

Le Scoutisme dans les Années Folles

Une aide de Jeu pour l'Appel de Cthulhu, Les Années Folles.

Plan

- Introduction
- Au commencement était Baden-Powell
- Qu'est-ce que le Scoutisme ?
- La Méthode Scoute
- Activités
- Uniformes
- Traditions
- Le Scoutisme en France
- Quelques chiffres
- Organisation territoriale
- Le Scoutisme dans les colonies
- Le Scoutisme et l'Appel de Cthulhu
- Jouer des Scouts
- Bibliographie/Source



Introduction

Ami investigateur tu ne supporte plus cette odeur de poudre qui te colle à la peau chaque week-end, ces villes sordides, ces égouts remplies de profonds et ces ruelles pleines d'horreurs indicibles ? Alors chausse tes pataugas et vient te rafraîchir les idées, tu verras on dors mieux à la belle étoile. Au fond des bois personne ne t'entendra hurler...

Mais surtout, si toi camarade gardien tu en à marre de voir tes investigateurs détruire en trois rafales les scénarii que tu a minutieusement préparés, mets les dans la peau de gamins de quinze ans et regarde comment ils vont se débrouiller sans leur Thompson...

Pourquoi une aide de jeu sur le scoutisme ? Quel est le rapport avec l'Appel de Cthulhu ? Aucun, mis à part le fait que c'est au cours des Années Folles que le scoutisme a pris son essor en France. De plus, quoi que l'on en pense je doute que l'on puisse affirmer que ce soit un phénomène marginal.

Alors comme j'ai constaté que le sujet est assez complexe, je me suis dit que quelques éclaircissements étaient nécessaires.

Au commencement était Baden-Powell

Le fondateur du scoutisme s'appelle **Robert Baden-Powell (1857-1941)**, il est issu d'une famille bourgeoise de l'Angleterre Victorienne. Après avoir échoué à l'examen d'entrée à Oxford il a tenté une carrière d'acteur, mais sa famille s'y est opposée, au final il devient officier dans l'Armée des Indes. En **1899** après avoir été affecté en Inde, en Russie, en Allemagne puis en France (comme agent de renseignement), il est envoyé en Afrique du Sud alors que vient d'y éclater la guerre des Boers, entre les Anglais et les colons d'origine néerlandaise.

Promu au grade de colonel, il est amené à organiser la défense de la ville de **Mafeking**, c'est dans le cadre de cette mission qu'il organise les jeunes adolescents de la ville en un corps de volontaire non-combattant appelé *boy-scouts*. C'est au cours de ce siège que le scoutisme naquit véritablement.

De retour en Angleterre, Baden-Powell est considéré comme un héros, il décide alors d'appliquer sa méthode aux jeunes anglais. En particulier les jeunes désœuvrés originaire des faubourgs populaires. En **1907**, il organise un camp sur l'île de **Brownsea** au sud de l'Angleterre. Il apprend alors à une vingtaine de jeunes comment se débrouiller dans la nature, mais plus que cela il leur apprend à vivre en communauté.

En **1908**, il rédige son livre phare, *Scouting for boys*, qui va devenir un ouvrage de référence au niveau mondial. C'est lorsque ce livre paraît que le phénomène prend de l'ampleur. Au départ les troupes scout se créent de façon spontanée et anarchique, sans organisation centralisée. En **1909** on compte près de 100 000 scouts en Angleterre. En **1911**, ils sont plus de 500 000 à travers le monde.

Le mouvement scout prendra une apparence officielle le **4 janvier 1912**, lorsque Baden-Powell le fait enregistrer légalement en tant qu' « association dont le but est d'éduquer les garçons de toutes les classes dans les principes de la discipline, de la loyauté et du civisme »



Qu'est-ce que le Scoutisme ?

Heureusement pour vous (et pour moi) l'entre deux guerres était une période bénie ! En effet, tous les mouvements suivaient fidèlement les préceptes de Baden-Powell, et les principales différences ne tenaient qu'à la façon dont on traitait la religion. Ce qui va me permettre de vous présenter la méthode scout de manière générale.

Qu'a voulu Baden-Powell, quelles sont les finalités du scoutisme ?

Sur le plan individuel :

- Former le caractère des jeunes
- Développer leur individualité
- Les armer, moralement et physiquement pour la vie
- En faire des hommes et des femmes d'honneur ayant le sens de l'initiative et de la responsabilité.

Sur le plan social :

- Développer leur esprit de service
- En faire des citoyens « précieux pour leur Pays »
- Favoriser, par la fraternité scout mondiale l'entente entre les nations.



Pour tendre vers ces fins, le scoutisme pose l'axiome qu'il faut faire confiance le plus possible aux jeunes, individuellement et collectivement. C'est une méthode d'auto-éducation.

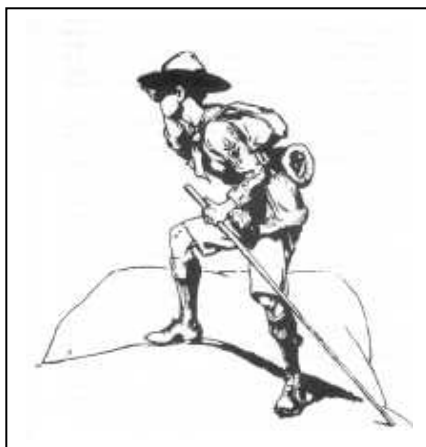
La Méthode Scoute

Les membres d'un mouvement scout sont repartis suivant 3 tranches d'âge distinctes. La méthode scout se décline de manière similaire pour ces 3 branches, mais pour des raisons pratiques je ne développerais ici que la branche des 12-16 ans.

- Les **Louvetaux & Louvettes** (8-12 ans) organisés en Meute et en sizaine (équivalent de la patrouille, voir plus loin) autour d'une cheftaine adulte. La pédagogie de la Meute repose sur le jeu et est axé sur l'ouvrage de Rudyard Kipling : Le Livre de la Jungle.
- Les **Eclaireurs / Scouts & Eclaireuses / Guides** (12-16 ans) organisé en troupe et en patrouille. La pédagogie de la Troupe s'axe autour de la vie en communauté dans la nature.
- Les **Ainé(e)s** (16 ans et +) organisés en Clan, leur pédagogie repose sur l'esprit de Service et le Voyage.

La pédagogie de la troupe repose sur 3 piliers : le Système des Patrouilles, la Loi Scoute et la Promesse.

- Le **Système des Patrouilles** désigne la structure même d'une troupe de scouts. Une troupe est dirigée par des chefs adultes, elle regroupe entre 20 et 30 garçons ou filles. Ces jeunes sont organisés en groupes de 6 à 8 appelés Patrouille. Au sein de la Patrouille, chaque enfant à un rôle à part entière (secrétaire, infirmier, trésorier, intendant etc...) ; les deux jeunes ayant le plus d'expérience sont nommé Chef et Second de Patrouille. Ces deux jeunes dirigent le groupe et rendent compte aux chefs adultes. Les patrouilles portent le nom d'un animal.
- La **Loi Scoute** est une liste de précepte définissant un idéal à atteindre. Ce n'est pas une loi restrictive, elle énonce ce que le scout doit être... et non ce que le scout ne doit pas faire. Cette nuance est importante, car elle montre que c'est une discipline de vie que l'on choisit au lieu de subir.



Selon la confession des différentes associations, leurs Lois Scoute sont légèrement différentes, voici deux exemples celle des Scouts de France (catholique) durant les années 30, et celle des Eclaireurs Neutres de France (laïc) en 1947 :

Le Scout met son honneur à mériter confiance.
Le Scout est loyal à son Pays, ses parents, ses chefs et ses subordonnés.
Le Scout est fait pour servir et sauver son prochain.

Le Scout est l'ami de tous et le frère de tout autre Scout.
Le Scout est courtois et chevaleresque.
Le Scout voit l'œuvre de Dieu dans la nature : il aime les plantes et les animaux.

Le Scout obéit sans réplique et ne fait rien à moitié.

Le Scout est maître de soi : il sourit et chante dans les difficultés.

Le Scout est économe et prend soin du bien d'autrui.

Le Scout est pur dans ses pensées, ses paroles et ses actes.

L'Eclaireur n'a qu'une parole

L'Eclaireur est loyal et chevaleresque

L'Eclaireur est généreux et fait chaque jour une bonne action

L'Eclaireur est l'ami de tous et le frère de tous les scouts

L'Eclaireur approfondit ses convictions et respecte celles des autres

L'Eclaireur aime la nature et les animaux

L'Eclaireur sait obéir

L'Eclaireur est toujours de bonne humeur

L'Eclaireur est travailleur, économe et respectueux du bien d'autrui

L'Eclaireur est propre dans son corps, ses pensées, ses paroles et ses actes

- La **Promesse** représente l'acceptation de la Loi Scoute comme règle de vie. Cette Promesse est prononcée de façon solennelle devant l'ensemble de la troupe. Le scout ne prend cet engagement que lorsqu'il se sent prêt, personne ne l'y oblige. Le fait de ne pas faire cette promesse n'empêche pas le jeune de faire partie intégrante de la troupe.



La progression personnelle des enfants est rythmée par un système de classe : Aspirant ; Seconde Classe ; Première Classe, et par un certain nombre de brevet de capacité (ex : campeur ; cuisinier ; botaniste etc...). Chaque classe ou brevet est symbolisé par un insigne que l'enfant porte sur son uniforme. Voici une liste de ces brevets telles qu'ils existaient en 1939 pour les Guides de France et les Scouts de France :

Guides	Dentellière	Boute-en-train	Archer lanceur
Religion	Electricienne	Œuvres	Cavalier
Bibliothécaire	Lingère		Coureur Messenger
Collectionneuse	Maîtresse de Maison	Scouts	Cycliste
Comptable	Modiste	Batelier	Gymnaste
Dactylographe	Nœuds	Campeur	Maître d'armes
Educatrice	Tricoteuse	Cuisinier	Nageur
Interprète	Campeuse	Explorateur	Skieur
Secrétaire	Cycliste	Pionnier	Tireur
Signaleuse	Excursionniste	Signaleur	Avionneur
Sténographe	Gymnaste	Ami des Animaux	Bricoleur
Dessinatrice	Intendante	Ami des Oiseaux	Charpentier menuisier
Artiste décorateur	Nageuse	Botaniste	Chimiste
Auteur	Amie des oiseaux	Cartographe	Cordonnier sellier
Chanteuse	Amie des poissons	Cosmographe	Dessinateur
Histoire de l'art	Botaniste	Colonial	Imprimeur typographe
Musicienne	Cartographe	Entomologiste	Maçon
Photographe	Cosmographe	Géologue	Mécanicien
Bonne ménagère	Entomologiste	Naturaliste	Métallurgiste
Repasseuse	Géologue	Observateur	Peintre
Bricoleuse	Guide	Pêcheur en eau douce	Radio télégraphe
Brodeuse	Jardinière	Pêcheur en mer	Tailleur
Cordonnière	Observatrice	Traqueur	Télégraphiste
Couturière	Hygiéniste	Agent de liaison	Tisserand
Cuisinière	Secouriste		Vannier

Acteur
Architecte décorateur
Artiste
Boute en train
Chanteur
Ecrivain
Helléniste
Latiniste
Modeleur

Musicien
Photographe
Apiculteur
Eleveur
Fermier
Forestier
Jardinier
Laitier
Viticulteur

Aide Catéchiste
Apologiste
Citoyen
Guide
Infirmier Hygiéniste
Interprète
Pompier
Sauveteur
Secouriste Scout

Secrétaire
Acolyte
Evangeliste
Historien Biblique
Historien de l'Eglise
Liturgiste

Voici deux exemples de ce qui est demandé à l'enfant pour l'obtention d'un brevet :

Brevet de Forestier (Scouts de France)

- Savoir se servir d'une hache, l'affûter, l'entretenir, et la porter dans les bois
- Savoir grimper à un arbre de 20 cm de diamètre sur une hauteur de 4 mètres, sans accessoires et savoir grimper à l'aide d'étrier.
- Abattre convenablement un arbre à la cognée dans une direction donnée. Savoir se servir de la scie et de la corde pour abattre de gros arbre.
- Reconnaître 25 espèces courantes d'arbres et d'arbrisseaux et savoir leurs usages (bois, fruits, infusions).
- Déterminer approximativement les dimensions et le cubage de cinq arbres sur pied, de tailles différentes.
- Connaître les noms et dimensions des planches utilisées dans la région, et les mesures employées pour le sciage et la vente des bois.
- Sécher et soulever, empiler et traîner les troncs, préparer des bûches, des fagots et écorces, savoir se servir des coins pour fendre le bois et les bûches.
- Faire un herbier complet d'une espèce d'arbre déterminée, avec graines, feuilles, fruit, écorce, section du tronc, insectes nuisibles, etc...
- Posséder des notions sommaires sur l'aménagement et les coupes de bois, taillis, futaie, taillis sous futaie ; les règlements forestiers ; le

- rôle des bois sur le climat d'un pays, la pureté des eaux, le reboisement.
- Savoir comment lutter contre un incendie de forêt.

Brevet de Signaleuse (Guides de France)

Connaître les signes complets du morse et du sémaphore, y compris :

- Les nombres
 - Les signes de ponctuation suivants : point, virgule, point d'interrogation, apostrophe, alinéa
 - Les abréviations suivantes : à, é, è, ê, ù, ô
 - Les signaux de services suivants : Appel, Prêt à recevoir, Fin de transmission, Compris après chaque mot, Compris final, Répétez, Erreur d'émission, Attendez.
- Expédier un message en morse à bras (ou par fanions) et en sémaphore, à raison de 25 signes à la minute.
- Recevoir un message en morse à bras (ou par fanions) et en sémaphore, à raison de 25 signes à la minute et à 200 mètres de distance.
- Envoyer et recevoir, de nuit, un message par signalisation lumineuse (morse ou sémaphore).

Activités

C'est bien gentil tout cela, mais concrètement que font les scouts à cette époque ?

Du camping, avec tout ce que cela implique : construction de tables, bancs, tentes dans les arbres ou sur pilotis, feux surélevés etc...

De la randonnée, en utilisant des cartes d'Etat Major et des boussoles.

Du secourisme, de la signalisation (morse/sémaphore).

Du sport et des jeux.

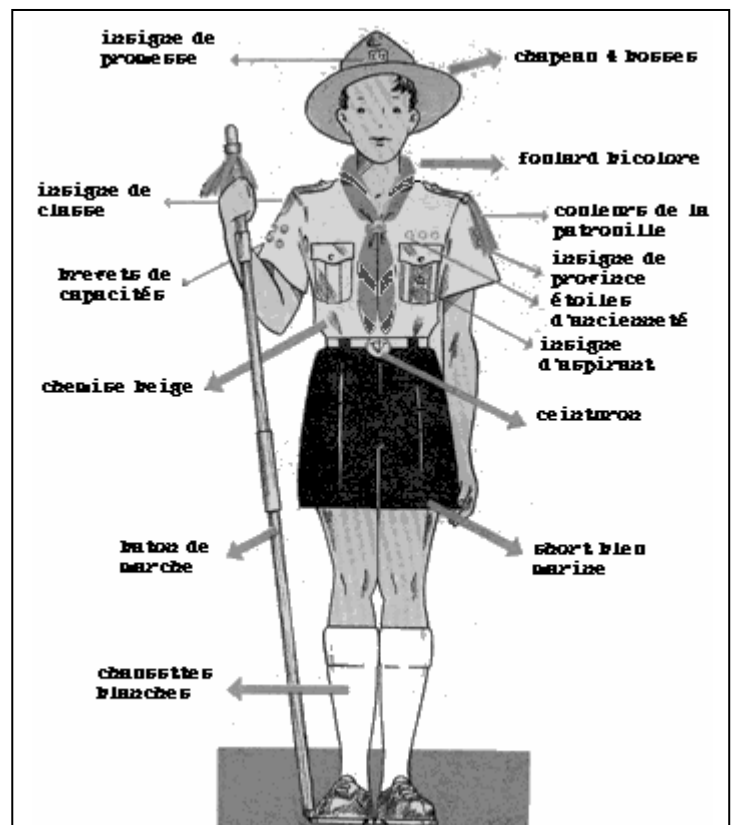
Uniformes

Là encore je n'aborderai que la branche des 12-16 ans. Tous les scouts portent un uniforme, celui à trois utilités :

- Effacer les classes sociales, mettre tous les enfants sur un pied d'égalité.
 - Marquer l'appartenance des enfants à un groupe
 - Individualiser les enfants par le biais des différents insignes de progression (voir : La Méthode Scoute).
- A cette époque, les uniformes étaient très sensiblement les mêmes suivant les associations.

L'uniforme des garçons (éclaireurs/scouts) :

- culotte courte bleue marine
- chemise ou chemisette beige, avec pattes d'épaules et deux poches de poitrine
- pull beige
- chapeau à quatre bosses beige (type police monté canadienne), ou béret
- ceinturon de l'association scout
- chaussettes blanches
- foulard bicolore





L'uniforme des filles (éclaireuses/guides) :

- jupe ou jupe culotte bleue marine
- chemise ou chemisette bleue marine, avec pattes d'épaules et deux poches de poitrine
- pull bleu marine
- chapeau à quatre bosses bleu marine, ou béret
- ceinturon de l'association scout
- chaussettes blanches
- foulard bicolore

On trouve sur l'uniforme de nombreux **écussons** et **insignes** aux significations diverses :

- Le nom de l'association
- La région d'origine de la troupe (sur l'épaule)
- Le nom de la troupe (sur l'épaule)
- Le niveau de progression de l'enfant
- Les brevets de capacités
- Un insigne métallique reprenant l'emblème de l'association pour ceux ayant prononcé leur promesse
- Un ceinturon aux armes de l'association
- Une ou deux bande blanches sur la poche de poitrine gauche si l'enfant est Chef ou Second de Patrouille
- Le drapeau français si les enfants campent à l'étranger

Traditions

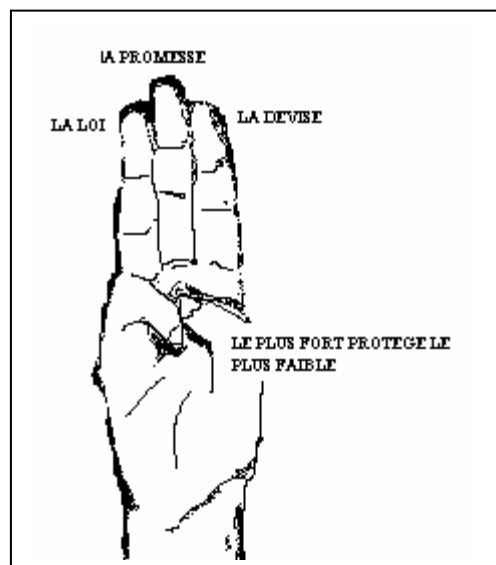
Le monde du scoutisme est bourré de traditions qui peuvent paraître ésotérique pour un nom initié. Je vais essayer d'éclaircir un peu tout ça.

- **Salut Scout** : Lorsque deux scouts se rencontrent, ils se serrent la main gauche, et se saluent de la main droite (voir le dessin ci-contre). La position de chaque doigt de la main à une symbolique précise. Seuls les scouts ayant prononcé leur Promesse peuvent se saluer ainsi.

- **Totems de Patrouille** : Chaque patrouille porte le nom d'un animal, le CP porte un fanion où est représenté cet animal ainsi que la devise de la patrouille (exemple : Albatros, Toujours plus haut !; Ours, Prévoyant !). L'appartenance d'un enfant à l'une ou l'autre des patrouilles est marqué par quatre bande de tissus, reprenant les couleurs du fanion, accroché à la patte d'épaule gauche.

- **Scouts Marins** : Exclusivement masculins, se sont des scouts qui pratiquent la navigation en mer. Leurs uniformes sont légèrement différents (voir ci-contre), ils sont plus rares, car il est plus difficile de trouver des chefs capables d'encadrer des activités nautiques.

- **Toujours Prêt** : C'est la devise du mouvement scout.



- **Jamboree** : C'est un terme zoulou qui signifie « Rassemblement ». Les Jamborees sont donc des rassemblements mondiaux de scouts. Le premier eu lieu à Londres en 1920 et rassembla 8 000 scouts délégués par 34 pays.

- **Grands Jeux** : Dure à résumer... En bref, les scouts ont inventés le Grandeur Nature. Les différentes patrouilles incarnent divers partis (Espagnol/Pirates ; Policier/Voleur etc...), généralement le jeu consiste en une suite d'énigmes et d'épreuves où les différents groupes sont mis en compétition. Chacun dispose d'un certain nombre de « vies », et les combats se règlent à la prise de foulard. Les meilleurs grands jeux sont ceux où les scouts ne se doutent pas qu'ils jouent (fausse chasse aux trésors ; patrouille harcelée par des scouts inconnus déguisés en gamins ordinaires). Bref, un Grandeur Nature.

- **La Sioule** : C'est très simple. Vous prenez un ballon, deux équipes, deux cercles de 1 mètre de diamètre pour les buts, et une seule règle : pas de coups.

Le Scoutisme en France

Le scoutisme apparaît en France dès **1910** sous la forme de deux principaux mouvements :

- Les *Eclaireurs de France*, crée par **Georges Bertier** alors directeur de l'Ecole des Roches, c'est un mouvement laïc inscrit dans la tradition républicaine.
- Les *Eclaireurs Unionistes*, c'est un mouvement d'obédience protestante.

Il est intéressant de noter qu'à l'origine, la grande majorité de l'Eglise Catholique se méfie de ces nouveaux mouvements d'éducation populaire. Il existe pourtant des Scouts Catholique dirigés par l'**abbé d'Andréis** : les *Eclaireurs des Alpes*.

Bien sûr il existait également plusieurs autres groupes locaux se réclamant du scoutisme (*Milice Saint-Michel* au Creusot ; Les *Intrépides du Rosaire* à Plaisance ; Les *Eclaireurs mâconnais* ; L'*avant-garde Saint-Lazare* à Autun...).

Les débuts de ces différents groupes étaient prometteurs, mais la Grande Guerre brisa cet élan. La plupart des chefs seront mobilisés et tués. C'est pendant cette période funeste que le scoutisme catholique va prendre de l'ampleur, les religieux n'étant pas mobilisés. Dès la fin du conflit, le **Père Sevin** fonde les *Scouts de France*, une organisation qui deviendra officielle le **25 juillet 1920** et qui fédérera les différents mouvements catholiques.

Le scoutisme catholique français aura mis plus de 10 ans à être officiellement reconnu par l'Eglise, le **30 mars 1922**.

En **1923** un troisième grand mouvement apparaît : *Les Eclaireurs & Eclaireuses Israélites de France*.

Et les filles dans tout ça ? Dès **1909**, des jeunes filles anglaises manifestèrent le désir d'imiter leurs frères, et c'est la sœur et l'épouse de Baden-Powell qui organiseront les *Girls Guides*. En France, les filles n'auront accès au scoutisme que plus tard. Tout d'abord ce seront des groupes isolés et de confessions différentes, qui se fédéreront en 1921 pour former la *Fédération Française des Eclaireuses* (regroupant les sections neutres, protestante et plus tard israélite), et en **1923** lors de la création des *Guides de France* (association catholique très proche des *Scouts de France*). Bien sûr à cette époque les principes de co-éducation n'existent pas encore et aucune association n'est mixte.

On constate donc que dès **1923** le scoutisme français est déjà doté d'une véritable infrastructure ce qui va permettre l'incroyable développement qu'il connaîtra pendant presque un demi-siècle. On remarque aussi une particularité typiquement française, dès le départ il existe une association de scoutisme pour chaque grande confession :

- Laïque, Neutre : *Eclaireurs de France* / *Fédération Française des Eclaireuses*
- Catholicisme : *Scouts de France* / *Guides de France*
- Protestantisme : *Eclaireurs Unioniste*
- Judaïsme : *Eclaireurs & Eclaireuse Israélite de France*

C'est un fait révélateur qui montre que le fait religieux a toujours été source de polémiques et de dissension dans notre pays. On retrouve cette particularité en Irlande du Nord où il existe deux associations : une catholique et une protestante.

Quelques chiffres

- en 1909 on dénombre environs 100 000 scouts en Angleterre.
- 1911 ; 500 000 scouts sur l'ensemble du globe
- 1928 ; 50 000 scouts catholiques en Italie
- 1930 ; les Scouts de France (mouvement catholique crée en 1920) comptent 25 000 membres.
- 1940 ; les Scouts de France comptent 1489 troupes (y compris à l'étranger), tu compte entre 3 et 4 patrouilles par troupe cela donne entre 27 000 et 36 000 garçons. Rien que pour l'Ile de France il y avait 388 troupes.



On peut estimer que toute association confondues, il devait y avoir environ 100 000 scouts/guides/éclaireurs/éclaireuses dans la France des années folles.

Organisation territoriale

Les mouvements scouts de cette époque sont très hiérarchisés.

- Le Groupe constitue l'échelon de base, il regroupe la meute de louveteau, la troupe de scout et le clan des aînés. Le groupe est dirigé par un Chef de Groupe qui a une tâche essentiellement administrative.
- Le District regroupe plusieurs groupes d'un même secteur géographique. Il est dirigé par un Commissaire de District.
- La Province représente l'ensemble des groupes d'une vaste entité géographique (Bretagne, Île de France etc...), elle est dirigée par un Commissaire de Province.
- Au niveau National on trouve les membres dirigeant l'association (secrétaire, trésorier, président) ainsi qu'un Commissaire National et des Commissaires de Branche (Meute ; Troupe ; Clan) chargés de l'animation de l'association

Le Scoutisme dans les Colonies

La Colonisation est un des facteurs qui a permis l'expansion du Scoutisme à travers le monde. Pratiquement, partout où l'on trouve des colons on trouve des scouts. Néanmoins, on retrouve moins dans les colonies la disparités d'association qui existe en France. Principalement, il y a les Scouts de France, encadrés par les missionnaires blancs (photo ci contre au Congo Brazzaville), et les Eclaireurs de France propagé par les instituteurs de la république.



Le Scoutisme et l'Appel de Cthulhu

A première vue le monde quelque peu angélique du scoutisme n'a pas grand-chose à voir avec l'univers sordide dans lequel pataugent les investigateurs. Pourtant il est possible de faire intervenir des scouts dans de nombreux scénarios :

- Il peut y avoir des Scouts dans l'entourage familial des investigateurs.
- Les PJ's peuvent être entraînés sur une fausse piste par des scouts à l'imagination trop fertile. A moins qu'ils ne débarquent les armes à la main sur les lieux d'une cérémonie monstrueuse et découvrent qu'il ne s'agit que d'un grand jeu.
- Le Chef de la troupe de scouts qui campent près de la résidence des investigateurs est peut-être un adorateur des Grands Anciens. Après tout, une trentaine de mômes naïf ça fait un beau sacrifice et un bon réservoir de point de magie et de POU.
- Les Scouts représentent une grande famille, et par conséquent un réseau d'information et de contact au niveau mondial.
- Et si le scoutisme faisait partie d'un stratagème machiavélique des Grands Anciens pour recruter des adeptes ?

Jouer des Scouts

Création du personnage

Le tirage des caractéristiques se fait comme d'habitude, sauf que la TAI, la FOR et l'EDU sont limités à 12.

Pour les compétences, on distribue EDUx15 entre les compétences suivantes :

- Histoire naturelle
- Grimper
- Se Cacher
- Trouver Objet Caché
- Premier soins
- Ecouter



- Nager
- Suivre une piste
- Sauter
- Esquiver
- Navigation (pour les Scouts Marins)

Puis, on distribue INTx10 dans des compétences au choix.

Bien entendue lors de la création d'un personnage il faut respecter une certaine logique. En effet, il est possible qu'un adolescent de 16 ans vivant en campagne puisse avoir appris à se servir d'un fusil de chasse. Par contre, il n'est pas vraiment pensable que ce dernier le trimballe en permanence avec lui. Dans le même ordre d'idée, il est logique qu'un élève de 16 ans apprenne le grec ou le latin en classe. Par contre l'arabe ou le chinois... A moins qu'il ait passé une partie de sa vie dans les colonies.

Combat

Il est généralement rare qu'un adolescent se balade avec des bâtons de dynamite et un canon scié. Voici un petit tableau de ce que l'on peut trouver d'utile dans un local de patrouille.

Et si les grenades vous manquent essayer la lampe tempête, ça marche aussi bien que le cocktail Molotov !

Nom	Chance de base	Dommages	Points de vie
Hache	20%	1D8+2	15
Hachette	20%	1D6+1	12
Poignard	25%	1D4+2	15
Petit couteau	25%	1D4	9
Canif	25%	1D3	6
Bâton	25%	1D6	15
Pelle-Bêche	20%	1D6+1	12
Plane	10%	1D4	9
Merlin	20%	1D8+1	15
Masse	20%	1D8	15
Pioche	10%	1D8	15
Ciseau à bois	25%	1D3	9
Faucille	10%	1D6+1	8

Bibliographie/Source

Pour réaliser cette aide de jeu j'ai essayé de me baser autant que possible sur des documents d'époque, néanmoins, même si ma bibliothèque est conséquente, elle n'est pas cyclopéenne et j'ai du, je l'avoue, utiliser quelques ressources ne datant pas des années 20.

- Le Scoutisme chez les Eclaireurs Neutres de France ; 1964
- Cérémonial des Eclaireurs Neutres de France ; ?1960 ?
- Le Carnet du Scout (Scouts de France); Paul Coze ; Editions « La Hutte » ; 1938
- Carnet de Badge (Scouts de France); Editions « La Hutte » ; 1938
- Signes, Brevets d'Aptitudes et Spécialités (Guides de France); Editions SPES ; 1939
- Le Scoutisme ; Jean-Paul Juès ; Collection « Que-Sais-Je », Presse Universitaires de France ; 1996
- Robert Manson, Photographe du Scoutisme ; Louis Fontaine ; Editions de l'Orme Rond ; 1978
- Eclaireurs ; Baden Powell
- Jouer le Jeu ; Baden Powell ; Edition Les Presses d'île de France ; 1982
- Aventure Vraie avec les Raiders-Scouts ; Michel Menu ; Delachaux & Niestlé ; 1989
- Art & Technique du Scoutmestre ; Michel Menu ; Delachaux & Niestlé ; 1990
- Site Web des Guides & Scouts d'Europe www.scouts-europe.org