

MidgardHex



!ATACAR!

1. Determinar si en la loza actual se aplica ventaja o desventaja, caso en el cual se deben lanzar 2d20 y escoger el valor mayor o menor según sea el caso.

2. Lanzar 1d20 

3. Al valor del lanzamiento del paso anterior sumar los bonificadores de ataque correspondientes.



Ataques combinados: (Solo contra unidades Míticas)

Si 2 o más piezas están adyacentes a una misma pieza Mítica se pueden sumar los resultados de las tiradas de ataque con sus bonificadores correspondientes.

FASES DEL TURNO

1. Fase de Sacrificios

Al inicio de cada turno se pueden gastar los puntos de sacrificio conseguidos hasta el momento (💀) para obtener *Cartas de Apoyo* bien sean *Fuerzas de Batalla* o *Favores de los Dioses*. Los puntos de sacrificio usados no pueden ser recuperados.

2. Fase de Movimiento

Por cada turno se disponen de hasta un máximo de 3 unidades de movimiento (👣), estas unidades se pueden distribuir libremente entre las piezas deseadas.

3. Fase de Jarl

Se activa una de las habilidades del/la Jarl.

Si se invocarán piezas míticas, estas podrán moverse hasta el próximo turno.

4. Fase de Ataque

Por cada turno, luego de haberse llevado a cabo la fase de Movimiento correspondiente, *Se pueden declarar hasta un máximo de 3 piezas atacantes que cumplan los requisitos de alcance. Cada pieza solo puede atacar 1 única vez.*

5. Final del turno

Luego de resolverse los resultados de las tiradas de ataque realizadas en la fase anterior, se procede a evaluar qué piezas enemigas se lograron derrotar para hacer un recuento de los puntos de sacrificio obtenidos este turno.

COSTES

[💀 x 3]:

Obtienes una *Carta de Fuerza de Batalla* del mazo correspondiente.

[💀 x 8]:

Obtienes un lanzamiento de 2d6 en la tabla de *Favores de los Dioses*.