

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

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 Fókusz 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).
- Kör sorrend**
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

Kör sorrend szerinti döntések kihagyva. Csak Fh szabályok.

	Kezdeti ellenőrzés
	Fókusz választása
	Támadási hex választása
	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 WS OF THE LION Not in	Közelebbi célpont légvonalban.
	Célpont előrébb a kör sorrendben. Ezek a döntetlenek MIND eldőlnek.

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 WS OF THE LION Not in	Legközelebbi (a támadási hexhez) célpontok légvonalban.
Not in FROSTHAVEN	Célpont előrébb a kör sorrendben. Ezek a döntetlenek MIND eldőlnek.
	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	1. Legkevesebb lépésre a támadási hextől.
min	2. Legkevesebb lépésre a kiindulási helytől.
A/B	Ennél fogva sosem megy tovább, ha nem tud közelebb kerülni.
A/B	Döntetlen: játékosok döntenek.