

# I TURNI

## Sull'esplorazione dei dungeon

I **Turni di gioco** di AHQ3.0 si dividono in turni di **Esplorazione** e turni di **Combattimento**. Quando un turno di Esplorazione si conclude senza incontrare nemici, il **GM** pesca una **Carta Dungeon**, fino ad un massimo di 4: quando pesca la 5 ne scarta subito una.

Nella **Fase di Esplorazione** degli Eroi, possono:

- muoversi fino a 12 quadrati
- cercare porte segrete su una parete e tesori nascosti nella stanza alla fine del proprio movimento (ciascuna parete e ciascuna stanza solo una volta)
- indossare o togliere un'armatura
- aprire una porta e attraversarla per scoprire cosa c'è dietro, se rimane almeno un movimento
- aprire un baule se il movimento termina ad esso adiacente

Quando un personaggio entra in un quadrato adiacente ad una sezione di passaggio **non esplorata** essa viene generata utilizzando gli appositi dadi (o l'apposito mazzo).

Per stabilire l'esito della ricerca di porte e tesori nascosti si usano gli appositi dadi (o gli appositi mazzi).

Le **Porte** sono sempre chiuse nel momento in cui vengono piazzate (dal GM), aprirle non è sufficiente per vederne il contenuto, bisogna **attraversarle** di un quadrato. Le **Porte Segrete** sono invece piazzate dall'Eroe sulla parete dove sono state trovate: se ha almeno un movimento disponibile l'Eroe può piazzarla davanti a se e attraversarla. Una porta in un corridoio porta sempre in una stanza, una porta in una stanza porta al 50% in un corridoio, al 50% in un'altra stanza.

Il contenuto delle stanze è determinato dalle **Carte Stanza**.

Uno o più Eroi devono portare una **fonte di luce**: chi rimane fuori dalla zona di luce alla fine di un turno di Esplorazione viene attaccato immediatamente da una **Carta Mostri Erranti**: questi mostri circondano il personaggio rimasto nelle tenebre che applica anche -2 a WS/RS e perde automaticamente l'iniziativa.

Le Carte Dungeon sono lo strumento del GM per bloccare l'avanzata degli Eroi. Quando il GM ha in mano **4 Carte Dungeon uguali** può giocarle insieme attivando la relativa Carta Dungeon Speciale.

Quando un **Turno di Esplorazione** si conclude con l'incontro di mostri, hanno inizio i **Turni di Combattimento**.