

Desmemorizadores

El caos estalla entre los muggles debido a un uso vistoso y explícito de la magia. Dos bandos enfrentados, interesados en evitar que el pánico se extienda, se disponen a limpiar el entuerto...

Turnos: 6

Despliegue:

- Como base se utiliza el despliegue de “Invierno en Hogsmeade”
- Cada jugador coloca 4 marcadores de Muggle a 5 casillas de la zona de despliegue de su oponente

Objetivos:

- 2 PV / baja
- 3 PV / muggle desmemorizado

Reglas Especiales:

- **¡Pánico entre los muggles!:** Al principio de cada ronda, cada muggle se mueve 3 casillas usando el método de movimiento **Pánico** (ver [reglas comunes](#)).
- **Desmemorizar:** Un muggle puede ser desmemorizado o bien si se lanza con éxito el hechizo Obliviate contra ellos (considera que el muggle tiene defensa 0) o bien si se realiza un desafío de magia 12 sobre él (cada modelo solo puede realizar un desafío de este tipo una vez por activación). Si la desmemorización tiene éxito, retira el marcador de muggle y puntúa 3 PV para tu banda.
- **Expertos desmemorizadores:** En este escenario, el penalizador que causa el hechizo Obliviate es permanente y el penalizador que causa es de -4 en vez de -2.

Este escenario ha sido jugado por:

- Nacho y Mónica