

# Veillée au cœur du Monde de Nyeri Sur l'île Fajro



## 1 prologue, 5 veillées

### La malédiction du Monde de Nyeri

---

Le Monde de Nyeri est paralysé par un hiver éternel. Le dragon, protecteur de Nyeri, ne peut plus souffler sa flamme salvatrice. La prophétie raconte que seule la réunion des cinq artefacts sacrés pourra libérer le dragon et briser le gel.

Le Conseil de Nyeri a rassemblé les éclaireurs et éclaireuses les plus braves pour accomplir cette mission vitale. Chaque groupe a reçu une quête : retrouver l'un des artefacts. Le groupe ici présent a pour mission de récupérer l'**artefact de l'île de Fajro**, une petite cloche semblable à celle du Grand Signal.

## Déroulement de la veillée

### 1. Rassemblement et chant d'ouverture

---

Autour du feu central, le Chef de veillée, incarnant un ancien de Nyeri, raconte la légende de l'île de Fajro. Il décrit comment la Cloche du Grand Signal, qui prévient les habitants du continent quand ils sont menacés d'un danger venant de la mer, est prise par les glaces, et comment la Clochette doit être retrouvée pour réactiver la cloche du Phare des deux Mondes et avancer dans la libération de Nyeri.

Pour marquer le début de leur quête, les éclaireurs entonnent "**Debout les gars**", symbole de leur engagement à sauver leur monde.

### 2. Chant en canon "Fra Martino"

---

En arrivant sur l'île, les éclaireurs ressentent le souffle glacé des violents embruns, ces poussières de gouttelettes formées par les vagues qui se brisent, et emportées par le vent, qui rendent l'île tellement inhospitalière. Pour se réchauffer et couvrir le bruit des vagues, ils chantent en canon "**Fra Martino**", appelant la cloche à se réveiller grâce à de vigoureux « Ding dang dong ».

### 3. Défi des Globules

---

Les éclaireurs avancent sur l'île où ils rencontrent les "Globules", des esprits espiègles protecteurs de Fajro. Ces êtres mystérieux testent la capacité des éclaireurs à évoluer au cœur d'un parcours d'obstacles. Chaque épreuve réussie leur permet de se rapprocher de la Clochette.

### 4. Chant "Fli Fly"

---

Galvanisés par leur réussite, les éclaireurs continuent leur route et suivent un sentier tortueux qui longe la côte. Ils chantent "**Fli Fly**", un chant entraînant qui renforce leur esprit d'équipe.



## 5. Le jeu du "Zaa"

En poursuivant leur quête, les éclaireurs affrontent un orage terrible. Les éclairs fendent un ciel noir. Pour canaliser la foudre, les éclaireurs jouent au "Zaa".

Les participants sont disposés en cercle et doivent rapidement faire passer l'énergie en lançant le Zaa, comme un frisbee, à son voisin. Pour diversifier les tours, il existe :

- le Contre-Zaa, pour inverser le sens (bras croisés devant le visage) ;
- le Powershot, pour lancer le Zaa à un autre membre du groupe ;
- le Wizzz, pour faire passer le Zaa au suivant par-dessus soi (deux mains en forme de chapeau chinois et tête baissée) ;
- la Balançoire où tous les joueurs se dirigent vers le centre en levant puis baissant les bras et en disant « Wohhhhh » ;
- la Samba où tous les joueurs se dirigent vers le centre en dansant et en chantant un air de samba brésilienne ;
- le Microonde où chaque joueur fait un tour sur lui-même en faisant « Zzzzz », puis saute sur place en disant « Ding » quand il a fini son tour.

Le jeu peut être compliqué en lançant un 2<sup>e</sup> Zaa dans le cercle.

## 6. Chant à gestes "La licorne"

Quand les éclaireurs arrivent au pied du Phare des deux Mondes, autour d'eux, la tempête fait rage. Pour se donner du courage, ils entonnent le chant de "**La licorne**" accompagné de gestes. Ce chant joyeux et optimiste symbolise la vie retrouvée et redonne énergie et motivation au groupe. Une fois le chant terminé, la porte du phare s'ouvre miraculeusement.

## 7. Libération de l'artéfact

Dans la tour du Phare des deux Mondes, les éclaireurs trouvent la Clochette, posée sur une des marches de l'escalier et brillant de mille feux. En la secouant, une onde de vie parcourt la construction et la lampe du phare s'illumine. La tempête s'apaise et l'île commence à se libérer du froid glacial.

Pour célébrer leur succès, les éclaireurs s'installent au pied du phare où la Cloche du Grand Signal sonne à toute volée. Autour d'un feu de camp improvisé, ils partagent leurs émotions et leurs souvenirs de cette aventure.

## 8. Chant final : "Le Cantique des Patrouilles"

La veillée se termine par un retour solennel autour du feu. Les éclaireurs entonnent le "**Cantique des Patrouilles**", symbole de leur unité et de leur engagement à continuer leur quête pour libérer le Monde de Nyeri.

