Enfer sur terre

- Durée : 2-3H
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Histoire : Depuis la nuit des temps, les soldats de Satan sont enfermés par un sceau divin. Malheureusement, ce sceau perd de sa force et risque de se rompre à tous moments. L'Armaggedon, se rapproche tous les jours un peu plus. Afin d'empêcher ce jour d'arriver, des scouts ont été formés afin de réparer le sceau. Malheureusement, pour les scouts, il existe un être très puissant qui s'est échappé de l'emprise du sceau et qui compte bien bien réouvrir la prison des enfers : Belzébuth. Bien qu'il soit pour le moment seul, chaque minute qui passe risque de permettre à des démons de très grande force de rejoindre notre monde. De plus, Belzébuth compte bien rallier des prêtres à la cause du mal. Le prince des démons n'est pas un tendre.

Arrangement : Sur une carte du camp, il faut appliquer le pentacle satanique. Chaque intersection avec le cercle est un endroit où se trouve un objet à ramener au camp.

Le but : Pour les scouts, il s'agit de ramener tous les objets qui permettent de resceller le sceau.

Déroulement :

Malheureusement, sur le chemin, des démons, essaieront d'empêcher les scouts d'arriver au bout de cette mission en les transphormant tous en démons. Les démons et les scouts utilisent des sarbacanne avec des boules de farine. Lorsqu'un scout est touché 3 fois, il devient un démon. Lorsqu'un démon est touché une fois, les scouts peuvent vider son arme et lui prendre une vie (les démons ne peuvent pas mourir mais il faut des vies de démons pour faire l'incantation permettant de resceller le sceau, le nombre de vie dépend du nombre de scouts....) Un démon sans vie doit retourner au camp pour recharger son arme et reprendre une vie.

Début du jeu.

Au début du jeu, il n'y a qu'un démon : Belzébuth, tu peux rajouter des animateurs comme démon de base. Tous les autres sont des scouts "sains". Ceux-ci vont essayer de ramener les 5 objets au camp + des vies de démons. Chaque scout reçoit une sarbacanne et des munitions .

Les 5 objets.

Chaque objet est à ramener au camp, les 5 réunis ajoutés à des vies de démons (le nombre dépend de la difficulté à en obtenir) permet de resceller le sceau. Le jeu est considéré comme terminé lorsqu'il n'y a plus de prêtres ou lorsqu'il y a au moins un prêtre qui réussit à revenir au camp avec les 5 objets et des vies de démons.

Règle de sécurité.

Ne jamais courir avec une sarbacanne en bouche.

Matériel :

- Des sarbacannes
- De l’eau
- De la farine
- Des vies
- 5 objets à disséminer au 5 points du pentacle.
- Des cartes de l'endroit de jeu (1:10.000, c'est le mieux)

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/02/2023
Auteur : Mink