

DUNGEON E MOSTRI

Sui passaggi oscuri e i loro laidi abitanti

Il cuore di AHQ3.0 è l'esplorazione dei **Dungeon**: i Dungeon sono generati dalle **Carte Obiettivo** che indicano di quante **Carte Stanza** sono composti, che mazzi di **Mostri** hanno, qual è l'**Obiettivo** e il **Tesoro** finale, che **Tileset** utilizzare. La Carta Obiettivo genera l'avventura.

I **passaggi** (corridoi) del Dungeon sono generati dagli appositi dadi: ogni volta che il Party imbecca una zona inesplorata del dungeon viene generata casualmente la sezione di Corridoio. I dadi determinano **Lunghezza**, **Caratteristiche**, **Fine** e **Porte** della sezione di corridoio. Le porte dei Corridoi danno sempre su delle Stanze.

Le Stanze sono generate dal mazzo delle **Carte Stanza** che la Carta Obiettivo ha indicato come costituire. Ciascuna Carta Stanza indica le **caratteristiche**, le **dimensioni** e il **numero di porte** della Stanza. Fra le Carte Stanza ci sono anche le **Carte Cumulative** (aggiungono effetti speciali alla Carta Stanza da pescare) e le **Carte Arredamento** (aggiungono arredi alla Carta Stanza da pescare).

Schema di generazione del Dungeon:

- Si pesca la **Carta Obiettivo**: questa indica il numero di Carte Stanze, i Mostri e il Tileset.
- Si mischia il mazzo di **Carte Stanza Obiettivo** e se ne pesca una sola, coperta, mettendola nel **Mazzo Stanze** del Dungeon.
- Si mischia il mazzo di **Carte Stanza Standard** e se ne pesca un numero indicato dalla **Carta Obiettivo** (solitamente da 15 a 30): si mettono queste carte nel **Mazzo Stanze** del Dungeon, insieme alla Carta Stanza Obiettivo.
- Si mischia il **Mazzo Stanze** così composto e si mette sul tavolo di gioco, insieme ai **Mazzi Mostri**.
- Tutti i Dungeon iniziano con le **Scale** che vanno fuori, **una sezione di corridoio** vuota e un **incrocio a T**, del **Tileset** indicato dalla Carta Obiettivo.

La caratteristica specifica dei **Mostri** sono i Dadi Vita (**HD**): indicano la "potenza" del mostro, ed è una caratteristica fondamentale nella costruzione dei mazzi Mostri. I mazzi standard dei Mostri sono comunque già costituiti nel modulo fornito di AHQ3.0.

I Mostri possono avere caratteristiche speciali:

Berserker: aggiunge un attacco a round, abbassa la WS di -2 in difesa.

Causare Malattie: quando un DD va a segno l'Eroe deve effettuare un check di TH senza armature: fallendolo l'Eroe si ammala abbassando ST e TH di 1 punto fino a che non è curato. Gli effetti sono cumulativi.

Doppio attacco: alcuni mostri hanno due attacchi per turno.

Maghi: possono utilizzare incantesimi, solo il check di IN è richiesto, non i reagenti.

Invulnerabilità: possono essere feriti solo da armi magiche, altrimenti necessitano di 12 sul DD per essere feriti.

Mostri Grandi: occupano 2x2 di spazio, bloccano la linea visiva per i tiri a distanza, non applicano malus sui tiri a distanza quando vengono colpiti.

Rigenerazione: rigenerano 1W ad ogni inizio turno.

Terrificante: i mostri Terrificanti obbligano gli Eroi adiacenti a superare un check di Coraggio ogni turno per poter compiere le proprie azioni.

Volare: i mostri che volano ignorano le Zone di Controllo, ma non possono passare attraverso miniature nemiche, solo alleate.

La modalità **Competitiva** di gioco vede due o più gruppi fronteggiarsi contemporaneamente nello stesso Dungeon: ciascuno è GM dell'altro e l'obiettivo è raggiungere per primi la stanza obiettivo.