

ÁTTEKINTÉS	
Hogyan	Lépésről lépésre
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

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

Tartsd észben!

A szörnyeknek csak az **aktuális körök** 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

@masu@b99

Körsorrend szerinti döntések kihagyva. Csak Fh szabályok.

				Kezdeti ellenőrzés
				Fókusz választása
				Tamadási hex választása
min		min		Mozgás

0. Kezdeti ellenőrzés

@masu@b99

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

1. Fókusz választása

@masu@b99

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	Közelebbi célpont légvonalban.
	Célpont előrébb a körsorrendben. Ezek a döntetlenek MIND eldőlnék.		

2. Célpontok és támadási hex választása

@masu@b99

ÚJRAKEZDVE az összes támadási hexszel ahonnan a fókusz támadható .			
min		on	PATH _∞ <div>Legkevesebb rá ható negatív hex az úton.</div>
			Támadás! Csak olyan támadási hex számít, ahová el is érünk (ha van ilyen).
			<div>Not in</div> FROSTHAVEN <div>Kerüljük el a hátrányból támadást a Fókuszra.</div>
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	<div>Not in</div> OF THE LION <div>Legközelebbi (a támadási hexhez) célpontok légvonalban.</div>
			<div>Not in</div> FROSTHAVEN <div>Célpont előrébb a körsorrendben. Ezek a döntetlenek MIND eldőlnék.</div>
min		on	PATH _∞ <div>Legkevesebb mozgással elérhető támadási hex.</div>

3. Mozgás

@masu@b99

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	
A / B	Döntetlen: játékosok döntenek.