GLOOMHAVEN : Focus et Mouvement des Monstres

par TheProdigal, traduction FR par Groule et Rik

Le Monstre est-il **étourdi** ?

OUI → Ignorer entièrement sa carte de capacité (incluant bouclier, riposte, etc.)

NON ↓

La carte de capacité du Monstre contient-elle le mot « **Attaque** » ?

Non, ou désarmé → Utiliser son déplacement pour se rapprocher le plus possible de sa cible comme s'il avait une attaque de mêlée (même s'il a une portée de base)

OUI ↓

Existe-t-il un **chemin** valide (en imaginant un mouvement infini du monstre) vers un ou plusieurs **hexagones libres** d'où le monstre peut attaquer sa cible avec sa portée?

Non, car le chemin est obstrué par des obstacles ou des figurines → Le monstre n'a **pas de focus** et ne bouge pas

OUI ↓

Déterminer le chemin qui requiert le **moins de mouvement** possible pour atteindre un de **ces hexagones**, afin que le monstre puisse attaquer sa cible (à portée et en ligne de vue) ce tour. Cette cible devient le **focus**. Attention :

- Considérer que le monstre a un **mouvement Infini**
- Les pièges, terrains dangereux et les personnages invisibles sont considérés comme des obstacles
- Ne **pas traiter** les **alliés** du monstre comme des obstacles. Cependant, il ne peut pas finir son mouvement sur leur hexagone
- Le vol ou le saut permettent au monstre de franchir les obstacles. Le vol lui permet de finir son mouvement sur un obstacle mais pas sur une figurine

SI ↓

Il n'y a pas de chemin valide sans **hexagone négatif** (piège ou terrain dangereux)

↓

Déterminer le chemin (avec un mouvement infini) qui **minimise** le nombre d'hexagones négatifs que le monstre devra traverser (même s'il ne doit pas attaquer ce tour)

↓

SI ↓

Il y a des chemins de **même distance** pour attaquer plusieurs cibles

↓

Le Focus sera la cible la plus proche en **proximité**, puis celle ayant l'**initiative** la plus basse en cas d'égalité

↓

Déplacer le Monstre du plus petit nombre possible d'hexagones lui permettant d'attaquer son Focus avec un **effet maximum**. Si le monstre peut se déplacer vers plusieurs hexagones pour attaquer avec sa portée son focus **ce tour** :

1. Attaquer en priorité son Focus **sans désavantage**
2. Attaquer ensuite le plus de cibles possible (avec un effet « zone » ou « cible »), dans un ordre déterminé par la règle du Focus (en excluant les personnages qu'il attaque déjà)

↓

Attaquer la(es) cible(s) à portée si le mot « Attaque » est inscrit sur sa carte de capacité