

TEMPLE OF HORRORS

FAQ & ERRATA



giochix.it

ERRATA

Doppio Tiro (carta Ranger): spendi 2 cubetti: distribuisi i ♠ del tuo attacco a distanza su 2 bersagli nella stessa stanza.

Colpo Maledetto (carta Ladro): Se colpisci l'avversario che stai ingaggiando in mischia, spendi X cubetti e pesca una carta...

Manticora (carta Boss): All'inizio di ogni round, dopo lo schieramento, un Eroe in copertura, subisce 2 ♠...

Regolamento pag. 29, Eroe Multiclasse. Scegli lo stile di Combattimento e gli slot difesa di 1 dei due Eroi e metti la carta Eroe scelta a coprire quella non scelta.

REGOLE E VARIANTI

Plancia delle Ore: per modulare al meglio la difficoltà delle avventure, puoi variare i colori la plancia delle Ore. La plancia originale viene definita come plancia B (più difficile), mentre quella con la serie dei colori composta da 4 ore verdi, 7 gialle, 4 arancione e 3 rosse, è la plancia A (più facile).



La plancia delle Ore, tipo A

Difficoltà dell'Avventura: cambiando il valore del numero dei giocatori e la plancia delle Ore utilizzata puoi modulare la difficoltà di gioco:

Difficoltà	Plancia Ore	Numero giocatori
Favorevole ^B	A	2*
Facile ^A	A	1*
Normale	A	
Difficile	B	
Folle	B	+1
Impossibile	B	+2

^A (Facile) I giocatori iniziano il gioco con entrambe le carte ★ e ☆ disponibili. In più le creature aggiuntive degli incontri sono considerate alternative anziché aggiuntive.

^B (Favorevole) Come per le partite facili, in più i posti di guardia rivelano un Leader invece che un Boss.

*Se il valore va a 0 o meno, usa 0.5 (per eccesso).

Ad esempio, in una partita Difficile per 4 giocatori, un Boss con 7+6 Punti Vita ha 41 PV ($7 \times 5 = 35 + 6 = 41$) invece di 34 PV ($7 \times 4 = 28 + 6 = 34$). Il primo incontro con i Goblin prevede 5 Goblin invece di 4, il secondo 5 Goblin + 1 Elite, il terzo 5 Goblin + 1 Capo, e l'ultimo 5 Goblin + 1 Boss. In una partita Favorevole in solitario, questo stesso Boss ha 10 PV ($7 \times 0,5 = 3,5 + 6 = 9,5$, arrotondato a 10);

il primo incontro con i Goblin ha 1 Goblin, il secondo solo 1 Elite, il terzo solo 1 Capo e l'ultimo solo 1 Boss.

Per le prime partite si consiglia di giocare con difficoltà **Facile** per poi passare al Normale e alla modalità PvP. Il Solitario è più difficile, quindi consigliamo di giocarlo sempre in modalità Facile.

FAQ

Per Indizi e Tombe nel regolamento si parla di gruppi di stanze pari al numero dei giocatori + 2, cosa si intende per gruppo?

Un insieme di stanze connesse tra loro dello stesso colore.

Per ottenere la quest secondaria della stanza teletrasporto (o per le altre stanze) è sufficiente farci un Cerca?

No. Per completare le quest secondarie devi attivare l'abilità specifica della stanza.

Nel solitario ci sono condizioni di gioco particolari?

Si gioca in modalità Facile, in più il giocatore inizia con 9 monete, invece di 4.

Quando si sostituiscono le carte comprate dal mercato?

Non si sostituiscono. Si rimettono tutte le carte, scartando quelle ancora presenti, all'inizio dell'Ora che ha il simbolo

Le stanze indizi possono essere attivate anche per guadagnare 1 punto esperienza. Anche per questo scopo la stanza deve essere parte di un gruppo di stanze dello stesso colore connesse?

Sì, come per gli indizi, 4+ 2 stanze.

Se sono in party e muoio nel periodo giallo o verde e c'è almeno un altro eroe in gioco, torno in vita. A quali condizioni?

Torni in gioco alle condizioni iniziali, quelle del setup, perdendo quello che avevi guadagnato. Eventuali tessere avventura rimangono invece lì dove sei morto.

La Quest secondaria Larghezza x Lunghezza del dungeon: la stanza di entrata va inclusa nel conteggio?

Sì.

Raccogliere un oggetto è un'azione gratuita?

Sì.

Posso aprire una Breccia in un muro quando non ci sono più tessere Breccia sulla carta 69?

Sì, con l'azione "Crea una Breccia" (vedi pag. 11 del regolamento). Costa 3 azioni.

Controllo della stanza Tesoro: come si fa?

Si fa un controllo completo per Monete e Oggetti. Gli oggetti da scartare dipendono dal Periodo corrente: si scartano tutti gli oggetti di valore 8+ nel Periodo verde, 10+ in quello giallo, 12+ in quello arancione, 14+ in quello rosso.

Posso restare in una stanza e Cercare monete ad ogni Round?

No. Dopo l'azione Cerca va posizionato un segnalino Stato Disattivata e l'azione Cerca non si può più fare.

POSTI DI GUARDIA

Il Posto di Guardia si attiva se un Eroe entra in uno degli otto quadretti intorno?

Sì, ma si attiva anche se un altro mostro entra nella stanza del Posto di guardia.

Quando attivo un Posto di Guardia e giro la sua tessera, se c'è un simbolo rosso (ad esempio Trappola) devo disattivarlo? Se sì, ha valore per le Quest secondarie?

Sì ad entrambe le domande.

E se è una stanza Pericolosa?

Devi prima effettuare il controllo Incontri: se è positivo aggiungi l'incontro al contenuto del Posto di Guardia.

INIZIATIVA E MOVIMENTO

In una iniziativa che ha come ordine eroe-creatura-mischia, se l'eroe passa e la creatura si muove verso di lui senza raggiungerlo, al successivo round l'eroe può fare ancora azioni, ad esempio caricarlo, o ha passato in maniera definitiva?

Sì, certo, può farlo. Il passare è definitivo solo quando si raggiungono le condizioni di fine Ora: non ci sono Combattimenti in corso, le Creature terminano i cubetti (o muoiono) e tutti i giocatori decidono di/devono passare.

A fine Ora il dischetto movimento gratuito usato va nella riserva? Come lo recupero?

Sì, va nella riserva. Il dischetto colorato si recupera come un cubetto colorato.

Di quanto si muove un Eroe?

Spendendo 1 cubetto azione ti puoi muovere di 1 stanza. Spendendo il dischetto movimento gratuito ti puoi muovere di un'altra stanza. Infine puoi spendere 1 cubetto bianco per fare 1 movimento in più se hai sulla plancia del giocatore la stat Movimento migliorata (al 3° step o più). Quindi hai potenzialmente un totale 3 movimenti come base del personaggio.

Ai fini del calcolo della distanze, la Sala vale come 1 stanza unica oppure devo conteggiare le singole tessere che la compongono?

Devi conteggiare le singole tessere che la compongono.

COMBATTIMENTO

I cubetti sulla plancia di combattimento vanno lanciati tutti insieme?

Come preferisci, anche uno ad uno. Non è necessario dichiarare quanti cubetti si lanciano, lo si può decidere dopo ogni singolo lancio.

Quando lancio i cubetti, la regola dice che se sta a cavallo di due colori posso decidere dove posizionarlo. Posso farlo sempre?

No. Un cubetto che tocca il fumble non si sposta mai. In ogni caso prima devi lanciare tutti i cubetti, dopodiché controllare se 2 o più cubetti toccano la zona rossa; se è avvenuto devi eliminarli. Soltanto dopo puoi spostare come vuoi tutti i cubetti che toccano due zone.

Per avere un TS pari a 3 devo ottenere 3 cubetti con 1 ♠ (area arancio) e 3 cubetti con 1 ♥ (area gialla)?

Devi ottenere tre punti ♠ + tre punti ♥, ma puoi ottenerli con qualsiasi combinazione, ad esempio 1 cubetto sul rosso (3 ♠) e 3 cubetti sul giallo (3 ♥).

I cubetti mana utilizzati per i tiri salvezza (TS) vanno nella disponibilità o nella riserva dell'eroe?

I TS funzionano come gli attacchi: se rimangono sulla plancia li recuperi e sono disponibili, altrimenti no.

Se mi raggiungono dei mostri in mischia, sono solo, non ho più cubetti azione e non ho PF sufficienti per un attacco disperato. Sono morto?

Purtroppo sì.

Se uccido un Leader o Boss a distanza, effettuo subito il Controllo Tesori o devo andare sulla tessera nella quale sono morti?

Il tesoro del boss è lasciato dal boss, quindi devi andare nella sua stanza. L'azione di raccogliere è gratuita.

Le Creature continuano ad attaccare all'infinito finché sono in mischia, è corretto?

Sì.

Quando recupero i cubi usando l'attacco disperato, tutti i cubi hanno lo stesso valore?

Sì. Puoi prendere 2 cubetti Azione o 2 cubetti Mana, o 1 ed 1.

Come funziona la fuga se sono ingaggiato in combattimento?

Tira sulla plancia ignorando i ♠ fatti. Rimuovi il cubetto che ha ottenuto il miglior risultato tra i ♥. Dopodiché ti

puoi muovere, se sopravvivi.

Se metto una spada bianca accanto alla zona rossa e una accanto a quella nera, come funziona la spada colorata? Solo per una? Dove la devo mettere?

Giocando la spada colorata, potenzi tutte le spade bianche che hai giocato. Puoi metterla direttamente nella tua riserva.

Posso terminare la fase Azioni se l'eroe o gli eroi non hanno cubetti azione, non ci sono combattimenti in corso e le creature hanno un cubetto movimento, ma non possono muoversi perché non possono vedere, non possono sentire e non ci sono eroi nel raggio del loro valore di Percezione +1?

In questo caso, le creature si muovono verso il loro punto di origine o, in caso di un incontro, verso il posto di guardia più vicino. Una volta raggiunto questo punto o esauriti i cubetti, puoi terminare la fase Azioni se non ci sono combattimenti in corso.

CREATURE

Cosa si intende che le Creature devono muoversi con il minor numero di spostamenti?

Le creature si muovono lungo il percorso che utilizza il minor numero di tessere per raggiungere la loro destinazione.

Come si misura la distanza di percezione delle Creature?

Per "ti vedono?" devi controllare se c'è una linea di visuale tra mostro ed Eroe. Due spazi inesplorati bloccano la visuale.

Per "ti sentono?" devi contare le tessere connesse che ci sono tra il mostro e l'Eroe. I suoni non attraversano i muri, se c'è un muro devi girarci intorno per determinarne la distanza. Gli spazi inesplorati non bloccano il suono. Per "ti percepiscono?", come per i suoni, devi contare le tessere connesse che ci sono tra il mostro e l'Eroe. Gli spazi inesplorati non bloccano la percezione.

Quando si controlla la percezione delle Creature?

Lo si fa prima di ogni loro passo, quindi se muovono di due stanze, si controlla prima di muoversi e dopo il primo passo.

Se delle Creature non vedono, sentono e percepiscono che fanno?

Sono erranti e tornano al loro luogo di provenienza. Per gli incontri vanno al Posto di Guardia più vicino, negli altri casi vanno nella stanza dove sono apparsi. Alla fine dell'Ora, se non percepiscono/sentono/vedono nessuno, vanno rimossi e la stanza di provenienza va resettata alle condizioni iniziali.

Se non ci sono cubetti in gioco, il controllo degli incontri va fatto?

Gli incontri si controllano sempre: il valore minimo è 1, anche con zero cubetti sul tavolo.

Se ci sono Creature sulla mappa, posso passare all'Ora successiva solo se non hanno più cubetti neri e non sono in mischia, è corretto?

Sì.

POTERI

Mani brucianti: puoi utilizzare questo potere in un corpo a corpo, ma senza dover tirare cubetti o pagare alcun costo d'assalto. Che vuol dire?

Mani Brucianti è una magia particolare che si può fare quando sei in mischia in corpo a corpo (o anche in copertura). Se lo fai in un corpo a corpo, non devi usare la plancia combattimento (e quindi non devi pagare il costo di assalto), ma usare solo il potere. Nota: subirai l'attacco dell'avversario!

Missile magico: quando intende per eccesso significa che se si usa un cubetto (1.5 danni) fai 2 danni? Quindi tre cubetti (4.5) fai 5 danni?

Sì.