

# Desafíos

## 1º Semana en Mordheim

Los Necrofilicos (Borja) contra La Peña de Ugroot (Dani)

Los Violentos de Manu (Manu) contra Los Halcones de Miragliano (David)

La Compañía de Griffon Piesblancos (Igor) contra Los Nafar Gudariak (Eneko)

Satanás (Kiko) contra La Santa Compañía (Raúl)

## Escenario 2: Escaramuza (Página 127 del Libro Básico)

A pesar de la enormidad de las ruinas de Mordheim, siempre existe el riesgo de encontrarse con una banda rival. Aunque a veces los dos grupos pasan de largo sin combatir, lo más común es que estalle un feroz combate entre las ruinas. Si una banda logra expulsar a sus rivales, podrá explorar un área mucho mayor.

### **Elementos de Escenografía**

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o una torre en ruinas, o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

### **Bandas**

Cada jugador tira un dado. Quien obtenga el resultado mayor elige qué banda despliega en primer lugar. El primer jugador elige un borde de la mesa y coloca todas sus miniaturas a 20 centímetros o menos de ese borde. Su oponente despliega sus miniaturas a 20 centímetros o menos del borde opuesto.

### **Inicio de la Partida**

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

### **Final de la Partida**

Cuando una de las bandas no supere un *chequeo de retirada*, la partida acaba. La banda que huye pierde, y su oponente vence.

### **Experiencia**

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.