

Virginia e il Mistero dei Frigoriferi

Numero giocatori

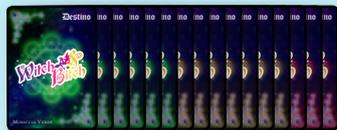
Da 2 a 5

Modalità

Competitiva

Composizione del mazzo Destino

6 carte verdi, 6 carte arancio e 3 carte rosse.



Se il mazzo finisce, le Streghe hanno a disposizione un ultimo Round, a seguito del quale perdono tutte quante la partita.

Morte

La morte è definitiva dal momento in cui tutte le Streghe hanno almeno 3 incantesimi (ossia uno in più rispetto a quelli di partenza).

Oggetti

Questo scenario prevede la presenza i 7 Oggetti, di cui 4 devono avere il retro blu, 1 verde, 1 giallo e 1 rosa.

Set-up: All'inizio della partita gli Oggetti **NON** devono essere posizionati sulla mappa. Gli Oggetti devono essere posizionati solo nel momento in cui tutte le Streghe hanno almeno 3 incantesimi.

Le Streghe partono qui



In quel momento i 7 Oggetti devono essere mescolati tra di loro e posizionati casualmente nella posizione indicate sulla mappa. Questi Oggetti rappresentano dei frigoriferi disseminati per la città. Sempre in quel momento, deve essere generata Virginia.

Obiettivo dello Scenario

Vince la Strega che rivela l' Oggetto con il **retro verde**.

Virginia

Quando gli Oggetti vengono posizionati sulla mappa, tirare il dado e piazzare il segnalino Antagonista sul portale corrispondente. Si tratta di Virginia, il sindaco della città che vaga per la mappa cercando di capire perché la città sia disseminata di frigoriferi.

Se Virginia viene uccisa, la Strega che l'ha sconfitta può guardare segretamente il retro di 2 Oggetti sulla mappa. Quando Virginia muore deve essere tirato il dado a 4 facce e il suo segnalino deve essere piazzato sul portale corrispondente, curato da tutti i Danni.

Attivazione

Durante la fase di attivazione dei Nemici, Virginia si sposta verso la Strega più vicina e attacca tutte le Streghe presenti nel suo spazio con i seguenti valori:

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	TUTTI	+5	2

Numero di Attivazioni: 1



Effetto degli Oggetti



Scarta il segnalino e pesca una Ricompensa.



Morte istantanea.



Rimani imprigionata nel frigo. Può cercare di uscirne spendendo un'Azione. Tira il dado: con 17 o più ti liberi.



Vinci la partita.