

★ AVANT LA SESSION

- Imprimer 15-20 fiches personnages (5 de chaque classe)
- Preparer crayons de couleur / Posca sur chaque table
- Preparer les des avec stickers couleur (3 faces couleur, 3 vides)
- Preparer les pions en bois + Posca (si sechage = faire avant)
- Afficher la carte du Royaume au mur
- Imprimer le Guide des Regles de Combat (pour vous)

★ ETAPE 1 — CHOISIR SA CLASSE

1 min

"Les enfants, aujourd'hui vous devenez des HEROS !"



Chevalier

Pouvoir : Bouclier Magique — protege les amis

Valeur : Protection des plus faibles



Guerriere

Pouvoir : Don de Courage — transforme un echec en reussite

Valeur : Donner du courage



Mage

Pouvoir : Sort de Confusion — embrouille le monstre

Valeur : Force du savoir



Archer

Pouvoir : Esquive — reduit l'attaque du monstre

Valeur : Agilite et partage

Chaque enfant leve la main → distribuer la fiche

Si desequilibre : pas grave, toutes les classes sont equivalentes

★ ETAPE 2 — CHOISIR SON ANIMAL TOTEM

1 min

"Chaque heros a un animal qui l'accompagne en aventure !"



Filou le Lapin — rapide et malin

Fort au Marecage (Gluog)



Croc le Loup — courageux et fort

Fort a la Caverne (Croque-Carie)



Zen la Tortue — calme et sereine

Forte au Volcan (Dragonette)



Ruse le Renard — ruse et astucieux

Fort a la Foret (Molosse)

Les enfants entourent leur animal sur la fiche

Totem dans sa zone forte = de compte DOUBLE (+2) !

★ **ETAPE 3 — DONNER UN NOM**

1 min

"Comment s'appelle ton heros ?"

L'adulte ecrit le nom si l'enfant ne sait pas encore ecire
 Accepter TOUS les noms (meme "Spiderman" ou "Papa")

★ **ETAPE 4 — COLORIER LE PERSONNAGE**

3 min

"Maintenant, donnez des couleurs a votre heros !"

Pas besoin de finir — le coloriage est un bonus plaisir
 Pendant ce temps : preparer la narration de l'aventure

★ **ETAPE 5 — LE DE MAGIQUE**

pendant coloriage

Si des pre-prepares : distribuer directement
 Si stickers a coller : chaque enfant colle 3 stickers de SA couleur
 Rappeler : "3 faces couleur = ta magie ! 3 faces vides = le monstre resiste !"
La couleur est PERSONNELLE, elle n'affecte pas la mecanique

★ **ASTUCES GRAND GROUPE (15-20 enfants)**

- Repartir en 4-5 tables de 4-5 enfants
- 1 adulte/ado referent par table si possible
- Les fiches restent sur la table pendant l'aventure
- Pendant les combats : TOUT LE MONDE lance son de en meme temps
- OBJECTIF : que chaque enfant se sente heros, pas de competition

★ **RESUME MECANIQUE — A RETENIR**

1. Tout le monde lance son de en meme temps
2. Compter les faces COULEUR (chaque couleur = +1)
3. Totem dans sa zone forte → son de compte +2 au lieu de +1
4. Mages : seuil du monstre -1 par Mage (avant lancer)
5. Guerrieres : main sur epaule → de vide devient +1 (apres lancer)
6. Comparer au seuil → atteint = 1 PV en moins !
7. Si rate → Contre-attaque : lancer le D12
8. Chevaliers : protegent 1 de chacun | Archers : reduisent D12 de 1
9. Des retires \geq D12 ? Dommage ! Sinon : on relance !

SEUILS (15 enfants) : Gluog=6 | Croque-Carie=8 | Dragonette=10 | Molosse=12