

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

ГАРРИ ПОТТЕР

Мальчик, который выжил: когда Гарри сбит с ног и защищается от атаки, поменяй на кубике один «урон» на «щит» после того, как бросишь за него кубики

Особые действия

- **Золотистый 4 – Флипендо:** Атака 3 по всем соседним противникам. Затем можешь отодвинуть каждого из них на 1 клетку
- **Голубой 2 – Экспеллиармус:** Дальность 3, Атака 2. Забери карту предмета у противника. Помести её на деление «2» его планшета восстановления
- **Голубой 1 – Протего:** Выбери союзника на линии видимости в пределах 3 клеток. Дай ему карту состояния «Протего»

Карта состояния

- **Протего:** Увеличь защиту этого персонажа на 2. Сбрось эту карту после использования для защиты

ВОЛАН-ДЕ-МОРТ

Тёмный Лорд: когда Волан-де-Морт выбит с поля, помести его в свою стартовую зону, а затем можешь сразу пойти им до 2 клеток

Особые действия

- **Серебристый 4 – Адское пламя:** Дальность 2, Атака 6
- **Серебристый 3 – Конфринго:** Дальность 4, Атака 2. Далее атака 2 по всем соперникам на клетках, соседних с атакованным первоначально
- **Золотой 2 – Оппунго:** Союзник, находящийся на линии видимости в пределах 4 клеток, может совершить любое простое действие

ГЕРМИОНА ГРЕЙНДЖЕР

Верный друг: соседних союзников нельзя выбить с поля, пока рядом стоит Гермиона

Особые действия

- **Серебристый 2 – Импедимента:** Дальность 3, Атака 2. Если ты побеждаешь, сдвинь 1 из жетонов способностей твоего противника на 1 деление вверх на планшете восстановления
- **Золотой 3 – Десендо:** Сдвинь все жетоны способностей на своём планшете восстановления на 1 деление вниз
- **Золотой 2 – Акцио:** Возьми союзника или жетон на линии видимости Гермионы в пределах 3 клеток. Помести его по соседству с Гермионой

БЕЛЛАТРИСА ЛЕСТРЕЙНДЖ

Отъявленная ведьма: когда Беллатриса покидает планшет восстановления, можешь поместить её на соседнюю с союзником клетку

Особые действия

- **Серебристый 3 – Конфундо:** Дальность 4, Атака 2. Дай противнику карту состояния «Конфундо»
- **Серебристый 3 – Имперियो:** Управляй противником, находящимся на линии видимости в пределах 3 клеток. Заставь его совершить любое простое действие
- **Голубой 1 – Морсмордре:** Помести Беллатриссу на деление «1» планшета восстановления. Можешь совершить это действие, даже когда она оглушена

Карта состояния

- **Конфундо:** В следующий раз, когда этот персонаж будет совершать особое действие, увеличь его стоимость на «1». Затем убери эту карту

МРАКОБОРЕЦ

ДВИЖЕНИЕ

Переместись на расстояние до 2 клеток

АТАКА

Брось 2 кубика для атаки противника на соседней клетке

ПОМОЩЬ

Подними союзника на соседней клетке

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Соверши действие с жетоном очков или контроля

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Используй два действия, чтобы подняться

ПОЖИРАТЕЛЬ СМЕРТИ

ДВИЖЕНИЕ

Переместись на расстояние до 2 клеток

АТАКА

Брось 2 кубика для атаки противника на соседней клетке

ПОМОЩЬ

Подними союзника на соседней клетке

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Соверши действие с жетоном очков или контроля

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Используй два действия, чтобы подняться

КАРТЫ СТАТУСОВ

КОНФУНДО Когда этот персонаж будет совершать особое действие, увеличь его стоимость на «1» (если возможно). Сбрось карту после применения эффекта	ПРОТЕГО Когда этот персонаж будет атакован, увеличь его защиту на «2». Сбрось карту после применения эффекта
КОНФУНДО Когда этот персонаж будет совершать особое действие, увеличь его стоимость на «1» (если возможно). Сбрось карту после применения эффекта	ПРОТЕГО Когда этот персонаж будет атакован, увеличь его защиту на «2». Сбрось карту после применения эффекта

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

КИНЖАЛ Атака 2. Затем этот персонаж может совершить ещё одно простое (не атакующее) действие: • Движение • Помощь • Взаимодействие Положи карту на деление «1» планшета восстановления	ФЕЛИКС ФЕЛИЦИС Когда этот персонаж атакует, можешь выставить на одном из кубиков «!!!», не бросая его. Положи карту на деление «3» планшета восстановления
--	--