

Veillée au cœur du Monde de Nyeri Dans la forêt de Tân



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.

L'un de ces artefacts, la Branche des Origines, repose au cœur de la majestueuse forêt de Tân, un lieu regorgeant de secrets et de vie. Cependant, la forêt est plongée dans un sommeil magique, ses habitants, les Imitânya, incapables de veiller sur ses merveilles. Les éclaireurs et éclaireuses de ce groupe doivent pénétrer dans les profondeurs de Tân, déjouer les pièges de la forêt, et récupérer la Branche des Origines.

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 la Forêt de Tân. Il décrit comment l'Arbre des Origines, source de vie de la forêt, s'est figé dans le givre, et comment la Branche des Origines doit être retrouvée pour réveiller la forêt 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 "Vent frais"

En entrant dans la forêt, les éclaireurs ressentent le souffle glacé du vent hivernal entre les arbres immenses. Pour se réchauffer et briser le silence oppressant, ils chantent en canon "**Vent frais**", appelant l'énergie du printemps pour raviver la nature endormie.

3. Défi des Globules

Les éclaireurs avancent dans la forêt où ils rencontrent les "**Globules**", des esprits espiègles protecteurs de Tân. Ces êtres mystérieux testent la capacité des éclaireurs à coopérer et à résoudre des énigmes dans un jeu stratégique et dynamique. Chaque épreuve réussie leur permet de se rapprocher de la Branche des Origines.

4. Chant du Cri-Cri

Après avoir franchi plusieurs obstacles, les éclaireurs découvrent un coin de forêt où des criquets immobiles semblent chanter en silence, figés dans le temps. Inspirés par leur persévérance, les éclaireurs chantent le chant du "**Cri-cri**", imitant les sons et gestes de ces insectes pour montrer leur respect pour la vie de la forêt.



5. Jeu "Jacques a dit"

Plus loin, les éclaireurs tombent sur un groupe d'Imitânya pétrifiés mais protégés par un sort. Un gardien, semblable à un sage de la forêt, apparaît et leur impose une épreuve : un jeu de précision et d'attention sous la forme de "**Jacques a dit**". La victoire dans ce jeu leur permet de recevoir un indice crucial sur l'emplacement de l'Arbre des Origines.

Le meneur donne des ordres aux joueurs, par exemple :

- « Jacques a dit : touchez votre nez. »
- « Sautez ! »
- « Jacques a dit : asseyez-vous. »

Seules les consignes précédées de "Jacques a dit" doivent être suivies.

- Si un joueur obéit à un ordre sans "Jacques a dit", il est éliminé (ou reçoit un gage selon la version).
- Si un joueur n'obéit pas à un ordre qui commence par "Jacques a dit", il est aussi éliminé.

6. Chant à gestes "La danse des légumes"

En continuant leur quête, les éclaireurs traversent un bosquet d'arbres majestueux, où ils entonnent "**La danse des légumes**" en gestes. Ce chant humoristique et joyeux symbolise la vie retrouvée et redonne énergie et motivation au groupe.

7. Chant à gestes "Dans sa maison, un grand cerf"

Arrivés près de l'Arbre des Origines, les éclaireurs trouvent une cabane nichée dans un arbre gigantesque. Devant l'entrée, une créature semblable à un cerf veille et les invite à chanter et mimer "**Dans sa maison, un grand cerf**" pour démontrer leur bienveillance. Une fois le chant terminé, le cerf les autorise à pénétrer dans la cabane, où se trouve la Branche des Origines.

8. Libération de l'artéfact

Dans la cabane, les éclaireurs trouvent la Branche des Origines, enveloppée dans une lumière douce et chaude. En la touchant, une onde de vie parcourt la forêt. Les arbres frémissent, les Imitânya s'éveillent, et la forêt commence à se libérer du froid magique.

Pour célébrer leur succès, les éclaireurs s'installent sous les arbres retrouvant leur vitalité. Autour d'un feu de camp improvisé, ils partagent leurs émotions et leurs souvenirs de cette aventure.

9. Chant final "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.

