



1. Počáteční kontrola

1.1. Ověřte útočnou akci a zkontrolujte stavy.

Pokud je nestvůra odzbrojená nebo nemá akci „Útok“, bude se chovat, jako by bylo možné na zacíleného nepřítele provést útok nablízko. Znehybněná nestvůra nevyhodnocuje žádné pohybové akce. Omráčená nestvůra nemůže zacílit, nepohne se a ignoruje všechny pokyny na své kartě schopností.

1.2. Zkontrolujte trasu pohybu.

Změřte délku trasy k volnému poli, ze kterého je možné provést útok (je přitom nezbytné, aby cíl byl pro nestvůru viditelný). Všechna takto určená pole jsou poli útoku . Pokud taková trasa neexistuje, nestvůra nemůže zacílit a nepohne se ani nezaútočí.



> Trasa k poli útoku?

2. Zacílení

Nestvůra najde a zacílí na jednoho nepřítele podle následujícího seznamu priorit:

- 2.1. k němuž vede taková trasa pohybu, která vede přes nejmenší množství polí s negativními efekty.
- 2.2. k němuž vede kratší trasa pohybu.
- 2.3. Nepřítel, který se vzdušnou čarou nachází blíže k výchozí pozici nestvůry.
- 2.4. Nepřítel s nižší iniciativou.



Délka trasy > Blížkost > Pořadí iniciativy

Další pravidla pro určení iniciativy bytostí, které mají stejnou hodnotu iniciativy: shodu rozhoduje nevedoucí karta schopnosti, pokud shoda trvá i nadále, rozhodnou hráči. Pomocníci hrají přímo před hrdiny, kteří je ovládají. Hrdinové, kteří provádí dlouhý odpočinek, hrají úplně poslední. Při stejné hodnotě iniciativy hrají hrdinové před nestvůrami.

3. Vyhodnoťte akce nestvůr (pohyb, útok a další)

Vyhodnoťte akce nestvůr shora dolů. Pro pohybové akce platí:

- 1 Nestvůra musí ukončit svůj pohyb blíže , než byla její výchozí pozice, nebo se nepohne.
- 2 Nestvůra si zvolí trasu pohybu, která vede skrz co nejmenší množství polí s negativními efekty.
- 3 Nestvůra se přesune na , aby zaútočila na zacíleného nepřítele a zároveň na co nejvíc dalších nepřítel.



- 4 Nestvůra se pohne od zacíleného nepřítele tak daleko, dokud nedokáže provést útok na dálku, který by nebyl znevýhodněný.
- 5 Pokud se nestvůra může pohnout na více , aby zaútočila na zacíleného nepřítele, přednostně si vybere to , které jí umožní:
 1. zaútočit na zacíleného nepřítele neznevýhodněným útokem.
 2. zaútočit na co nejvíce dalších nepřítel při použití pravidel pro zacílení a útok založených na výchozí pozici nestvůry.
 3. zaútočit na co nejmenší množství nepřítel, na které je útok znevýhodněný.
- 6 Zmatená nestvůra se nepohne, aby se vyhnula znevýhodnění útokem. Vyvolání/spotřeba živlu je vyhodnoceno první aktivovanou nestvůrou daného typu a s tím spojené výhody se vztahují na všechny nestvůry daného typu.