# Jeu de carte pour l'imaginaire de Dradorth

# Explication du jeu de carte pour l'imaginaire

Cercle de couleur pour définir les cartes d'attaques ou de défenses :

- Attaque : cercle orange
- Défense : cercle vert

Rappel des points de dégâts ou points de soin de l'effet

Nom du sort à prononcer lors du lancement de sort

Type de carte de sort

- Commune (contour marron, aucun diamant)
- Mythique (contour argenté et diamant bleu)
- Légendaire (contour dorée et diamant rouge

Effet à appliquer lors du lancement du sort

# Explication du jeu de carte pour l'imaginaire

Les combats se déroulent au tour par tour, **5 tours par combat.**

Chaque joueur possède des cartes de sorts, il existe **2 types de sort ceux d'attaque (cercle orange) et ceux de défense (cercle vert).** Il existe plusieurs puissances de sort. (Normaux, mythique et légendaire) Durant un combat chaque joueur ne peut lancer qu'un seul sortilège légendaire, 2 mythiques et autant de sorts normaux qu'il le souhaite.

Au début de chaque combat chaque joueur **débute avec 20 points de vie**, le joueur qui est vainqueur est celui qui a la fin de la partie possède **le plus grand nombre de point de vie**. Si un joueur ne possède plus de point de vie il perd la partie.

Au début chaque joueur prend les cartes qu'il souhaite pouvoir utiliser durant le combat dans ses mains sans limitation de nombre. A la fin du combat le vainqueur peut prendre s'il le choisi une carte légendaire ou 2 mythiques présentes dans la main du vaincu.

Lors de chaque tours les joueurs lancent **leur sort en simultanée** en comptant à voix haute 1,2,3 puis en disant le nom du sortilège (sauf exceptions spécifié sur les cartes)

On **ne peut pas faire 2 combats de suite** avec la même personne.

Lors d'une **rencontre entre 2 maisons il ne peut y avoir que 2 combats simultané**.

Il existe des sortilèges interdit : une règle est spécifique à ces cartes Attention ce sort est un sort interdit s'il est lancé en présence d'un professeur son lanceur perd tous ce qu'il possède sur lui et le donne à ce professeur (sort mythique, légendaires, carte, boussole, argent …)

# Liste des effets des cartes d'attaques

- **Sort normal :**

**Aguamenti :** Fait sortir un jet d'eau de la baguette. Inflige 1 de dégât à l'adversaire

**Mosmordre :** Invoque une créature qui va mordre son adversaire. Inflige 2 de dégât à l'adversaire au 5ème tours

- **Sort mythique**

**Diffindo :** Sortilège de découpe, permet de trancher quelque chose. Inflige 3 de dégâts à l'adversaire

**Sectumsempra :** Sortilège qui consiste à couvrir de profondes coupures le corps d'un ennemi. Inflige 3 de dégâts à l'adversaire

**Furunculus :** Fait pousser des furoncles. Lors des 3 prochains tours l'adversaire perd 1 point de vie chaque tour

**Finite Incantatem :** Annule un sort. Transforme les soins en dégâts ce tour ci

**Expulso :** Provoque une explosion. Divise les points de vie de l'adversaire par 2 (arrondis au supérieur ex 7/2 = 4 pv)

**Petrificus Totalus :** Maléfice du saucisson, immobilise et raidit totalement la personne visée, sauf les yeux. Paralyse l'adversaire pour le tour suivant

- **Sort légendaire :**

*Attention ces sorts sont des sorts interdit s'il est lancé en présence d'un professeur son lanceur perd tous ce qu'il possède sur lui et le donne à ce professeur (sort mythique, légendaires, carte, boussole, argent …)*

**Avada Kedavra :** *[« Killing Curse »]* Sortilège de mort, celui que Voldemort utilisa pour tuer les parents de Harry — sortilège impardonnable. Bat immédiatement l'adversaire (le lanceur de se sort donne la carte à son adversaire)

**Endoloris :** *[« Crucio »]* Fait éprouver une souffrance extrême à son adversaire — sortilège impardonnable. Inflige 8 de dégât à l'adversaire, incapable d'agir le tour suivant

**Impero :** Permet de contrôler quelqu'un — sortilège impardonnable. Le lanceur choisi le sort lancé par l'adversaire le tour suivant – le lanceur subit 2 de dégâts

**Confundo :** Sortilège de confusion, lancé sur un objet ou une personne. Si le lanceur de ce sort remporte le combat, il pourra prendre 2 récompenses sur l'adversaire.

**Waddiwasi :** Permet de faire voler un objet avec la rapidité d'une balle de fusil. Inflige 5 de dégâts à l'adversaire

**Expulsoro :** Provoque une explosion. Brise un sort de défense et inflige 3 de dégâts à l'adversaire

**Serpensortia :** Fait émerger un serpent de la baguette de celui qui lance le sort. Inflige 5 de dégâts à l'adversaire

# Liste des effets des cartes de défenses

- **Sort normal :**

**Expelliarmus :** *[« Disarming Spell »]* Désarme un adversaire. Annule un sort d'attaque normal

**Reparo pellis :** Potion qui permet de soigner les plaies. Rend 1 point de vie

- **Sort mythique**

**Protego :** Sort qui constitue un bouclier magique qui protège le sorcier contre les maléfices qui lui sont envoyés. Annule un sort d'attaque normal ou mythique

**Protego horribillis :** Charme du bouclier (protego) en plus puissant, lancé par Flitwick pour aider à défendre Poudlard de l'attaque des Mangemorts. Renvois un sort d'attaque normal ou mythique (le sort d'attaque lancé par l'adversaire se retourne contre lui)

**Anapneo :** Libère les voies respiratoires. Rend 3 points de vie

**Impedimenta :** Sortilège d'entrave, il permet de ralentir les choses. Le tour suivant l'adversaire joue sa carte en premier

**Lashlabask :** Envoie une gerbe d'étincelles brûlantes pour repousser des poursuivants. Si l'adversaire à lancé un sortilège d'attaque ce tour ci, il subit 1 de dégât/tour durant les 3 prochain tours

**Repello Moldum :** Repousse les moldus des lieux magiques. Transforme les dégâts en soin ce tour-ci

**Obscuro :** Place un bandeau noir sur les yeux d'une personne. Le tour suivant choisissez au hasard le sort lancé par l'adversaire

- **Sort légendaire :**

**Revigor** : Redonne de l'énergie à la personne visée. Rend 5 points de vie

**Protego totalum :** Charme du bouclier lancé par Hermione pour protéger les campements du trio. Annule tous les sorts d'attaque

**Expecto Patronum :** Crée une bulle de protection pour repousser les Détraqueurs. Renvois tous les sorts d'attaques (le sort d'attaque lancé par l'adversaire se retourne contre lui)

**Elasticus :** Permet de sauter très haut. Permet de se sauver du combat en cours (le lanceur de se sort donne la carte à son adversaire)

**Evanesco :** Fait disparaître définitivement une chose. Le lanceur choisis une carte au hasard, qu'il ne pourra plus utiliser pour le combat en cours, dans la main de son adversaire

**Gemino :** Permet de dupliquer un objet. Copie le sortilège adverse

**Oubliettes :** Efface la mémoire d'une personne. Le total de vos points de vie est de nouveau de 20

# Cartes communes à imprimer

Dradorths

1

carte commune

Aguamenti

Fait sortir un jet d'eau de la baguette

Effet : Inflige 1 de dégât à l'adversaire

Dradorths

1

carte commune

Expelliarmus

Désarme un adversaire

Effet : Annule un sort d'attaque normal

Dradorths

2

carte commune

Morsmordre

Invoque une créature qui va mordre son adversaire.

Effet : inflige 2 points de dégats au 5ème tours

Dradorths

1

carte commune

Reparo pellis

Potion qui permet de réparer et de soigner les plaies

Effet : Donne 1 point de vie

Dradorths

2

carte commune

Morsmordre

Invoque une créature qui va mordre son adversaire.

Effet : inflige 2 points de dégats au 5ème tours

Dradorths

1

carte commune

Reparo pellis

Potion qui permet de réparer et de soigner les plaies

Effet : Donne 1 point de vie

Dradorths

1

carte commune

Aguamenti

Fait sortir un jet d'eau de la baguette

Effet : Inflige 1 de dégât à l'adversaire

Dradorths

carte commune

Expelliarmus

Désarme un adversaire

Effet : Annule un sort d'attaque normal

Dradorths

2

carte commune

Morsmordre

Invoque une créature qui va mordre son adversaire.

Effet : inflige 2 points de dégats au 5ème tours

Dradorths

1

carte commune

Reparo pellis

Potion qui permet de réparer et de soigner les plaies

Effet : Donne 1 point de vie

Dradorths

1

carte commune

Aguamenti

Fait sortir un jet d'eau de la baguette

Effet : Inflige 1 de dégât à l'adversaire

Dradorths

carte commune

Expelliarmus

Désarme un adversaire

Effet : Annule un sort d'attaque normal

# Cartes mythiques et légendaire à imprimer

Dradorths

carte mythique

## Expulso

Provoque une explosion.
Effet : Divise les points de vie de l'adversaire par 2 (arrondis au supérieur ex 7/2 = 4 pv)

Dradorths

carte mythique

## Finite Incantatem

Annule un sort.
Effet : Transforme les soins en dégâts ce tour ci

Dradorths

3

carte mythique

## Anapneo

Libère les voies respiratoires.

Effet : Rend 3 points de vie

Dradorths

3

carte mythique

## Sectumsempra

Sortilège de découpe, permet de trancher quelque chose.

Effet : Inflige 3 de dégâts à l'adversaire

Dradorths

carte mythique

## Impedimenta

Sortilège d'entrave, il permet de ralentir les choses.
Effet : Le tour suivant l'adversaire joue sa carte en premier

Dradorths

3

carte mythique

## Furunculus

Fait pousser des furoncles.
Effet : Lors des 3 prochains tours l'adversaire perd 1 point de vie chaque tour

Dradorths

5

carte mythique

Sectumsempra

Sortilège qui consiste à couvrir de profondes coupures le corps d'un ennemi.
Effet : Inflige 3 de dégâts à l'adversaire

Dradorths

carte mythique

Petrificus Totalus

Maléfice du saucisson, immobilise et raidit totalement la personne visée, sauf les yeux.
Effet : Paralyse l'adversaire pour le tour suivant

Dradorths

5

carte mythique

Lashlabask

Envoie une gerbe d'étincelles brûlantes pour repousser des poursuivants.
Effet : Si l'adversaire à lancé un sortilège d'attaque ce tour ci, il subit 1 de dégât/tour durant les 3 prochain tours

Dradorths

carte mythique

Protego horribillis

Charme du bouclier (protego) en plus puissant.
Effet : Renvois un sort d'attaque normal ou mythique

Dradorths

carte mythique

Repello Moldum

Repousse les moldus des lieux magiques.
Effet : Transforme les dégâts en soin ce tour ci

Dradorths

carte mythique

Obscuro

Place un bandeau noir sur les yeux d'une personne.
Effet : Le tour suivant choisissez au hasard le sort lancé par l'adversaire

Dradorths

carte mythique

**Protego**

Sort qui constitue un bouclier magique qui protège le sorcier contre les maléfices qui lui sont envoyés.
Effet : Annule un sort d'attaque normal ou mythique

Dradorths

5

carte légendaire

**Protego totalum**

Charme du bouclier lancé par Hermione pour protéger les campements du trio.

Effet : Annule tous les sorts d'attaque

Dradorths

carte légendaire

**Evanesco**

Fait disparaître définitivement une chose.
Effet : Le lanceur choisis une carte au hasard, qu'il ne pourra plus utiliser pour le combat en cour, dans la main de son adversaire

Dradorths

5

carte légendaire

**Revigor**

Redonne de l'énergie à la personne visée.

Effet : Rend 5 point de vie

Dradorths

carte légendaire

**Elasticus**

Permet de sauter très haut.

Effet : Permet de se sauver du combat en cour (le lanceur de se sort donne la carte à son adversaire)

Dradorths

carte légendaire

**Oubliettes**

Efface la mémoire d'une personne

Effet : Le total de vos points de vie est de nouveau de 20

Dradorths

carte légendaire

## Gemino

Permet de dupliquer un objet.

Effet : Copie le sortilège adverse

Dradorths

carte légendaire

## Expecto Patronum

Crée une bulle de protection pour repousser les Détra-queurs
Effet : Renvois tous les sorts d'attaques (le sort d'attaque lancé par l'adversaire se retourne contre lui)

Dradorths

2

carte légendaire

## Impero

Permet de contrôler quelqu'un
Effet : Le lanceur choisi le sort lancé par l'adversaire le tour suivant le lanceur subit 2 de dégâts

sort interdit

Dradorths

5

carte légendaire

## Serpensortia

Fait émerger un serpent de la baguette de celui qui lance le sort.
Effet : Inflige 5 de dégâts à l'adversaire

Dradorths

3

carte légendaire

## Expulsoro

Provoque une explosion.

Effet : Brise un sort de défense et inflige 3 de dégâts à l'adversaire

Dradorths

8

carte légendaire

## Endoloris

Fait éprouver une souffrance extrême à son adversaire.
Effet : Inflige 8 de dégât à l'adversaire, incapable d'agir le tour suivant

sort interdit

Dradorths

5
carte légendaire
Waddiwasi
Permet de faire voler un objet avec la rapidité d'une balle de fusil.
Effet : Inflige 5 de dégâts à l'adversaire

Dradorths

carte légendaire
Avada Kedavra
Sortilège de mort, sortilège impardonnable
Effet : Bat immédiatement l'adversaire (le lanceur de se sort donne la carte à son adversaire)
sort interdit

Dradorths

carte légendaire
Confundo
Sortilège de confusion, lancé sur un objet ou une personne.
Effet : Si le lanceur de ce sort remporte le combat, il pourra prendre 2 récompenses sur l'adversaire.