

# GUIDE DES REGLES DE COMBAT

*Le Royaume de la Journée Magique*



- 4** fiches monstres — stats et règles par zone
- 4** fiches classes — pouvoirs et valeurs éducatives
- 4** fiches totems — bonus par zone
- 1** fiche flow — déroulement complet du combat

# DEROULEMENT DU COMBAT

Les 8 étapes d'un tour de combat

1

## GESTE MAGIQUE

Tout le monde mime ensemble

*Totems forts menent le geste*

2

## SORT DE CONFUSION

Les Mages font tourner leurs mains

*Seuil -1 par Mage*

3

## LANCER DES DES

Tout le monde lance en meme temps !

*Couleur = +1 | Totem fort = +2*

4

## DON DE COURAGE

Main sur l'épaule d'un voisin vide

*De vide devient +1*

5

## ON COMPTE !

Total  $\geq$  seuil du monstre ?

*OUI = -1 PV | NON = contre-attaque*

6

## CONTRE-ATTAQUE

L'animateur lance le d12

*= nombre de des menaces*

7

## ESQUIVE + BOUCLIER

Archers -1/Archer, Chevaliers protègent 1 de

8

## RELANCE

Les des vides survivants relancent

*2eme chance !*



**Filet de securite : 3-4 tours sans victoire = victoire automatique !**



# GLUOG

Le Marecage — Se laver les mains



SEUIL

6

POINTS DE VIE



TOTEM FORT



Filou le Lapin

+2

## GESTE MAGIQUE

Mimer le lavage de mains : savon, frotter, rincer

## CONTRE-ATTAQUE

Gluog lance du slime collant !

## APPRENTISSAGE

Se laver les mains avant de manger et apres les toilettes

## PIECE DU SOLEIL

Piece Etoile (NE)

Il faut 6 faces couleur sur 15 des pour toucher !





# CROQUE-CARIE

La Caverne — Se brosser les dents



SEUIL

8

POINTS DE VIE



TOTEM FORT



Croc le Loup

+2

## GESTE MAGIQUE

Mimer le brossage : haut, bas, devant, derriere

## CONTRE-ATTAQUE

Croque-Carie grignote dans le noir !

## APPRENTISSAGE

Se brosser les dents matin et soir pendant 2 minutes

## PIECE DU SOLEIL

Piece Lune (NW)

Il faut 8 faces couleur sur 15 des pour toucher !





# DRAGONETTE

Le Volcan — Accepter ses emotions



SEUIL

10

POINTS DE VIE



TOTEM FORT



Zen la Tortue

+2

## GESTE MAGIQUE

Respiration du Dragon : inspirer, souffler, main sur coeur

## CONTRE-ATTAQUE

Dragonette crache des flammes de colere !

## APPRENTISSAGE

Nommer ses emotions, respirer, ne pas faire de mal

## PIECE DU SOLEIL

Piece Coeur (SW)

Il faut 10 faces couleur sur 15 des pour toucher !





# MOLOSSE

La Foret — Bien dormir



SEUIL

12

POINTS DE VIE



TOTEM FORT



Ruse le Renard

+2

## GESTE MAGIQUE

Rituel du coucher : pyjama, doudou, fermer les yeux

## CONTRE-ATTAQUE

Molosse fait un cauchemar sonore !

## APPRENTISSAGE

Se coucher a la meme heure, faire le rituel chaque soir

## PIECE DU SOLEIL

Piece Diamant (SE)

Il faut 12 faces couleur sur 15 des pour toucher !



# LES 4 CLASSES DE HEROS

Chaque classe possede un super-pouvoir unique



## CHEVALIER

Etape 7

### Pouvoir : Bouclier Magique

Protege le de d'un ami de la contre-attaque

Geste : Lever bouclier + crier BOUCLIER !

★ VALEUR : Protéger les plus faibles



## GUERRIERE

Etape 4

### Pouvoir : Don de Courage

Main sur l'épaule d'un voisin : de vide devient +1

Geste : Main sur épaule + DON DE COURAGE !

★ VALEUR : Donner du courage



## MAGE

Etape 2

### Pouvoir : Sort de Confusion

Mains qui tournent : seuil du monstre -1 par Mage

Geste : Tourner les mains + MONSTRE CONFUUUS !

★ VALEUR : La force du savoir



## ARCHER

Etape 7

### Pouvoir : Esquive

Reduit la contre-attaque du monstre de 1 de par Archer

Geste : Mimer esquive + crier ESQUIVE !

★ VALEUR : Agilite et partage

# LES 4 ANIMAUX TOTEMS

Dans sa zone forte, le totem donne +2 au lieu de +1

## Filou le Lapin

Rapidite



Zone forte : Marecage de Gluog

Bonus : Mene le lavage de mains

+2

par face

## Croc le Loup

Courage



Zone forte : Caverne de Croque-Carie

Bonus : Lance le de en premier

+2

par face

## Zen la Tortue

Serenite



Zone forte : Volcan de Dragonette

Bonus : Mene la respiration du dragon

+2

par face

## Ruse le Renard

Malice



Zone forte : Foret de Molosse

Bonus : Connait les ruses du coucher

+2

par face

# SEUILS SELON LE NOMBRE D'ENFANTS

Adaptez la difficulté a votre groupe

Monstre	PV	10 enf.	12 enf.	15 enf.	18 enf.	20 enf.
Gluog	♥	4	5	6	7	8
Croque-Carie	♥	5	6	8	9	10
Dragonette	♥ ♥	6	7	10	12	13
Molosse	♥ ♥ ♥	8	9	12	14	16

## Comment ca marche ?

- ★ Chaque enfant a 50% de chance de faire +1 (3 faces couleur sur 6).
- ★ Esperance brute = nombre d'enfants / 2.
- ★ Les totems forts ajoutent ~2 points en moyenne.
- ★ Les Mages reduisent le seuil de 1 chacun.
- ★ Les Guerrieres ajoutent ~1-2 points supplementaires.
- ★ Le premier monstre doit etre quasi automatique.
- ★ Le dernier doit etre impossible sans les pouvoirs !



**En cas de doute, baissez le seuil ! Mieux vaut une victoire facile.**

# AIDE-MEMOIRE ANIMATEUR

A garder sous la main pendant la session

## ★ ZONES & MONSTRES



### 1. Marecage

1 PV



### Gluog

Filou +2

6

Hygiene



### 2. Caverne

1 PV



### Croque-Carie

Croc +2

8

Dents



### 3. Volcan

2 PV



### Dragonette

Zen +2

10

Emotions



### 4. Foret

3 PV



### Molosse

Ruse +2

12

Sommeil

## ★ POUVOIRS DE CLASSE



### MAGE

### Sort de Confusion

seuil -1 par Mage

Avant lancer



### GUERRIERE

### Don de Courage

epaule = de vide +1

Apres lancer



### CHEVALIER

### Bouclier

protege 1 de contre-attaque

Contre-att.



### ARCHER

### Esquive

reduit contre-attaque de 1

Contre-att.

## ★ CONTRE-ATTAQUE (d12)

1. Lancer le d12 : resultat = nombre de des menaces
2. Archers reduisent de 1 par Archer
3. Chevaliers protegent 1 de chacun | Vides restants relancent



### FILET DE SECURITE

Apres 3-4 tours : "Le monstre est impressionne ! Il abandonne !"