya posee un objeto por haber completado la situación Mazmorras y tofus, ¡ese no cuenta!) Cada krosmaster puede interactuar con el mercadillo y con el taller de craft.

Cuando un krosmaster esté en una casilla adyacente a un mercadillo puede **comerciar**, a cambio de **3 PA**. Así podrá realizar las acciones siguientes, en este orden: **vender** todos los recursos y objetos que desee, a cambio de kamas; y, a continuación, **comprar** todos los recursos y objetos que quiera, a cambio de su valor en kamas.

Cuando un krosmaster esté en una casilla adyacente a un taller de craft puede **craftear** una receta que tenga en su inventario, a cambio de **3 PA**. Para ello tendrá que descartarse de los recursos que se indiquen en la receta, que se convertirá de este modo en un objeto equipable.

*(Las reglas completas sobre el mercadillo y el crafeo se explican en la página 24 de las Reglas del juego.)*

Si un krosmaster acaba K.O., reaparecerá al lado del **fénix** y se quitará una herida. Para recuperarse, puede optar por actuar en el modo Aventura (en el que se cura una herida por turno) o pasar un turno por completo para curarse cinco heridas.



# ¡Partamos a la aventura, compañeros!

13

Ha llegado el momento: ¡por fin estáis listos! Sois auténticos aventureros, equipados de la cabeza a los pies y con todos los poderes a vuestra disposición. Así que decidme, valientes compañeros... ¿aceptáis la misión que os encomiendo?

## Disposición

Conserva la disposición de los terrenos de la situación anterior. El demonio colocará en cada terreno un tofu al azar, en el lugar de los monstruos de la situación anterior.

Añade al mazo de eventos las siguientes cartas:

**3 Reparación de tofu (2 tofus), 2 Reparación de tofu (3 tofus), 2 Reparación de tofu especial, 1 Ligerito como una pluma, 1 Tofucidio, 1 Bling bling.**

Cada jugador recibirá misiones personales. Pueden ser de dos tipos: los **cuadros de trofeos**, en los que hay que dejar K.O. a una cantidad concreta de tofus, y los **viajes**, en los que el krosmaster tiene que realizar una serie de acciones determinadas en orden. Cada jugador recibirá 1 cuadro de trofeos tofu y 1 viaje tofu, ambos con un valor de **1 GG**.

*(Las descripciones y los efectos de todas estas cartas se encuentran en la página 28 de las Reglas del juego.)*

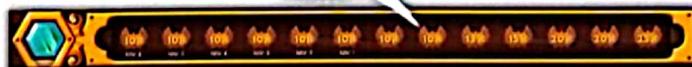
En esta situación, el demonio robará 2 cartas de eventos por turno en lugar de una.

## Misión (más que) posible

El primer jugador que **consiga 3 GG** será el ganador de la partida.

Los GG obtenidos se colocan en la **línea de galones**, que se encuentra en el Cuadro de control de cada krosmaster. En condiciones normales sería necesario rellenarla por completo para ganar la partida, pero en este caso solo os pedimos que alguien llegue a **3 GG** en total.

línea de galones



¿Cómo puedes conseguir esos ansiados GG? ¡Pues completando misiones!

Cuando un krosmaster acabe con un monstruo que aparezca en su cuadro de trofeos, podrá marcarlo con una ficha de su color. Una vez que haya matado a todos los monstruos necesarios retirará la carta y recibirá la cantidad de GG que se indique en ella. A continuación recibirá una nueva misión, que ofrecerá **1 GG** más que la misión que acaba de completar.

En lo que respecta a los viajes, todas las etapas se tienen que realizar en el orden correcto: márcalas con una ficha de tu color a medida que las vayas completando. Cuando termines la última etapa, retira la carta y recibe los **GG**. Después, selecciona

otra carta, que te otorgará **1 GG** más que la anterior.

En el mazo de eventos aparece un nuevo tipo de carta: las **cartas de misiones**. Cuando se roba una de estas cartas, se coloca en el primer espacio libre del **circuito de aventuras**. Cualquier krosmaster puede completar esta misión para recibir la recompensa, pero deberá realizarla en el orden indicado, al igual que ocurre con los viajes.

*(Las reglas completas sobre los GG y las misiones se explican en la página 14 de las Reglas del juego.)*

**Pues eso es todo: ¡hemos llegado al final! Ahora conoces la mayor parte de los conceptos de Krosmaster Quest. Ya puedes sumergirte en una partida auténtica en la que se empleen todas las reglas. Solo tienes que ir a la página 8 de las Reglas del juego o girar esta página...**

## Funcionamiento de las situaciones

Cada situación tiene sus propias características. Existen diferentes tipos de situaciones, que pueden distinguirse observando los siguientes símbolos.



En esta situación se emplean las reglas del modo **Todos contra todos** (ver la página 16 de este cuaderno).



En esta partida se utilizan las reglas del modo **Cooperativo** (ver la página 25 de este cuaderno).



En esta partida te enfrentarás a los **jalatós**.



En esta partida te enfrentarás a los **tofus**.



En esta partida te enfrentarás a los **jalatós** y a los **tofus** al mismo tiempo.



En esta situación se puede elegir si se quiere luchar contra los **jalatós** o los **tofus**.

## Disposición

La disposición de la partida puede modificarse a través de las situaciones: aquí se detallan todos los aspectos que son diferentes de una partida clásica. Se asume que cualquier elemento que no se mencione en la parte Disposición de una situación **no sufre ningún cambio** y que, por lo tanto, su funcionamiento es idéntico al de una partida clásica.

### Familia de monstruos

Cada situación está relacionada con una familia de monstruos y así se indica con un símbolo. Si se ofrecen varias opciones o si una situación requiere una selección poco frecuente de monstruos, en esta categoría encontrarás toda la información necesaria.

### Terreno

En esta categoría se indica qué terrenos hay que utilizar en la partida.

Por defecto, se usan todos los elementos de atrezo. Si hace falta que haya un atrezo (o que no) en una situación concreta, se indicará aquí.

### Cartas de eventos

Por defecto, se utilizan todas las cartas de eventos asociadas a las familias de monstruos presentes en la partida. Si hubiera que retirar alguna carta del mazo de eventos de una situación, se señalará aquí.

### Circuito de aventuras

Por defecto, la duración del circuito de aventuras es de ocho

casillas. Como la duración de la partida en algunas situaciones tiene que ser menor, la longitud del circuito de aventuras también se puede reducir. Para recordar la longitud del circuito durante la partida, tapa las casillas no utilizables con cartas devueltas.

### Misiones personales

Por defecto, cada krosmaster empieza la partida con 3 misiones personales. Algunas situaciones pueden ofrecer menos misiones al comienzo de la partida, contar con un método alternativo para su distribución, o prohibir algunos tipos de misiones; la información pertinente se indicará aquí.

### Monstruos especiales

Por defecto, se utilizan todos los monstruos especiales de las familias de monstruos. Cuando aparezca esta categoría, utiliza **únicamente** los monstruos especiales indicados y retira el resto a la reserva. Ten en cuenta que se pueden poner en juego algunos monstruos especiales mediante reglas adicionales; en tal caso, no los coloques en la reserva y déjalos a mano.

### Mercadillo

Por defecto, todos los recursos que haya en el mercadillo valen 3 kamas y los objetos se ponen a la venta como recetas. Esta categoría puede modificar el valor de base de los recursos, el tipo de objetos a la venta o su cantidad.

En algunas situaciones puede que tengas que colocar objetos equipables en la modalidad de **venta directa**; esto quiere decir que no se venden como recetas, sino directamente como objetos equipables que se pueden adquirir a cambio de kamas.

## Reglas especiales

En esta sección encontrarás todas las modificaciones que no se hayan incluido en las secciones anteriores. Son reglas que se añaden a las habituales de Krosmaster Quest: ¡préstales mucha atención porque pueden modificar tu estrategia de juego considerablemente!

### Condición de victoria

Algunas situaciones presentan condiciones de victoria distintas a las de Krosmaster Quest. La partida no tiene por qué terminar cuando un jugador complete su línea de galones. Aquí se explicarán los detalles sobre esas victorias alternativas.

### Misión repetible

En esta parte se describen los efectos concretos de la carta de situación y, por extensión, de la misión repetible. Por lo general ofrecen GG como recompensa, aunque se pueden producir otros eventos al completar una de estas misiones.

### Reglas adicionales

Aquí se explican todas las reglas especiales de la situación que no se hayan descrito en otro lugar. Si alguna de estas contradicen las reglas del juego, serán estas reglas propuestas por la situación las que prevalezcan.



# Todos contra todos: el juego libre

El sol falso brilla con fuerza en el Horamundo. Alrededor de sus enclaves fortificados vemos a aventureros viajeros, que luchan contra la fauna local, recolectan extrañas cosas del suelo y fabrican armas imponentes... En definitiva, ¡un día como otro cualquiera! Todos contra todos es el modo de juego por defecto de Krosmaster Quest. En él, cada jugador controla a un krosmaster que actúa independientemente y trata de ganar la partida al resto de jugadores.

## Disposición

La disposición de una partida en el modo Todos contra todos se describe detalladamente en las páginas 12 y 13 de las Reglas del juego. Coloque la mesa según las opciones «por defecto», sin utilizar ninguna regla especial.

## Condiciones de victoria

El primer krosmaster que rellene por completo su línea de galones se llevará la victoria.

Si la partida llega a su fin debido al circuito de aventuras (si se agotan los espacios libres para cartas de misiones), será el krosmaster que tenga más GG en ese momento el que gane.

Si no quieres utilizar una situación concreta en la partida Todos contra todos, aplica las reglas siguientes.

Puedes jugar la partida con una de las familias de monstruos o con las dos a la vez.

Si decides utilizar **una única familia**: utiliza solo los terrenos del tablero, las cartas de eventos y las misiones repetibles vinculadas a esa misma familia. Prepara la disposición de la partida según se explica en las páginas 12 y 13 de las Reglas del juego.

Si optas por utilizar **las dos familias**: mezcla las cartas de eventos y las misiones personales de ambas.

Cuando le llegue el turno de colocar un terreno a un jugador, podrá elegir entre colocar un terreno jalató o uno tofu; no obs-

tante, tiene que haber **al menos** un terreno de cada tipo para que puedan aparecer todos los monstruos.

Las recetas disponibles en el **mercadillo** estarán mezcladas: habrá 4 recetas jalató (1 arma, 2 armaduras y 1 dije) y 4 recetas tofu (1 arma, 2 armaduras y 1 dije).

## Reglas especiales

### Misión repetible

Como esta partida es genérica, no se utiliza la carta de situación. Antes de empezar a jugar, el demonio robará cartas de eventos una a una hasta que aparezca una carta de misión que no sea una misión repetible. Coloca esta carta en el primer espacio del circuito de aventuras: en esta partida hará las veces de carta de situación. A continuación mezcla el resto de las cartas robadas en el mazo de las cartas de eventos.





# Del jalató, ¡hasta los andares!

17

El jalató es un animal excepcional. ¡Su carne es tierna, su lana es cálida, sus cuernos son robustos y sus boñigas se pueden usar como cosméticos! Incluso los propios demonios acaban beodos perdidos de beber tanta sangre suya. Para progresar en el Horamundo, a veces solo hace falta vivir cerca de un rebaño bien poblado...

## Disposición

### Terreno

Utiliza solo terrenos jalató.

### Cartas de eventos

Utiliza las cartas de eventos jalató. Retira del mazo las siguientes cartas: 1 Reparación de árboles, 2 Reparación de filones, 1 Aparición de un krosmaster enemigo.

### Monstruos especiales

Jalató de las cuevas, jalató pútrido, jalatranki, 3 jalatinillos.

### Mercadillo

La madera y el hierro valen 2 kamas; el resto de recursos valen 3 kamas.

## Reglas especiales

### Misión repetible

Al descartarse de 1 lana, 1 cuerno y 1 boñiga de jalató se obtiene 1 GG.

### Reglas adicionales

Cuando el demonio juegue una carta Reparación de jalató (+3 jalatós), puede optar por colocar un jalató especial en el lugar de uno de los tres jalatós normales.



# Temporada de esquileo jalató



El invierno está a la vuelta de la esquina y, de cara al terrible mes de desiembro, los aventureros se dedican en cuerpo y alma a la búsqueda de algo de lana que los proteja del frío. Y la lana favorita de los guerreros no es otra que la de jalató: es la más barata y la que mejor huele. ¡Así que preparad las tijeras y trabajad duro!

## Disposición

### Terreno

Utiliza solo terrenos jalató.

### Cartas de eventos

Utiliza las cartas de eventos jalató. Retira del mazo las siguientes cartas: 3 Novedades, 2 Variación de precio.

### Circuito de aventuras

Su longitud es de 7 casillas.

### Monstruos especiales

Jalatrunki, jalató pútrido, jalató de las cuevas, jalató esqueleto.

## Reglas especiales

### Misión repetible

Al esquilar un monstruo de la familia jalató con ayuda de la acción especial Esquileo (ver a continuación) se obtiene 1 GG.



### Reglas adicionales

En esta situación, todos los krosmasters disponen de la acción especial Esquileo. Su coste es de 5 PA  y su alcance es de contacto (como el Puñetazo).

Cuando un krosmaster utiliza el Esquileo contra un monstruo jalató normal (que no sea un jalató especial ni un jefe), se retirará ese mob del tablero y será sustituido por un jalatinillo. El krosmaster recibirá una lana de jalató. El monstruo retirado no otorgará ningún drop: ¡no está muerto, solo se ha quedado sin lana!

Esta acción también permite completar la misión repetible de la situación.





# A la caza de huevos

19

Recientemente, un demonio mostró interés por la tradición de la fiesta de Pazcuak, famosa por sus huevos de chocolate. A raíz de eso, decidió organizar su propia caza de huevos... aunque sin saber realmente lo que significaba la palabra «chocolate». Así que no importa el tipo de huevo que te encuentres: ya sea grande o pequeño, fresco o podrido, ¡cualquiera vale! Preparados... Listos... ¡A por los huevos!

## Disposición

### Terreno

Utiliza solo terrenos tofu.

### Cartas de eventos

Utiliza las cartas de eventos tofu.

### Monstruos especiales

Tofudriza, tofuzmo, tofuito feo, batofu, tofulminante.

### Mercadillo

Los huevos de tofu valen 4 kamas y la madera, 3 kamas.

El resto de recursos valen 2 kamas.

## Reglas especiales

### Misión repetible

Al descartarse de 3 huevos de tofu del bolso se obtiene 1 GG.

### Reglas adicionales

Cada vez que el demonio juega una carta Reparación de tofu (+2 o +3 tofus), Reparación de tofu especial o Aparición del Tofu Real, coloca un huevo de tofu en un espacio para huevos del mismo terreno.

Cuando se deja K.O. a un krosmaster (incluso si este abandona el combate), retira de su bolso todos los huevos de tofu: se le habrán roto todos al caer al suelo, ¡así que tendrá que buscar huevos nuevos!





¡El amarillo está superpasado de moda! Los colores vivos y la alegría tornasolada del plumaje de los tofus han sido desterrados de los talleres de moda del Horamundo. Ahora lo que causa furor entre la gente chic es el negro. No es de extrañar pues que todo el mundo esté buscando plumas negras de tofu... Lo que les faltaba a estos pobres animalillos; ¡más les vale echar por patas si quieren librarse de una buena!

## Disposición

### Terreno

Utiliza solo terrenos tofu.

### Cartas de eventos

Utiliza las cartas de eventos tofu. Retira del mazo las siguientes cartas: 1 Aparición del Tofu Real, 2 Reparación de huevos, 2 Subasta.

### Misiones personales

No utilices los cuadros de trofeos en esta situación. Cada jugador recibe 2 misiones de 1 GG y 2 misiones de 2 GG, y tendrá que dejar una misión de cada tipo en el mazo. De ese modo, empezará la partida solo con 2 misiones personales.

### Monstruos especiales

Tofuzmo, tofuito feo, batofu.

### Mercadillo

Las plumas de tofu valen 5 kamas; el resto de recursos valen 3 kamas. Coloca 4 objetos equipables en venta directa (1 arma, 2 armaduras y 1 dije) y 4 recetas (1 arma, 2 armaduras y 1 dije): ¡son las rebajas de la colección pasada de moda!

## Reglas especiales

### Misión repetible

Al matar a un tofu negro se obtiene 1 GG.

### Reglas adicionales

Cada vez que el demonio juega una carta Reparación de tofu (+2 o +3 tofus), uno de los monstruos será obligatoriamente un tofu negro, siempre que no estén agotados.

Si se acaba con un tofuzmo o con un tofuito feo, se consigue al instante 1 GG.

En esta situación, los krosmasters controlados por el demonio pueden atacar libremente a los tofus, ya que son competidores dispuestos a lo que haga falta por un puñado de plumas.





No es habitual que desaparezca un fragmento del Horamundo en invierno. A Djaul, el protector del mes de desiembro, no le hace mucha gracia que le hayan quitado su terreno. Pero si descuida una parte del mundo, esta quedará atrapada en el frío invierno para toda la eternidad. Los krosmasters tendrán que llenar sus bolsos de provisiones para aguantar el mayor tiempo posible en un entorno tan hostil...

## Disposición

### Familias de monstruos

Puedes elegir si prefieres jugar a esta situación con la familia de los jalatós o de los tofus (pero no con las dos a la vez).

### Terreno

Utiliza los terrenos correspondientes a la familia de monstruos que hayas elegido.

### Cartas de eventos

Utiliza las cartas de eventos correspondientes a la familia de monstruos que hayas elegido. Retira del mazo las siguientes cartas: 3 Novedades, 2 Subasta, 2 Reparación de árboles, 1 Aparición de un krosmaster enemigo.

### Circuito de aventuras

Su longitud es de 7 casillas.

## Reglas especiales

### Misión repetible

Por cada 8 espacios ocupados en su bolso (por recursos, recetas u objetos), un krosmaster ganará 1 GG. Se pueden ganar varios GG a la vez gracias a esta misión. El jugador no está obligado a completar esta misión inmediatamente cuando sea posible: si lo desea, puede esperar a hacerlo más tarde.

### Reglas adicionales

Cuando un monstruo deja K.O. a un krosmaster, este tendrá que descartarse de 3 recursos (a su elección) de su bolso. ¡Los monstruos también necesitan reservas para el duro invierno!

Cuando un krosmaster de otro jugador deja K.O. a tu krosmaster, podrá robarle hasta 4 recursos de su elección a este último y añadirlos a su propio bolso. Si lo prefiere, puede robar una receta o un objeto que esté en el saco, en lugar de los recursos.





Un día, un demonio excesivamente curioso escuchó una larga disertación de un anutrof acerca del dinero. Fascinado por la idea de que esas pequeñas piezas de metal pudieran tener tanto valor, pidió a los aventureros que le trajeran todas las monedas que pudieran. Actualmente se ha convertido en uno de los mandamases del Horamundo gracias al imperio financiero que ha creado, ¡que haría palidecer al mismísimo dios anutrof!

## Disposición

### Familias de monstruos

Puedes elegir si prefieres jugar a esta situación con la familia de los jalatós o de los tofus (pero no con las dos a la vez).

### Terreno

Utiliza los terrenos correspondientes a la familia de monstruos que hayas elegido.

### Certas de eventos

Utiliza las cartas de eventos correspondientes a la familia de monstruos que hayas elegido. Retira del mazo la carta de misión Bling bling.

### Misiones personales

Los kromasters no poseen ninguna misión personal en esta situación.

## Reglas especiales

### Misión repetible

Un kromaster obtendrá 1 GG por cada 10 kamas de los que se descarte. Se pueden ganar varios GG a la vez gracias a esta misión. El jugador no está obligado a completar esta misión inmediatamente cuando sea posible: si lo desea, puede esperar a hacerlo más tarde.

### Reglas adicionales

Cuando el demonio juegue una carta Modificación de precios, Novedades, Subasta o una misión repetible, también aplicará el efecto de una carta Modificación de precios. Este efecto se añadirá al que ya tenga la carta de evento; así que si juega una carta Modificación de precios, su efecto será doble.





# Carrera armamentística

23

Ha llegado el momento de bajar a la arena de combate... Los demonios tienen que elegir a sus nuevos campeones y solo aceptarán a los krosmasters más peligrosos y mejor equipados. Será mejor arramplar en las armerías para hacerse con un buen set de gladiador. Es posible que tu libertad dependa de ello...

## Disposición

### Familias de monstruos

En esta situación se emplean las dos familias de monstruos: los jalatós y los tofus.

### Terreno

Utiliza una mezcla de terrenos correspondientes a las dos familias de monstruos.

### Cartas de eventos

Mezcla las cartas de eventos de jalatós y tofus. Retira del mazo las siguientes cartas: 4 Aparición de un krosmaster enemigo, 4 Modificación de precios.

### Mercadillo

Mezcla los objetos equipables de jalatós y tofus. Coloca 4 objetos equipables en venta directa aleatorios (1 arma, 2 armaduras y 1 dije) y 4 recetas aleatorias (1 arma, 2 armaduras y 1 dije) en el mercadillo.

## Reglas especiales

### Misión repetible

Por cada 2 objetos equipables que equipe un krosmaster ganará 1 GG. A tal efecto, un set completo contará como 4 objetos equipables. Se pueden ganar varios GG a la vez gracias a esta misión. El jugador no está obligado a completar esta misión inmediatamente cuando sea posible: si lo desea, puede esperar a hacerlo más tarde.

### Reglas adicionales

Mezcla los objetos equipables del Jalatós Real y del Tofu Real con el resto de objetos de la reserva. Estos objetos solo se podrán adquirir en venta directa: si el demonio roba un objeto equipable real como receta, tendrá que volver a guardarlo en la reserva y robar otro.





En el Horamundo, al igual que en todas partes, la unión hace la fuerza. Cuando los krosmasters dejan a un lado sus pequeñas rencillas y hacen piña para combatir a sus opresores es el momento en que empieza la auténtica batalla. ¡Abajo los poderes oscuros! ¡Todos contra el demonio!

El modo de juego Cooperativo es una variante de Krosmaster Quest que comparte la mayoría de reglas con una partida estándar. Todos los jugadores se alían para enfrentarse a un demonio cuya misión es acabar con ellos uno a uno.

## Disposición

La disposición de una partida en el modo Todos contra todos se describe detalladamente en las páginas 12 y 13 de las Reglas del juego. Coloca la mesa según las opciones «por defecto», sin utilizar ninguna regla especial. El jugador que desempeñe el papel del demonio irá después del krosmaster que tenga la menor iniciativa.

## Reglas especiales

### Poder completo del demonio

Al contrario que en las partidas Todos contra todos, en esta situación el demonio disfruta plenamente de sus poderes. Por este motivo, podrá jugar con los monstruos en todos sus turnos de la partida (nunca jugará un turno parcial).

### El devorador de GG

En una partida Cooperativa, el objetivo del demonio es hacer trizas las fuerzas de los krosmasters. Para ello, intentará devorar los GG de los krosmasters. Los GG devorados se retiran de la línea de galones del kros-

master, comenzando por la izquierda de la línea. Los GG que reciban los jugadores al completar misiones se colocarán siempre a la derecha de su GG más avanzado; de esta manera irán avanzando hasta el final de la línea.

En este modo de juego, para alcanzar la victoria basta con rellenar la última casilla de la línea de galones: no hace falta completar todos los espacios. Además, los krosmasters no pierden ningún GG (a la derecha de su línea) si les dejan K.O. durante la partida.

GG devorados por el demonio



GG recibidos para las misiones

Si el demonio devora todos los GG de un krosmaster, este ya no podrá ganar más GG en lo que quede de partida. Devolverá sus cartas de misiones personales y retirará sus fichas del circuito de aventuras. A pesar de todo, seguirá jugando en la partida y podrá ayudar a sus compañeros a intentar vencer al demonio.

Si se utiliza la variante «Jugar con otros krosmasters» que se propone en la página 30 de las Reglas del juego, los personajes de nivel 6 empezarán la partida con 1 GG en lugar de con 0. Así podrán acumular GG al igual que sus compañeros.

El demonio puede devorar GG de distintas maneras.

El precio de la derrota: cuando un krosmaster queda K.O., el demonio le quitará 1 GG. (Este efecto sustituye la penalización habitual de 1 GG que se aplica al quedar K.O.)

El demonio puede devorar GG de distintas maneras.

- **¡Tú eres el próximo!:** cuando un krosmaster que no tiene ningún GG queda K.O., el demonio se llevará 1 GG de otro krosmaster de su elección.
- **¡Llegan los refuerzos:** cuando el demonio juegue una carta Reparación de jalatō especial, Reparación de tofu especial o Aparición de un krosmaster enemigo, devorará 1 GG de un krosmaster de su elección.
- **¡Dejad paso al maestro:** cuando el demonio juegue una carta Aparición del Jalatō Real o Aparición del Tofu Real, le arrebatara 1 GG a cada krosmaster.
- **¡Se acerca vuestro fin!:** cuando el demonio complete una misión repetible en el circuito de aventuras, devorará 1 GG de cada krosmaster.

### Condiciones de victoria

Uno de los jugadores tiene que llegar al final de su línea de galones antes de que el demonio devore todos los GG de los krosmasters. De lograrlo, serán declarados los vencedores de la partida. Si todos los krosmasters se quedan sin ningún GG o si la partida se acaba debido al circuito de aventuras (si se agotan los espacios libres para una nueva carta de misiones), el demonio habrá ganado la partida.

# Jugar una partida Cooperativa genérica

Si no quieres utilizar una situación concreta en la partida Cooperativa, aplica las reglas siguientes.

## Disposición

Puedes jugar la partida con una de las familias de monstruos o con las dos a la vez.

Si decides utilizar **una única familia**:

utiliza solo los **terrenos del tablero**, las **cartas de eventos** y las **misiones repetibles** vinculadas a esa misma familia.

Prepara la disposición de la partida según se explica en las páginas 12 y 13 de las Reglas del juego.

Si optas por utilizar **las dos familias**:

mezcla las cartas de eventos y las misiones personales de ambas. Cuando le llegue el turno de colocar un terreno a un jugador, podrá elegir entre colocar un terreno jalató o uno tofu; no obstante, tiene que haber **al menos un terreno de cada tipo** para que puedan aparecer todos los monstruos.

Las recetas disponibles en el mercadillo estarán mezcladas: habrá 4 recetas jalató (1 arma, 2 armaduras y 1 dije) y 4 recetas tofu (1 arma, 2 armaduras y 1 dije).

## Reglas especiales

### Misión repetible

Como esta partida es genérica, no se utiliza la carta de situación. Antes de empezar a jugar, el demonio robará cartas de eventos una a una hasta que aparezca una carta de misión que no sea una misión repetible. Coloca esta carta en el primer espacio del circuito de aventuras: en esta partida hará las veces de carta de situación. A continuación mezcla el resto de las cartas robadas en el mazo de las cartas de eventos.



# 26 La venganza fantasmagórica de los jalatós

¡Basta ya! ¡El demonio no aguanta ni un segundo más! La masacre constante de los jalatós ha durado demasiado. Por eso quiere aplicar una nueva regla en el Horamundo: todo jalató asesinado regresará en forma de fantasma y clamará venganza contra su asesino. Cuando haya más muertos que vivos, descubrirán el verdadero terror de sus matanzas...

## Disposición

### Terreno

Utiliza solo terrenos jalató.

### Cartas de eventos

Utiliza las cartas de eventos jalató. Retira del mazo las siguientes cartas: 2 Aparición de un krosmaster enemigo, 1 Reparación de jalató especial.

### Circuito de aventuras

La longitud del circuito es de 7 casillas.

### Misiones personales

Cada jugador recibe 2 misiones de 1 GG y 2 misiones de 2 GG, y tendrá que dejar una misión de cada tipo en el mazo. De ese modo, empezará la partida solo con 2 misiones personales en total.

### Monstruos especiales

Jalató pútrido, jalató esqueleto.

## Reglas especiales

### Misión repetible

Al matar a un gostofó jalató se obtiene 1 GG.

### Reglas adicionales

Cada vez que se acaba con un monstruo de la familia jalató, el demonio pone en juego un gostofó jalató en la casilla que había quedado libre.

El demonio cuenta con otro método para devorar los GG de los jugadores (que se añade a los que se describen en la página 19 de este cuaderno).

- **¡Yo os maldigo!**: si el demonio tiene que poner en juego un gostofó jalató cuando ya haya 4 en la partida, devorará 1 GG de cada krosmaster.





# La tofudriza agraciada

27

Érase una vez una princesa que escapó de su mazmorra en busca de aventuras. Pero pronto el mundo entero comenzó a ir tras ella por su belleza y fortuna. Con la ayuda de sus valientes caballeros, decidió emprender el peligroso camino que la llevaría hasta su padre, el rey... Ah, ¿he mencionado ya que esta hermosa princesa era un tofu rosa?

## Disposición

### Terreno

Utiliza solo terrenos tofu. La entrada de la mazmorra tofu tiene que estar presente en uno de los terrenos. Si ningún jugador la coloca, será el demonio quien tenga que colocarla en una casilla demonio libre al acabar la ronda para disponer los terrenos.

### Cartas de eventos

Utiliza las cartas de eventos tofu. Retira del mazo las siguientes cartas: 1 Aparición de Tofu Real, 2 Aparición de un krosmaster enemigo y todas las cartas de misión, salvo las de misiones repetibles.

### Circuito de aventuras

La longitud del circuito es de 6 casillas.

### Misiones personales

No utilices los viajes en esta situación. Cada jugador recibe 2 misiones de 1 GG y 2 misiones de 2 GG, y tendrá que dejar una misión de cada tipo en el mazo. De ese modo, empezará la partida solo con 2 misiones personales en total.

### Monstruos especiales

Tofuzmo, tofuito feo, tofulminante, 2 tofus negros.

## Reglas especiales

### Condiciones de victoria

Los krosmasters, acompañados de la tofudriza, deben adentrarse en la mazmorra y vencer al Tofu Real; si lo consiguen, se llevarán la victoria. Si todos los krosmasters se quedan sin ningún GG o si la partida se acaba debido al circuito de aventuras, el demonio habrá ganado la partida.

### Misión repetible

Si la tofudriza se encuentra en el mismo terreno que el krosmaster, este se lleva 1 GG.

### Reglas adicionales

Las cartas de evento Reparación de tofu que tendrían que hacer aparecer 1 tofu añaden 2 tofus en realidad.

Al comienzo de la partida el demonio coloca a la tofudriza en una casilla de posicionamiento de su elección (fuera de la ciudad). Si un krosmaster se encuentra en el mismo terreno que ella, podrá controlarla como si se tratará de una de sus invocaciones. La tofudriza no puede entrar en la ciudad.

El demonio cuenta con otros dos métodos para devorar los GG de los jugadores (que se añaden a los que se describen en la página 19 de este cuaderno).

- **¡Visita sorpresa!**: si la tofudriza queda K.O., el demonio la volverá a poner en juego con todos sus PV en

una casilla adyacente al krosmaster (fuera de la ciudad) que prefiera. A continuación, devorará 1 GG de ese krosmaster.

- **Sola y abandonada**: si la tofudriza queda K.O. y todos los krosmasters están en la ciudad, el demonio la volverá a poner en juego con todos sus PV en una casilla adyacente a la entrada de la mazmorra. Después, devorará 1 GG de cada krosmaster.





En ocasiones, los krosmasters prisioneros del Horamundo se rebelan en contra de su hechizo, rompen los preciados juguetes de los demonios e intentan huir. Los amos del lugar no dudan ni un segundo en soltar a los wauwaus de guardia más peligrosos para sofocar esas rebeliones...

¿Crees que el incidente de hoy tendrá un resultado diferente?

### Disposición

#### Familias de monstruos

En esta situación se emplean las dos familias de monstruos: los jalatós y los tofus.

#### Terreno

Utiliza una mezcla de terrenos correspondientes a las dos familias de monstruos. No coloques ninguna entrada de la mazmorra (en esta situación no se puede acceder a la mazmorra).

#### Cartas de eventos

Mezcla las cartas de eventos de jalatós y tofus.

#### Misiones personales

No utilices los viajes en esta situación.

#### Monstruos especiales

Tofuzmo, tofuito feo, batofu, tofulminante, jalató de las cuevas, jalató esqueleto, jalató pútrido, jalatranki.

#### Mercadillo

Mezcla los objetos equipables de jalatós y tofus. Coloca 4 objetos equipables en venta directa aleatorios (1 arma, 2 armaduras y 1 dije) y 4 recetas aleatorias (1 arma, 2 armaduras y 1 dije) en el mercadillo.

### Reglas especiales

#### Misión repetible

Al matar a un jefe o a un krosmaster controlado por el demonio se obtiene 1 GG. Este GG se añade al que se consigue por acabar con un jefe fuera de la mazmorra.

#### Reglas adicionales

Cada jugador puede retirar un escondehechizo adicional de su Cuadro de control antes de empezar la partida. ¡Estos krosmasters rebeldes están entrenados y son muy peligrosos!

En esta situación, el demonio no devora GG con la acción Llegan los refuerzos (cuando pone en juego un monstruo especial o un krosmaster enemigo).

Cuando el demonio juega una carta Reparación de jalatós (+3 jalatós), puede optar por poner en juego el Jalató Real en vez de los jalatós. De igual modo, una carta Reparación de tofu (+3 tofus) puede emplearse para poner en juego el Tofu Real en lugar de los tres monstruos.

Si el demonio juega una carta Aparición del Jalató Real o Aparición del Tofu Real cuando el jefe ya esté en juego, robará un estado de ánimo del jefe y lo aplicará inmediatamente al jefe en cuestión.





# Incursión en la mazmorra: jalató

29

¿Dar paseos por el campo no va contigo? ¿Prefieres ir directamente a por la cabeza del jalató más grande del rebaño?  
¡Pues hazte con tus mejores armas y baja a la mazmorra para enfrentarte a esa fiera en su propio terreno!

## Disposición

Esta situación permite jugar una partida rápida, centrada en el combate, por lo que se omiten algunas reglas habituales de Krosmaster Quest.

Así pues, no utilices el **circuito de aventuras**, el **mercadillo** ni las **cartas de eventos**. Los jugadores no reciben misiones personales. Los krosmasters **no colocan cubiertas** sobre sus hechizos y poderes. Ignora las reglas habituales relativas al **drop**. Los krosmasters siempre están en **modo Combate** durante esta situación.

### Terreno

El demonio elige un terreno de la mazmorra jalató. Después coloca un elemento de atrezo de cada tipo (fuente y tótem jalató). Los krosmasters se colocan en las casillas de posicionamiento situadas en las dos últimas líneas de un lado del terreno. A continuación, el demonio robará **tres jalatós de mazmorra** y los colocará en las casillas de posicionamiento de las dos últimas líneas del lado opuesto del terreno.

### Dinero para tus gastos

Según el tamaño del grupo, los krosmasters pueden recibir una asignación de kamas para equiparse. Con esta «paga» pueden comprar los objetos equipables que deseen antes de entrar en la mazmorra, aunque no objetos consumibles.

- **1 krosmaster:** 8 kamas
- **2 krosmasters:** 4 kamas cada uno
- **3 krosmasters:** 2 kamas cada uno
- **4 krosmasters:** 0 kamas
- **5 krosmasters:** 0 kamas y el jefe dispondrá de un estado de ánimo cuando aparezca.

## Reglas especiales

### Condiciones de victoria

Matar al Jalató Real. Si un krosmaster lo logra, los jugadores del equipo habrán obtenido la victoria; si todos los krosmasters acaban K.O., será el demonio quien se declare el vencedor.

### Desarrollo de la mazmorra

Al contrario de lo que ocurre en la mazmorra de las partidas normales de Krosmaster Quest, aquí la mazmorra se compone de tres salas. Si al acabar el turno de un krosmaster no queda ningún monstruo en la mazmorra, se abrirá una nueva sala: el demonio elegirá otro terreno y lo pondrá junto al primero. Después colocará más monstruos en las dos últimas líneas del lado opuesto de los krosmasters y la partida se reanudará.

- **2.ª sala:** 4 jalatós de mazmorra.
  - **3.ª sala:** 3 jalatós de mazmorra y el Jalató Real.
- No robes el estado de ánimo del jefe para el Jalató Real, a menos que hayan participado 5 krosmasters en la mazmorra.

# 30 Incursión en la mazmorra: tofu



¿Tienes ganas de pelea? ¿Te encantaría hacer músculos con un punching ball amarillo lleno de plumas y con corona? Pues no esperes más: ¡reúne a algunos compañeros de armas y entrad en la mazmorra tofu!

## Disposición

Esta situación permite jugar una partida rápida, centrada en el combate, por lo que se omiten algunas reglas habituales de Krosmaster Quest.

Así pues, no utilices el circuito de aventuras, el mercadillo ni las cartas de eventos. Los jugadores no reciben misiones personales. Los krosmasters no colocan cubiertas sobre sus hechizos y poderes. Ignora las reglas habituales relativas al drop. Los krosmasters siempre están en modo Combate durante esta situación.

### Terreno

El demonio elige un terreno de la mazmorra tofu. Después coloca un elemento de atrezo de cada tipo (jaula para tofus y nido de tofus). Los krosmasters se colocan en las casillas de posicionamiento situadas en las dos últimas líneas de un lado del terreno. A continuación, el demonio robará **tres tofus de mazmorra** y los colocará en las casillas de posicionamiento de las dos últimas líneas del lado opuesto del terreno.

### Dinero para tus gastos

Según el tamaño del grupo, los krosmasters pueden recibir una asignación de kamas para equiparse. Con esta «paga» pueden comprar los objetos equipables que deseen antes de entrar en la mazmorra, aunque no objetos consumibles.

- **1 krosmaster:** 6 kamas
- **2 krosmasters:** 3 kamas cada uno
- **3 krosmasters:** 0 kamas
- **4-5 krosmasters:** 0 kamas y el jefe dispondrá de un estado de ánimo cuando aparezca

## Reglas especiales

### Condición de victoria

Matar al Tofu Real. Si un krosmaster lo logra, los jugadores del equipo habrán obtenido la victoria; si todos los krosmasters acaban K.O., será el demonio quien se declare el vencedor.

### Desarrollo de la mazmorra

Al contrario de lo que ocurre en la mazmorra de las partidas normales de Krosmaster Quest, aquí la mazmorra se compone de tres salas. Si al acabar el turno de un krosmaster no queda ningún monstruo en la mazmorra, se abrirá una nueva sala: el demonio elegirá otro terreno y lo pondrá junto al primero. Después colocará más monstruos en las dos últimas líneas del lado opuesto de los krosmasters y la partida se reanudará.

- **2.ª sala:** 4 tofus de mazmorra.
- **3.ª sala:** 3 tofus de mazmorra y el Tofu Real.

No robes el estado de ánimo del jefe para el Tofu Real, a menos que hayan participado 5 krosmasters en la mazmorra.

# Notas

