

Le jeu de rôle du Clap'Santé d'été

Cette fois-ci, le comité de rédaction a eu envie de te proposer un maxi-jeu.

Le maléfique mage Sédentarius est bien décidé à régner sur le monde au moyen de son sortilège d'immobilisation. Il ne tient qu'à toi de les arrêter, lui et ses sbires.



Comment jouer ?

Chaque jour pendant une semaine, tu devras faire une petite promenade, que l'on appellera « quête ».

Avant de sortir, lis bien le défi du jour sur ton Clap'Santé puis, durant cette promenade, observe ce qui t'entoure. Lorsque tu rentreras, tu pourras reprendre ton Clap'Santé, ainsi qu'un dé, et tenter d'affronter l'ennemi du jour. Un ennemi est vaincu lorsque ton score est plus grand que son nombre de points de vie. Procède ainsi jusqu'à l'affrontement final avec Sédentarius.



Quelques règles de sécurité concernant les promenades

- Inutile de sortir loin, une petite balade autour de chez toi suffit. Ne te mets pas en danger et fais-toi accompagner d'un adulte au besoin.
- Évite de sortir durant les heures les plus chaudes de la journée. Sinon gare aux coups de soleil !
- N'abîme pas la nature. Inutile de cueillir les fleurs ou d'embêter les insectes, seuls tes yeux comptent pour jouer à ce jeu !



BONUS CLAPPY

Si, au cours de ta promenade, tu as vu un chien blanc, alors tu auras le droit de relancer une fois le dé si le premier jet ne t'a pas accordé la victoire.

Jour 1

Le premier monstre que tu dois affronter est **Atirécran** (2 points de vie).

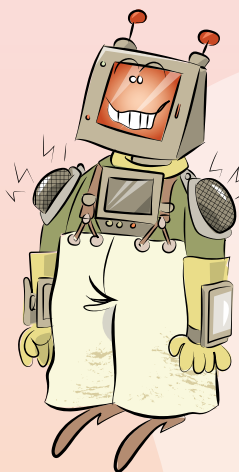
Il abîme les yeux et les oreilles de ses ennemis.

Durant ta quête, tu devras :

- ♦ voir un oiseau (si tu l'as vu, ajoute 1 point à ton score de dé) ;
- ♦ entendre le chant d'un oiseau (si tu l'as entendu, ajoute 1 point à ton score de dé).

Si tu as trouvé ces deux éléments, lance ton dès et ajoute 2 points à ton score.

Si tu n'en as trouvé qu'un sur les deux, ajoute 1 point à ton score. Si tu obtiens plus que deux, tu as vaincu Atirécran. Bravo ! Coche la case pour t'en souvenir !



Atirécran
2 pts de vie



Grignator
3 pts de vie

Jour 2

C'est au tour de **Grignator** (3 points de vie).

Comme il ne peut pas s'empêcher de grignoter, on va le battre à son propre jeu ! Préparons-lui une potion qui devrait l'affaiblir. Pour cela, tu dois trouver :

- ♦ une fleur blanche (+ 1 point) ;
- ♦ une fleur jaune (+ 1 point) ;
- ♦ une fleur ni blanche, ni jaune (+ 1 point).

Et n'oublie pas d'ajouter tes points à ton score de dé !

Jour 3

Aujourd'hui, tu devras combattre **Ysolement** (4 points de vie).

Il éloigne les gens les uns et des autres. Pour l'affronter, ajoute à ton score de dé le nombre de personnes que tu as croisées durant ta quête.

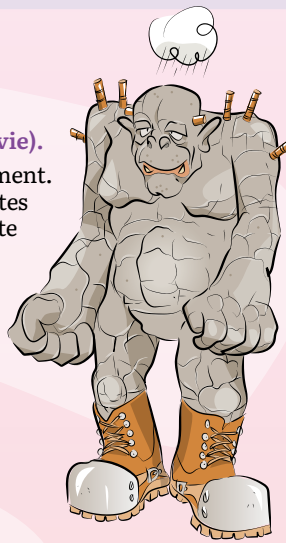
Ysolement
4 pts de vie



Jour 4

Il est temps d'affronter Bétonpartout (5 points de vie). Il a horreur de la nature et veut détruire l'environnement. Ne le laissons pas faire ! Compte le nombre d'insectes différents que tu croieras durant ta quête et ajoute ce nombre à ton score de dé.

Bétonpartout
5 pts de vie



POUR SE DÉTENDRE

Jour 5

C'est l'heure de combattre le terrible Mankdeusport (5 points de vie).

Il ne supporte pas qu'on puisse se dépenser ! Durant ta quête, tu devras :

- ♦ trouver un espace aménagé dans ta commune ou ton quartier pour pratiquer du sport (tu n'es pas obligé d'y aller si c'est trop loin, le tout est de savoir qu'il existe !) (+ 1 point) ;
- ♦ faire une activité physique modérée (aider à porter les sacs de courses ou prendre ton vélo, par exemple) (+ 1 point).



Mankdeusport
5 pts de vie

Jour 6

Le terrible UltraVermine (6 points de vie) brûle la peau lorsqu'on s'y attend le moins. Pour le vaincre, tu devras partir en quête d'un coin d'ombre, seul endroit où il ne pourra pas t'attendre. Un préau, une haie ou un grand arbre, peu importe ! Si tu es à l'ombre, n'oublie pas d'ajouter 1 point à ton score de dé !

UltraVermine
6 pts de vie



Jour 7

L'affrontement final est arrivé. Sédentarius est un ennemi qui a 7 points de vie, et il n'est pas seul ! Compte les ennemis qu'il te reste et ajoute 1 point de vie à Sédentarius par ennemi non vaincu.

Par exemple, s'il reste trois ennemis, alors il te faudra faire un score supérieur à $7 + 3$, donc à 10, pour le vaincre. Il te faudra, toi aussi, rassembler tes alliés pour cette dernière bataille ! Tu dois convaincre les gens de ton entourage de participer à la promenade du jour ! Ajoute à ton score de dé le nombre de compagnons (humains ou animaux) que tu as réussi à motiver !

Pour cette dernière épreuve, il te faudra lancer deux dés et faire l'addition des deux. Par exemple, si tu as fait 6 et 3 aux dés et que tu es sorti avec un copain et ton chien (+ 2 points), tu as donc un score total de 11 !

Sédentarius
7 pts de vie



Résultats

Si tu as gagné :

Bravo, le monde est sauvé grâce à toi ! Tu vas pouvoir prendre du repos, mais rien ne t'empêche de poursuivre tes balades quotidiennes pour le plaisir.

Si Sédentarius a gagné :

Même les héros les plus vaillants connaissent des défaites. Ne te décourage pas et retente ta chance la semaine prochaine ! Au moins, tu as fait de belles promenades et ça, c'est toujours une victoire sur la sédentarité !