

GLOOMHAVEN

グルームヘイヴン

モンスターのAI(自動行動)判定方法



1. 初期確認

1.1. モンスター自身の状態の確認

- そもそも攻撃できない(武装解除 状態、攻撃アクションが能力カードに記載されていない、データシート上の攻撃欄が「-」などの)場合、「敵1体を標的とする近接攻撃を実行する」ものと想定して解決してください。
- 足止め 状態なら、すべての移動アクションを無視してください。
- 気絶 状態なら、「狙い」 を決めず、移動も実行せず、能力カードにある全記述を実行しません。

1.2. 狙い候補の確認

- まず、マップ上にある全敵コマ(プレイヤー・キャラクター、召喚獣、シナリオで規定された敵コマ等)を、最初の「狙い候補」とします。
- この際、それぞれの狙い候補に対して、そのモンスターの現在位置から、視線が通っているかどうかは考慮しません。
- ただし不可視 状態の敵コマは障害物とみなすため、狙い候補から除外します。

1.3. 経路の確認

- 「コマがない全ヘクス」のなかから、「もしそこにそのモンスターがいれば、いずれかの狙い候補に対して攻撃を実行できる各ヘクス」(これを攻撃候補地点 と呼ぶ)を全て抜き出し、「そこまで(何ラウンドかかってもいいので)移動できる経路」(略して経路)を確保できるか、それぞれ確認します。
- 例外として、そのモンスターの現在位置も「経路を確保できる 」に含めます(いずれかの敵に攻撃できるなら)。
- 経路を確保できる が1つもなければ、そのモンスターは「狙い」 を決定せず、移動も攻撃も実行しません。



> 攻撃候補地点 まで経路は確保できるか?



経路



経路として有効



経路として無効
(経路にならない)



攻撃候補地点



狙いの敵コマ



攻撃される(標的
となった)敵コマ



行動順位
番号

2. 狙いの決定

次の優先順位で(上から順に確認して)「狙い」👁️を決定します。

すなわち、まずは🟡を絞り込みます。

次に狙い候補を絞り込みます。

2.1. すべての🟡から、影響を受ける負のヘクス(飛行や跳躍していないなら罠および危険地形)の数が最も少ない経路だけ残します。

2.2. そのなかで、最も短い経路となる🟡だけ残します。

注意: 経路のヘクス数を考える際、困難地形は飛行や跳躍していない限り2ヘクスと数えます。障害物は飛行や跳躍していない限り経路にはなりません。

注意: 一時的に飛行や跳躍しているモンスターも、それ以降もずっと飛行や跳躍しているものとして狙いを決定します。

2.3. それらの🟡から攻撃できる狙い候補から、そのモンスターの現在位置に(壁を通過せずに)最も近い「最短」のものだけ残します。この際、負のヘクスや困難地形、障害物はすべて1ヘクスと数えます。

2.4. それらのうち、行動順位番号が最も小さな狙い候補だけ残します。

2.5. 上記いずれかの段階で狙い候補が1体だけになったら、それを👁️とします。

同じ行動順位番号のコマの優先順位:

- プレイヤー・キャラクター同士なら、副カード(である能力カード)の行動順位番号のより小さい方が、より行動順位が早いとみなします。
- 副カードの行動順位番号も同じなら、どちらの行動順位がより早いかは、プレイヤー間で話し合って決めます。
- プレイヤー・キャラクターではない(シナリオで規定されたコマ等)なら、どちらの行動順位がより早いかは、プレイヤー間で話し合って決めます。

ただし:

- 召喚獣の行動順位は、召喚者の直前。同じ召喚者の召喚獣同士は、召喚された順。同時召喚の場合は、召喚時にランダムに番号を割り当ててその順。
- 大休息のキャラクターの行動順位は、一番最後。複数いるなら、その行動順位は話し合って決めます。
- プレイヤー・キャラクターの行動順位は、同じ行動順位のモンスターの直前。



より短い経路 > より近い敵 > より行動順位番号が小さい



経路



経路として有効



経路として無効
(経路にならない)



攻撃候補地点



狙いの敵コマ



攻撃される(標的
となった)敵コマ



行動順位
番号

3. モンスターの能力(移動、攻撃、その他)の実行

そのモンスターの能力を、能力カードの上から下へ順に実行します。

元素の注入および消費は、手番となったタイプのうち実際に最初に行動するモンスターが実行し、その恩恵はそのタイプの全コマが享受します。

移動に関しては、次のようなルールにしたがってください：

- ① 各1ヘクスの移動において、移動前より移動後のほうがに接近していること(経路が短くなっていること)。どうしてもそうならないなら移動を実行しません。仲間のいるヘクスは通過できますが、そこで停止しなくてはならない場合、移動しません。
- ② 移動する場合、影響を受ける負のヘクス数が最も少なくなるようにします。
- ③ 今回の移動で複数の敵を標的にできる場合、を攻撃できるなかで、より多くの他の敵を「付随標的」にできるへと移動します。
- ④ 移動せずに対して遠距離攻撃すると不利になる場合、今回の移動で不利ではなくなるように移動できるがあるなら、そのなかで移動数が最も少いへと(から離れるように)移動します(ないなら移動しません)。
- ⑤ 今回の移動でに攻撃できるが複数ある場合、次の優先順で、実際に移動するを決めます：
 1. に対し不利にならない
 2. 移動前の位置を基準としてと攻撃のルールを適用し、最も多くの他の敵を「付随標的」とできる
 3. 不利になる「付随標的」が最も少ない
- ⑥ 攪乱状態なら「接敵による不利を解消すべく離れる」ような移動はしません(どう移動しても不利なことは変わらないので)。つまり上記④と、上記⑤の1と3のルールは無視します。

注意：視線は、攻撃の段階で通っているかいないか確認されます。たとえば広域攻撃の範囲内に入っていたとしても、視線が通っていない相手を標的とすることはできません。

注意：召喚獣も、上記の敵と仲間が入れ替わるだけで、これと同じAIで判定してください。

