

Règles générales :

- Un monstre ne considère que son tour actuel, il ne prend pas en compte le tour de ses collègues ou son prochain tour.
- Un monstre ne bougera pas plus que nécessaire pour faire son attaque optimale (parfois il ne bougera pas).
- Un monstre détermine sa priorité (*focus*) comme s'il avait un mouvement infini et minimise la traversée de pièges et d'hexagones dangereux même si cela implique qu'il n'attaque pas ce tour. Pas besoin de ligne de vue pour choisir sa priorité.
- La cible la plus proche pour être attaquée n'est pas forcément la plus proche physiquement.
- Il est interdit de bouger ou créer un obstacle qui "couperait" la carte en deux. Par contre c'est possible avec un personnage ou un monstre invisible, empêchant parfois l'acquisition d'une priorité.
- **En cas de décision ambiguë, les joueurs choisissent.**

Etape 1 : Comportement général

- Si le monstre est **assommé**, ignorez **entièrement** sa carte (ignorez toutes les étapes suivantes et retirez-lui son marqueur "assommé").
- Si le monstre n'a ni mouvement ni attaque, passez à l'étape 3.
- Si le monstre n'a **pas d'attaque ou est désarmé**, considérez qu'il a une **attaque de mêlée** ce tour-ci pour résoudre les étapes suivantes (par exemple un monstre qui soigne ou un archer désarmé essaiera de venir au contact s'il bouge).

Etape 2 : Détermination de la priorité (*focus*)

S'il n'existe pas un **chemin valide**, quelque soit sa longueur, vers un **hexagone inoccupé** à partir duquel le monstre peut faire une attaque sur un ennemi avec la portée de son attaque pour ce tour-ci, il n'a pas de priorité, ignorez les mouvements et les attaques (et passez à l'étape 3).

Déterminez le chemin demandant le moins de mouvement et aboutissant à un **hexagone inoccupé** à portée et en ligne de vue d'une cible ennemie pour son attaque du tour. Cette cible est **sa priorité**, elle n'est pas forcément la cible optimale pour son attaque.

- Considérez les pièges, les terrains dangereux (mais pas difficiles) et les ennemis invisibles comme des obstacles.
- Attention à bien identifier si une attaque de zone est à distance ou au contact (présence ou non d'un hexagone gris).
- Considérez que le monstre a un **mouvement infini**.
- Ne considérez pas les alliés comme des obstacles (mais l'hexagone d'arrivée du chemin doit être inoccupé).
- Un monstre qui saute/vole peut passer au-dessus des obstacles, un monstre volant peut finir sur un obstacle (mais pas une figurine).

Cas particuliers :

- S'il n'y a pas de chemin à moins de traverser des pièges ou des terrains dangereux, déterminez le chemin infini qui minimise d'abord le nombre de pièges/dangers traversés puis le mouvement.
- S'il y a **égalité** entre plusieurs cibles sur la taille du chemin, la priorité est la cible **la plus proche** (c'est notamment le cas pour une attaque à distance sans mouvement), puis celle d'**initiative la plus basse** s'il y a encore égalité.

Etape 3 : Résolution des actions

Résolvez les actions du monstre **dans l'ordre**.

Cas des mouvements :

Le monstre se déplace en respectant sa valeur de mouvement pour être **le plus proche possible d'un hexagone à partir duquel il pourrait attaquer sa priorité avec sa portée actuelle**.

- Il doit finir plus près (chemin plus court) d'un tel hexagone qu'au départ, sinon il ne bouge pas (il ne contourne pas ses alliés par exemple si la case d'arrivée n'est pas "plus près").
- Il ne traversera jamais plus de pièges/dangers qu'un autre chemin infini valide. (il ne passera jamais sur un piège/danger s'il existe un chemin infini sans piège vers un hexagone à portée de sa priorité par exemple).
- Si il y a plusieurs hexagones à partir desquels le monstre peut attaquer **sa priorité ce tour-ci**, minimisez le mouvement en ajoutant les contraintes suivantes **dans cet ordre** (A plus important que B et tous les deux plus importants que la minimisation du mouvement) :
 - A) Il évitera le désavantage **sur sa priorité** si possible.
 - B) Il essaiera d'attaquer le **maximum de cibles** possible ; si plusieurs groupes de cibles sont envisageables, il attaquera d'abord sa "priorité secondaire" (la cible à portée ce tour-ci qui serait sa priorité si sa priorité actuelle n'existait pas) et ainsi de suite si nécessaire...