**🎃 RÉSUMÉ GLOBAL - SOIRÉE HALLOWEEN ESCAPE GAME (VERSION CORRIGÉE)**

**⏱️ TIMELINE GÉNÉRALE**

| **Horaire** | **Phase** | **Lieu** | **Durée** |
| --- | --- | --- | --- |
| **20h00** | Accueil & Départ Tracteur | Parking | 10 min |
| **20h10** | Dans les bois - Cérémonie | Forêt | 15 min |
| **20h25** | Retour Tracteur | → Village | 5 min |
| **20h30-21h00** | Champs d'attente + Départs échelonnés | Champs grillagé | 30 min |
| **20h35-21h20** | Parcours des 4 groupes (échelonnés) | Village | 35-40 min/groupe |
| **21h20-21h40** | Rituel du Silo (tous les groupes) | Silo | 20 min |
| **21h40-21h55** | Finale - Apparition du Démon | Salle des fêtes | 15 min |
| **22h00** | 🎉 DÉBUT DE LA FÊTE | Salle des fêtes | - |

**📍 PARTIE 1 : LE PIÈGE (25 min)**

**A. Parking → Bois (10 min)**

**Tracteur-bétaillère avec 60-80 participants**

**Discours du "Sauveur" (résumé)** :

* Remerciements d'être venus l'aider
* Ses amis ont disparu dans les bois depuis 3 jours
* Cris étranges chaque nuit
* Trop peur d'y aller seul
* **Formation des 4 groupes avec bracelets de couleur** (Rouge/Vert/Bleu/Jaune) : "Pour mieux nous organiser dans les recherches"
* Montée en tension : bruits dans les bois, ambiance qui devient inquiétante

**B. Dans les bois - La Cérémonie (15 min)**

**Timing détaillé** :

* **0-2 min** : Descente de la bétaillère, approche de la clairière (10m)
* **2-10 min** : Découverte de la cérémonie + Discours du Prêtre
* **10-13 min** : Intervention du Rescapé + panique + embarquement (15m vers 2ème point)
* **13-15 min** : Départ précipité de la bétaillère

**Scène** :

* Clairière avec autel de fortune (caisse en bois, tissu noir)
* 3-4 cultistes encapuchonnés autour
* Bougies/torches disposées en cercle
* Symboles tracés au sol (craie/farine)
* Mannequins/sacs attachés représentant les "disparus"

**Discours du Prêtre (résumé)** :

* "Enfin ! Les nouveaux venus sont arrivés..."
* Remercie le "Sauveur" pour avoir amené "les offrandes"
* Explique que le village a choisi la voie du Démon pour obtenir prospérité éternelle
* "Vos âmes nourriront notre Maître et nous apporterons richesse et pouvoir"
* Commence une incantation en latin approximatif

**Intervention du Rescapé** :

* Sort en courant du fond des bois : "COUREZ ! C'est un piège !"
* "Je me suis échappé ! Ils vont tous vous sacrifier !"
* "Suivez-moi, vite ! La bétaillère là-bas !"
* Embarquement précipité, prêtres qui courent derrière et tapent sur la bétaillère

**C. Retour Tracteur (5 min)**

**Discours du Rescapé (enregistré, diffusé dans la bétaillère)** :

* "On est mal... TRÈS mal..."
* "Tout le village est complice ! Ils ont tous vendu leur âme !"
* "Mais j'ai entendu quelque chose... une légende..."
* "Les Cristaux de Lumière ! Ils peuvent repousser le Démon !"
* "Il faut en trouver un maximum ! Ils sont cachés partout dans le village !"
* "Je vais vous déposer quelque part... Cherchez les cristaux ! C'est notre seule chance !"

**Arrivée au champs d'attente** :

* Le tracteur s'arrête au portail
* Des villageois surgissent et attrapent le Rescapé
* "On vous tient maintenant ! Vous n'irez nulle part !"
* Participants poussés dans le champs grillagé

**📍 PARTIE 2 : LE CHAMPS D'ATTENTE (30 min)**

**Animations pendant l'attente :**

**La Cave (en face, à 3m derrière le grillage)** :

* Porte entrouverte avec lumière rouge pulsante
* **Séquence de 3 min qui boucle** :
  + Cris de douleur étouffés
  + Ombres chinoises projetées : silhouette torturée/sacrifiée
  + Chants grégoriens inversés
  + Silence soudain... puis ça recommence

**Processions des Cultistes** (si ressources suffisantes) :

* **Toutes les 10 minutes** : 4-5 cultistes passent en file indienne
* Portent des torches/lanternes
* Chantent en latin
* Transportent un "corps" sur une civière
* Se dirigent vers la salle des fêtes (direction du silo)

**Gardien du Champs** (1 acteur) :

* Fait les cent pas devant le portail
* Lance des phrases inquiétantes :
  + "Le Maître sera bientôt parmi nous..."
  + "Vos cristaux ne serviront à rien..."
  + "Vous auriez dû rester chez vous..."

**Départs échelonnés :**

* **20h35** : Groupe ROUGE part (guidé par un cultiste)
* **20h43** : Groupe VERT part (8 min après)
* **20h51** : Groupe BLEU part (8 min après)
* **20h59** : Groupe JAUNE part (8 min après)

**📍 PARTIE 3 : LE PARCOURS (35-40 min par groupe)**

**📍 PARCOURS TYPE D'UN GROUPE :**

**Champs d'attente** → **Cour de Ferme (Atelier 1)** → **Retour par même endroit (10m)** → **Mur écroulé** → **Clairière (Atelier 2)** → **Portail opposé** → **Chemin (3 min)** → **Maison hantée (passage rapide, jump scare)** → **Cimetière (Atelier 3)** → **Silo**

**🏚️ ATELIER 1 : LA COUR DE FERME (10 min)**

**Un cultiste guide le groupe jusqu'à l'entrée de la cour, puis disparaît dans l'ombre.**

**Mise en scène** :

* Cour entre plusieurs bâtiments (utilisation d'une partie seulement, ~50m²)
* Charrette renversée
* Outils agricoles rouillés
* Symboles dessinés sur les murs/sol
* 4 lanternes aux angles de la zone
* **Table avec grimoire ouvert, bougies, fioles**
* **Grande bassine/auge remplie d'eau noire et trouble au centre**

**ÉNIGME 1 : "Le Grimoire des Éléments"**

Sur le grimoire, un texte : *"Les cristaux des quatre éléments sont dissimulés. Trouvez leurs symboles cachés pour connaître l'ordre sacré."*

**Cachés dans la cour** :

* 🔥 **FEU** : Symbole gravé sur une lanterne rouge → Chiffre **3**
* 💧 **EAU** : Symbole peint sur un vieux seau → Chiffre **1**
* 🌍 **TERRE** : Symbole sculpté dans une pierre près de la charrette → Chiffre **4**
* 💨 **AIR** : Symbole dessiné à la craie sur un mur → Chiffre **2**

**Solution** : EAU (1) - AIR (2) - FEU (3) - TERRE (4)

**Résultat** : L'ordre révèle une inscription cachée sous le grimoire (à soulever) : *"Les premiers cristaux attendent dans les entrailles de la ferme."*

Une flèche pointe vers **la bassine d'eau noire**.

**ÉNIGME 2 : "La Bassine de la Purification" (ÉPREUVE DÉGUEU)**

**Mise en scène** :

* Grande bassine/auge remplie d'**eau noire** (colorant alimentaire)
* **Objets flottants invisibles** dans l'obscurité : éponges visqueuses, algues en plastique, morceaux de tissu mouillé, fausses sangsues en caoutchouc
* **Au fond de la bassine** (30-40cm de profondeur) : **petits sacs étanches contenant les cristaux**
* 1 lampe très faible posée à côté (ils voient à peine ce qu'il y a dedans)

**Déroulement** : Les participants doivent **plonger leurs mains** dans l'eau noire pour chercher les cristaux au fond.

* Sensation désagréable : eau froide, trucs visqueux qui flottent
* Ils ne voient rien, doivent chercher à tâtons
* **4-5 sacs étanches** à trouver contenant chacun plusieurs cristaux

**CRISTAUX TROUVÉS : 20** (4-5 sacs × 4-5 cristaux/sac)

**Jump scare final** : Quand le dernier sac est trouvé, **un cultiste surgit d'un bâtiment adjacent en hurlant**, bras tendus, puis disparaît en courant.

**⏱️ Temps de remise en place : 1 min** (remettre les sacs au fond, ajouter un peu d'eau si besoin)

**Le groupe repart par où il est venu, guidé par des torches/balisage.**

**🌲 TRANSITION : Mur écroulé → Clairière (2 min)**

* Passage du mur écroulé (10m)
* Sons inquiétants : craquements, respirations
* Ombres qui bougent entre les arbres
* **Pas de cristaux ici, juste ambiance**

**🌿 ATELIER 2 : LA CLAIRIÈRE (12 min)**

**Traversée de la clairière (diamètre ~20m) jusqu'au portail opposé**

**Mise en scène** :

* Clairière naturelle, faiblement éclairée (lanternes/bougies LED)
* Brume au sol (machine à fumée légère)
* **3-4 souches/troncs d'arbres coupés** disposés dans la clairière
* **Coffre en bois** au centre, fermé par un cadenas à code
* **Pierres disposées en cercle** autour du coffre
* Symboles tracés au sol

**ÉNIGME : "Le Code du Cercle Maudit"**

**Sur le coffre, une inscription** : *"Comptez les âmes perdues dans ce cercle. Leur nombre ouvre le passage."*

**Indices cachés dans la clairière** :

1. **Sur les souches/troncs** : Des initiales gravées avec des dates
   * "M.D. 1823"
   * "J.L. 1847"
   * "A.R. 1856"
   * "P.B. 1871"
   * "C.M. 1889"
   * **= 5 personnes**
2. **Sur certaines pierres du cercle** : Noms gravés (difficiles à voir)
   * "Marie"
   * "Jean"
   * "Thomas"
   * **= 3 personnes**
3. **Dans la brume** : Si on cherche bien, on trouve 2 petites croix en bois plantées dans le sol
   * **= 2 personnes**

**TOTAL : 5 + 3 + 2 = 10 âmes**

**Code du cadenas : 10**

**Contenu du coffre** :

* **25 cristaux** enveloppés dans un tissu noir
* Une note : *"Vous vous approchez de la vérité... Mais les plus grands dangers sont encore devant vous."*

**CRISTAUX TROUVÉS : 25**

**Jump scare** : Quand le coffre s'ouvre, **un cri strident** retentit dans la clairière + **ombre qui traverse rapidement entre les arbres**.

**Le groupe traverse et sort par le portail opposé.**

**🏠 PASSAGE : La Maison Hantée (1-2 min)**

**Pas d'arrêt, juste un passage sur le chemin**

Le groupe marche sur le chemin (3 min de marche) et passe devant la maison.

**Animations** :

* **Fenêtre 1** : Ombre/silhouette qui bouge derrière un rideau
* **Fenêtre 2** : Visage blafard qui apparaît soudainement et disparaît
* **PORTE (Jump scare principal)** :
  + Quand le groupe passe devant, la porte **s'ouvre violemment**
  + **Un cultiste surgit en hurlant** et fait quelques pas vers eux
  + Puis rentre et **claque la porte**

**Sons** : Rires démoniaques, craquements, musique inquiétante en fond

**PAS DE CRISTAUX ICI - juste un jump scare pour maintenir la tension**

**⚰️ ATELIER 3 : LE CIMETIÈRE (15 min)**

**Le plus gros atelier - zone principale de recherche**

**Mise en scène** :

* Portion du champ aménagée (~50m²)
* **L'arbre avec le pendu** (acteur en harnais, immobile au départ)
* Une dizaine de "tombes" : croix plantées + monticules de terre
* Brume épaisse au sol (machine à fumée)
* Quelques lanternes/bougies pour éclairer faiblement
* 3-4 "cadavres" au sol (2 mannequins + 2 vrais acteurs immobiles)
* Sons d'ambiance : gémissements, vent, craquements, corbeaux

**CRISTAUX CACHÉS (15 au total - pour équilibrer avec les autres ateliers)**

**1. Dans les tombes (5 cristaux)** :

* Certaines tombes ont des inscriptions énigmatiques :
  + *"Celui qui est mort en premier"* → tombe avec date la plus ancienne
  + *"Sous la croix brisée"* → seule croix cassée
  + *"Là où repose l'enfant"* → petite tombe
* Chaque "bonne" tombe contient 1-2 cristaux enterrés à ~10cm (il faut gratter un peu)

**2. Sur le pendu (5 cristaux)** :

* Dans ses poches
* Dans un petit sac accroché à sa ceinture
* **DANGER** : Si on s'approche trop près, le pendu **ouvre soudainement les yeux** et **attrape le bras/l'épaule** de quelqu'un en hurlant, puis redevient immobile

**3. Les cadavres au sol (3 cristaux)** :

* 2 mannequins habillés : cristaux cachés dans leurs vêtements (poches, sous les manteaux)
* 2 vrais acteurs allongés (immobiles au départ) :
  + Quand quelqu'un les fouille → **ils se relèvent brusquement** en gémissant
  + Puis s'effondrent à nouveau

**4. Cachés dans l'environnement (2 cristaux)** :

* Dans un tronc d'arbre creux à proximité
* Sous une grosse pierre marquée d'un symbole gravé

**CRISTAUX TROUVÉS : 15**

**Jump scares multiples tout au long de la recherche** :

* Main qui sort soudainement d'une tombe
* Cultiste qui traverse le cimetière en courant dans la brume
* Sons de chaînes qui s'entrechoquent
* Cris soudains

**Le groupe ressort du cimetière par l'autre côté et se dirige vers le silo.**

**📊 TOTAL CRISTAUX PAR GROUPE**

| **Atelier** | **Cristaux** |
| --- | --- |
| Cour de Ferme (bassine) | 20 |
| Clairière (coffre) | 25 |
| Cimetière | 15 |
| **TOTAL** | **60** |

✅ **15 personnes × 4 groupes = 60 personnes** ✅ **1 cristal par personne minimum**

**📍 PARTIE 4 : LE SILO - RITUEL FINAL (20 min)**

**Organisation :**

* Les groupes arrivent échelonnés mais **ATTENDENT** que tout le monde soit là
* File d'attente devant le silo
* **Gardien du Portail** (acteur) les fait patienter

**Animation d'attente (15 min)** :

Le Gardien explique le rituel : *"Vous avez trouvé les Cristaux de Lumière ! Bravo... Mais ce n'est pas fini."* *"Il faut les jeter UN PAR UN dans le Portail Sacrificiel pour affaiblir le Démon."* *"Mais attention ! Si vous ratez, il deviendra plus fort..."*

Il fait **répéter une incantation** à tous : *"Lumière sacrée, repousse les ténèbres !"*

**Le Rituel (5 min - une fois tous réunis) :**

**Silo préparé** :

* Ouverture visible au sommet (~1m de diamètre)
* Lumières LED programmables à l'intérieur
* Machine à fumée
* Enceinte pour effets sonores
* **1 acteur caché dedans** pour les animations

**Déroulement** : Chaque personne jette son cristal en disant l'incantation.

**Effets progressifs** (toutes les 10-15 cristaux) :

1. **Cristaux 1-15** : Lumière rouge, grondement sourd, fumée noire
2. **Cristaux 16-30** : Lumière orange, cris de rage, fumée plus dense
3. **Cristaux 31-45** : Lumière violette, la fumée tourbillonne violemment
4. **Cristaux 46-59** : Lumière bleue intense, hurlement strident
5. **Cristal 60 (le dernier)** :
   * **Explosion de lumière blanche**
   * Silence total (2-3 secondes)
   * Puis lumière qui s'éteint progressivement

**Le Gardien s'effondre à genoux** : *"C'est... c'est fait ! Le Démon est banni ! Vous avez réussi !"* *"Allez vite à la salle des fêtes ! Vérifiez que la cérémonie a bien été interrompue !"*

**📍 PARTIE 5 : FINALE - LA SALLE DES FÊTES (15 min)**

**Entrée progressive :**

* Portes grandes ouvertes
* Lumières normales, musique douce
* Tables dressées pour le buffet
* **Tout semble normal et rassurant**

Un complice (villageois "libéré") à l'entrée : *"Entrez, entrez ! N'ayez pas peur ! Vous avez sauvé le village !"* *"Le Démon est parti ! Venez célébrer votre victoire !"*

**L'apparition finale :**

Une fois **TOUT LE MONDE à l'intérieur** :

1. **BLACKOUT total** (3 secondes)
2. Lumière rouge + fumée épaisse aux portes
3. **LE DÉMON apparaît à l'entrée** (acteur en costume de créature imposante)
4. Musique terrifiante assourdissante
5. Le Démon avance lentement vers la foule, bras tendus

**Panique générale dans la salle**

**Le dernier cristal :**

Un complice dans la foule (rescapé ?) crie soudain : *"ATTENDEZ ! J'EN AI GARDÉ UN ! Au cas où il reviendrait !"*

Il cherche dans la foule et repère **un enfant volontaire** (repéré discrètement avant) : *"Toi ! Prends-le ! TU ES NOTRE DERNIER ESPOIR !"*

Il lui tend le cristal lumineux.

**Toute la foule encourage l'enfant** : *"VAS-Y ! LANCE-LE ! TU PEUX LE FAIRE !"*

L'enfant lance le cristal vers le Démon →

* **Flash de lumière blanche aveuglante**
* Le Démon pousse un cri déchirant
* Il s'effondre au sol
* **Fumée qui l'enveloppe**
* Quand la fumée se dissipe → il a disparu

**Transition vers la fête :**

* Les lumières normales reviennent
* Musique de fête joyeuse
* **Un animateur** (ou le rescapé) prend la parole :

*"VOUS L'AVEZ FAIT ! VOUS AVEZ VAINCU LE DÉMON !"* *"Le village est sauvé grâce à votre courage !"* *"Il est temps de CÉLÉBRER !"*

* 🎉 **Début du buffet et de la soirée dansante à 22h pile**

**🎭 ACTEURS NÉCESSAIRES (12-15)**

| **Rôle** | **Nombre** | **Multi-rôle possible** |
| --- | --- | --- |
| Le Sauveur (tracteur aller) | 1 | → Gardien du Silo |
| Le Rescapé (conducteur retour) | 1 | → Complice final |
| Prêtre principal (bois) | 1 | → Gardien du Champs |
| Cultistes cérémonie (bois) | 3 | → Guides des groupes (×4) |
| Cultiste Ferme (jump scare) | 1 | → Maison hantée |
| Cultiste Clairière (effets sonores) | 1 | Multi-rôle |
| Acteurs Maison (fenêtres + porte) | 2 | → Cimetière (cadavres) |
| Pendu (arbre) | 1 | Rôle unique (physique, harnais) |
| Cadavres cimetière | 2 | - |
| Acteur dans Silo | 1 | - |
| Kidnappeurs Rescapé | 2 | Multi-rôles |
| Le Démon (final) | 1 | Rôle unique (costume) |

**TOTAL : 13-15 acteurs**