

ATTEKINTÉS	Lépésről lépésre
Hogyan	
Általános infó	
Jelmagyarázat	
Szimbólumos összefoglaló	

Ez egy:

- nem hivatalos Gloomhaven tartalom
- memorizálási lehetőség
- szabályellenőrzési lehetőség

Ez NEM:

- feltétlenül komp. a digitális GH-nel
- szükségszerű; élvezd a játékot!
- a háziszabályokról akar leszoktatni

Használd arra, hogy

1. megérthesd a szörnymozgást lépésről-lépésre
2. visszaidézd a lépéseket a szimbólumokat alapján
3. később is puskázhass (szimbólumos szekció)

Tartsd észben!

A szörnyeknek csak az **aktuális körük** számít. Nem terveznek előre.

Csak **egy körsorrend** van - (amelyet pontosítunk amikor szükséges).

Szörnyek csapattársai és az **idézett lények** szörnyként **mozognak**.

Minden **támadáshoz** látnunk kell az **ellenfelet**.

Ne felejtjük **maximalizálni a célpontokat** (a Fókuszot is támadva).

A szörnymozgás 90%-ban simán megy, a maradék 10%-ban többnyire a többcélpontú támadásokkal okozzák a zavart.

(Jimmbones @ Reddit)

Jelmagyarázat

	Negatív hex Csapda, veszélyes terep, stb. (Repülés számíthat.)
	Bármely járható út egy támadási hexhez (szabad hex amelyről a támadás elvégezhető lenne) ∞ mozgással...
	Ne hátrányból támadjunk: Ez az ikon lett használva, hisz' ennek nincs saját ikonja.
	Távolság légvonalban: hex távolság csak falakat kerülve el.
	Mozgás vagy Távolság (szükséges mozgás) kontextustól függően.
	Célpont vagy extra célpont (kontextustól függően).
	Körsorrend Nem csak a szám, hanem a sorrend! (Csak EGY van.)
	Repülő valaki a bénító vagy mozgásképtelenné tevő csapda fölött. Ez egy akadály. (FAQ)
	Láthatatlan ellenség Akadály @GH/JotL, átjárható @FH.

Szimbólumos Összefoglaló

Körsorrend szerinti döntések kihagyva. Csak Fh szabályok.

				Kezdeti ellenőrzés
				Fókusz választása
				Támadási hex választása
min		min		Mozgás

0. Kezdeti ellenőrzés

			Bénítás vagy mozgásképtelenség: NEM mozog.
			Ha a körben nem támad: Mozogjon úgy, mintha közelharci támadást akarna csinálni.

1. Fókusz választása

Nézzük a támadási hexekhez vezető potenciális utakat. Ne limitáljuk a mozgás értékkel (feltételezzünk ∞ mozgást)			
FROSTHAVEN Idézett lény fókuszálhat az idézőjére ha más nincs.			
min		on	PATH∞
			Legkevesebb rá ható negatív hex az úton.
min		on	PATH∞
			Legkevesebb mozgás szükséges.
min		to	
			Not in FROSTHAVEN Közelebbi célpont légvonalban.
			Célpont előrébb a körsorrendben. Ezek a döntetlenek MIND eldőlnék.

2. Célpontok és támadási hex választása

ÚJRAKEZDVE az összes támadási hexszel ahonnan a fókusz támadható.			
min		on	PATH∞
			Legkevesebb rá ható negatív hex az úton.
			Támadás! Csak olyan támadási hex számít, ahová el is érünk (ha van ilyen).
			Not in FROSTHAVEN Kerüljük el a hátrányból támadást a Fókuszra.
max			
			Maximalizáljuk a célpontok számát sorrendben az alábbi prioritások mentén. Először a távolsági (FH).
További célpont prioritás	min		Legkevesebb extra mozgással hozzáadható célpontok.
	min		to
			Not in FROSTHAVEN Legközelebbi (a támadási hexhez) célpontok légvonalban.
			Not in FROSTHAVEN Célpont előrébb a körsorrendben. Ezek a döntetlenek MIND eldőlnék.
			Kerüljük el a hátrányból támadást minél több célpontra.
min		on	PATH∞
			Legkevesebb mozgással elérhető támadási hex.

3. Mozgás

Kezdjük alkalmazni az aktuális forduló mozgás limitjét	
	Kerüljük el ÚJ rá ható negatív hexekre lépést. Pl, mint eddig nem számított rá hatónak. Akár azonnali megállást is okozhat. (Pl.: szörny ugró mozgásának utolsó mezőjén csapda van.)
Ha nem tud eljutni t'madni, akkor ezek szerint mozog:	
min	
min	
Ennélfogva sosem megy tovább, ha nem tud közelebb kerülni.	
A/B	Döntetlen: játékosok döntenek.