



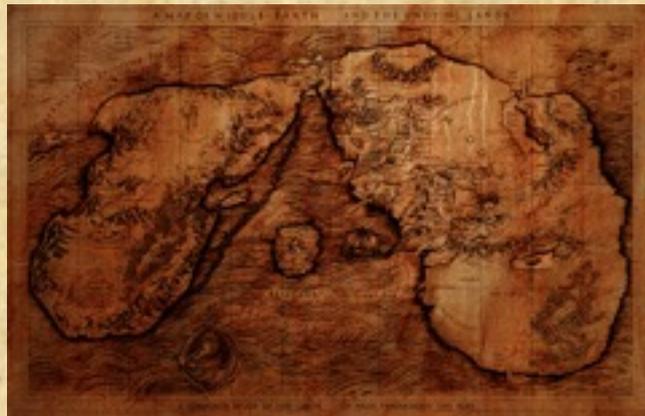
L'ANNEAU DE FEURVOZ



PDH
VERVOZ
JUILLET 2015

BIENVENUE EN TERRE DU MILIEU...

Cet été, nous retournons dans le passé pour revivre les épiques événements qui eurent lieu en Terre du Milieu (Middle Earth en anglais). La Terre du Milieu? C'est quoi? C'est tout le monde imaginé par l'écrivain Tolkien dans lequel prennent place Le Seigneur des Anneaux, le Hobbit mais aussi d'autres ouvrages moins connus tels que les Silmarillion.



Comment ça le passé? Oubliez ce que l'école ou votre religion vous a appris sur la création du monde. Car Tolkien a sa propre version, que nous allons découvrir avec vous cet été !

Et le monde tel que nous le connaissons

aujourd'hui n'est rien d'autre que le futur du Seigneur des Anneaux ! Ainsi, nous sommes les descendants d'Aragorn, Boromir, Théoden... Mais alors, comment cela se fait-il que nous ne voyions plus d'Elfes, de Nains, d'Orques, de Gobelins, d'Haradrim... Seuls les Hommes ont-ils subsisté? Oui, car depuis l'époque de la Terre du Milieu, la magie de ce monde a baissé et l'avènement des Hommes s'est fait. Les cinq autres races se sont plus ou moins éteintes, ou presque ! En effet, des témoignages existent sur des personnes ayant vus Gobelins ou Nains dans de profondes cavernes reculées, ou encore des Elfes se terrant dans des îles oubliées...

Mais cet été, nous allons réécrire cette Histoire ! Dans la version actuelle des faits, ce sont les Hommes qui ont subsisté, mais à l'issue de ce camp, cela pourrait être une autre race ! Orques, Gobelins et Haradrim de tous horizons, unissez-vous pour combattre ces sales Hommes, Elfes et Nains !

On peut distinguer deux grands clans

- 🍌 Les Forces Blanches : Hommes, Elfes et Nains ;
- 🍌 Les Forces Noires : Orques, Gobelins et Haradrim.

On distingue deux sortes de Dieux

- 🍌 Les Valar qui sont des Dieux paresseux et égoïstes. Les querelles des races sur la Basse Terre ne les intéressent pas, ils veulent juste être chéris. Si vous les chérissez bien (sacrifices...) ils vous donneront du Valarium, qui sera très important pour la suite. Ils sont fort mystiques, on les voit rarement mais ce sont eux qui forgèrent le Monde et qui prennent les grandes décisions.
- 🍌 Les Maiar qui sont des Demis-Dieux, ou anges. Leur rôle est de maintenir la paix en Terre du Milieu et l'équilibre entre les six races, mais on observera bien vite que Chiron va tout bouleverser et que certains Maiar seront plus en faveur des Forces Blanches Alors que d'autres seront davantage en faveur des Forces Noires. A l'instar des Valar, ils se sentent concernés par l'avenir de la Terre du Milieu et n'hésitent pas à utiliser leur magie pour servir leurs intérêts. Gandalfkëla, Sahiroumane, Rakshagast, Bagheladriel, Messluando et Chiron sont tous les six des Maiar.

Voici un bref historique de l'Histoire de la Terre du Milieu, telle que décrite dans les fameux ouvrages Silmarillion.

L'Ainulindalë (c'est le nom du livre) révèle comment Eru Ilúvatar, l'Unique, créa au début de tout les Ainur, les esprits. Puis, à partir des thèmes proposés par Ilúvatar, ces Ainur furent invités à produire en harmonie une grande Musique, qui devait être à l'origine de la naissance du Monde. Mais Melkor, le plus puissant des Ainur, voulut y imposer ses propres thèmes, et la discordance apparut. Ilúvatar donna alors forme et matière à la vision initiale engendrée par cette musique, et chargea les Ainur qui le souhaitaient de façonner ce nouveau Monde.

Dans le Valaquenta (c'est le nom du livre), sont dressés les portraits et les attributions des Ainur, tels qu'ils entrèrent dans le Monde pour le construire. Parmi eux régnaient les Valar, les esprits supérieurs, assistés des Maiar, de puissance et de notoriété secondaires. On nous apprend également les sombres desseins de Melkor, le Vala déchu, et qui étaient ses principaux serviteurs.



Le Quenta Silmarillion (c'est le nom du livre) est l'histoire plus détaillée de ce Monde, Arda, jusqu'à la chute de Melkor. Les premiers écrits traitent de la difficile formation de la Terre, à travers l'œuvre des principaux Valar. L'apparition des Premiers-Nés, les Elfes, allait amener

richesses et conflits, symbolisés par

les Silmarils - bijoux créés par Fëanor, le plus illustre des Elfes - admirés et désirés par tous mais dérobés par Melkor. S'ensuivirent alors guerres fratricides, exils et séparations. Les Valar se coupèrent même du reste d'Arda, non sans avoir toutefois conçu le Soleil et la Lune, afin de redonner au monde une lumière que l'Ennemi avait également détruite. Les Derniers Enfants d'Ilúvatar, les Humains, s'éveillèrent ainsi au temps des royaumes elfes cachés et isolés sur la Terre du Milieu. Parmi ces hommes, certains s'investirent courageusement dans la lutte contre les forces des ténèbres. Et de cette période nous vinrent les histoires épiques de Beren et de la princesse Elfe Lúthien, ou bien encore celle de Túrin Turambar le maudit. Ils ne purent malgré tout empêcher la destruction par les armées de Melkor de ces foyers de résistance, symbolisée par la chute de Gondolin. Mais Eärendil le Navigateur, héritier des Elfes et des Humains, prit la mer vers l'Ouest à la recherche de la Terre dissimulée d'Aman, afin d'obtenir pardon et aide auprès des Valar. Il fut finalement entendu et les armées de l'Occident vinrent détruire la puissance de Melkor, qui fut lui-même jeté au-delà des remparts du monde. Ainsi prit fin le Premier Âge.

L'Akallabêth (c'est le nom du livre) raconte la chute de Númenor. Au début du Second Âge du monde, les Valar récompensèrent les Humains restés fidèles à eux en faisant jaillir au milieu des mers une terre qu'ils façonnèrent, et leur offrirent. Cette grande île reçut, entre autres, le nom de Númenor. Les rois des hommes qui gouvernaient ce pays entretenaient de bonnes relations aussi bien avec les royaumes de l'Ouest qu'avec les peuples de la Terre du milieu. Pourtant, au cours des siècles, et sous la nouvelle influence de Sauron le Maia, ancien serviteur de Melkor, les souverains de Númenor en vinrent à jalouser les Elfes et les Valar. Le dernier Roi Ar-Pharazôn arma ainsi une gigantesque flotte pour aller défier la puissance Occidentale. Mais l'armada des Hommes fut détruite, et Númenor engloutie. Seuls survécurent Elendil et les siens, restés fidèles aux anciennes alliances, et qui purent rejoindre les rivages de la Terre du Milieu pour y fonder un nouveau royaume.

Enfin, le récit sur les Anneaux de Pouvoir et le Troisième Âge nous explique comment, après la chute de Melkor, Sauron reconstitua la puissance maléfique de son maître, à travers ruses et intrigues. Il parvint à obtenir le pardon de l'Ouest, forgea ensuite les Anneaux de pouvoir et l'Unique, afin d'asservir les différents peuples de la Terre du Milieu. Puis il s'employa à pousser Númenor vers sa destruction avec succès. Plus tard, il fut malgré tout défait par l'alliance des Elfes et des Humains menée par Gil-galad et Elendil. Il perdit l'Unique et dut abandonner son enveloppe corporelle. Cet événement marqua la fin du



Second Âge du Monde. Le Troisième Âge vit peu à peu les royaumes des Hommes décliner en Terre du Milieu, tandis que les Elfes commençaient à prendre la mer vers l'Ouest. Ainsi, lorsque Sauron se révéla de nouveau dans sa puissance maléfique, les Valar envoyèrent des messagers, les Istari, afin de fédérer toutes les résistances à l'Ennemi et redonner espoir. L'Anneau Unique fut finalement retrouvé et détruit grâce au courage du petit peuple des Hobbits, et l'héritier des Rois en exil retrouva son trône, tandis que les derniers gardiens des Anneaux Elfes faisaient voile vers l'Occident.

Pour un historique vidéo, nous vous invitons à visionner la vidéo suivante (qui serait peut-être un peu dure pour certains louveteaux, à vous d'en juger chers parents) :
<https://www.youtube.com/watch?v=J-ydDCNk6rE>

Notre Histoire se passera avant la bataille où Isildur blessera Chiron, et celui-ci sera donc tout entier...

Chiron ayant provoqué un profond déséquilibre des Forces avec son Anneau Unique, Gandalfkéléa et Sahiroumane forgèrent en secret l'Anneau de Feurvoz qui rapporterait l'équilibre et la Justice en Terre du Milieu. On raconte que Smaug le Dragon et le Balrog obéirait le porteur de l'Anneau de Feu...



LES DIEUX DE CE MONDE

Gandalfkéléa:

Considéré comme le plus sage des Maiars (les enfants issus de l'esprit du dieu créateur Illuvatar), il est le dernier à avoir rejoint l'ordre des Istari, 5 mages ayant pour but d'aider les peuples libres de la terre du milieu à lutter contre le grand Chiron. Il est le deuxième plus puissant d'entre eux. Malgré son statut de grand sage, il a un peu de mal à prendre des décisions. Heureusement que les autres sages sont là pour le soutenir. Grâce à sa grande amitié avec le peuple des Elfes qu'il admire, il est le détenteur de l'Anneau Narya qu'ils lui ont confié. Il adore fréquenter ce peuple. Il lui est d'ailleurs parfois fort difficile de montrer leur montrer le bon exemple.

Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour détruire Chiron et ses sbires ! Il ne lui est cependant pas aisé de dompter ses aigles. Il a, du coup, pris l'habitude de les conduire très prudemment et surtout ne pas sortir des chemins battus afin de ne pas se perdre sur son propre territoire. Néanmoins tout le monde s'accorde pour dire qu'il est, et ce de loin, le plus formidable et vertueux des Istari.



Bagheladriel

Descendante de la lignée royale Elfe des Noldors, même si elle ne comprend pas un mot du langage Elfique. Elevée dans les pays des Assores et après avoir fait des recherches très importantes sur les corps et les muscles de la 42, elle règne maintenant sur le bois de la Lorien en tant que Dame de la Lorien. Oh qu'elle est belle cette Bagheladriel avec cette crinière blonde qui en a fait chavirer plus d'un ! Grâce à son puissant anneau Nenya, elle est assurée qu'aucune force du mal ne puisse pénétrer dans son royaume même si la couleur de ses cheveux ne joue pas en sa faveur. C'est aussi cet anneau qui lui permettra d'avoir son âme-sœur (qui est en réalité un traître à son sang) à ses côtés lorsqu'elle partira en voyage au pays de VervoZIA.

Elle n'est pas prête à donner refuge à n'importe qui, seul ses alliées Elfes et Hommes de grande renommée sont les bienvenues dans ses bois.



Sahiroumane

Le plus puissant des Istari, Sahiroumane le Blanc en est le chef, c'est lui qui préside leur conseil et décide les actions à prendre pour affaiblir Chilon. Malgré qu'il soit désigné comme le blanc, son peuple des Istari se plaît à l'appeler « Le roussi » dans son dos dû à la couleur de son poil. Il jalouse secrètement Gandalfkêla, détenteur d'un de ces Anneaux.

Il est partagé entre son rôle de chef et son avidité de pouvoir, c'est pourquoi Sahiroumane est prêt à aider n'importe quel camp pour atteindre ses buts !

Mais faites gaffe s'il participe à une joute de boule de cristal, son activité préférée, impossible d'attendre quelque chose de sa part. Rien au monde, à part son Géniteur qui lui est très cher ne peut le détourner de cette activité.



Rakshagast

Membre des Istari, elle n'est pas comme les autres. Très vite, Rakshagast va se détourner de sa mission première pour se consacrer aux animaux sauvages et aux oiseaux dont elle s'éprend lors de ses premiers jours en terre du milieu. Ce sont des espèces qu'elle connaît très bien et qu'elle peut utiliser à son service.

De nature très passive pour ce qui est d'animer la nature, vous la trouverez toujours au QG. Elle est très à l'écart du monde, mais est toujours prête à aider ses pairs en cas de nécessité. Elle est aussi prête à aider les peuples de la Terre du Milieu qui protègent ce qu'elle a de plus cher, la nature.



Messluando :

Membre des Istari, Messluando a longtemps combattu Chiron au côté de ses grands amis les Hommes et en conserve d'ailleurs une admiration secrète. Mais se faisant capturée lors d'un combat, Chiron lui pervertit l'esprit et fit d'elle son second. Lui offrant une de ses forteresses, il lui confia la mission de faire tomber le monde des Hommes pourtant ses plus grands alliés à l'époque. Les Istari sont en fait des personnages très spéciaux, ils ressemblent à de grands enfants. Ils sont d'ailleurs souvent comparés à des Handarion.

Ne parlant pas un mot d'elfique mais en aimant les chants traditionnels, elle chante ce qu'on appelle de l'Elfique Phonétique. Avec sa grande puissance en combat, elle est capable de se débarrasser de plus d'un adversaire au corps à corps. Elle s'est jurée de se débarrasser de tous les Hommes vivant en Terre du Milieu. Et continue à parcourir les bois pour tomber sur l'Elfe qui gagnera son cœur.



Plus grand ennemi des peuples libres de la Terre du Milieu, Chiron est le créateur de l'Anneau Unique et le plus puissant de tous ! Ce que le peuple ne sait pas, c'est que cet Anneau fait ressortir son côté le plus enfantin. C'est pour cela que les plus hauts l'appellent le petit 43ème du peuple. Il est le maître de la forteresse de Barad-dûr et du Mordor d'où sortent les immenses armées d'orques et Uruk-hais venant envahir la terre du milieu.

Chiron

Chiron n'a qu'un seul but, dominer tous les peuples de la Terre du Milieu et régner en seul maître! Sa seule faiblesse, sa Génitrice (qui fait d'ailleurs partie du Grand Conseil) un peu trop protectrice qui le rappelle souvent à l'ordre pour qu'il passe des heures à regarder des dessins insensés afin de les mémoriser (un activité très étrange qu'il n'apprécie guère). Oui, derrière ses airs de grand mage maléfique, Chiron a toujours l'espoir de devenir, un jour qui sait, un Grand Dessinateur. Mais ce qui occupe par-dessus tout son esprit, c'est la belle Ysanaine Frange Sublime qui aime le rendre fou en lui offrant des armures qui ont encore plus de valeur que son Anneau ! Mais ces armures suffiront-elles à détourner son attention de Vmuller l'esprit du mal?

Chiron n'a qu'un seul but, dominer tous les peuples de la Terre du Milieu et régner en seul maître! Sa seule faiblesse, sa Génitrice (qui fait d'ailleurs partie du Grand Conseil) un peu trop protectrice qui le rappelle souvent à l'ordre pour qu'il passe des heures à regarder des dessins insensés afin de les mémoriser (un activité très étrange qu'il n'apprécie guère). Oui, derrière ses airs de grand mage maléfique, Chiron a toujours l'espoir de devenir, un jour qui sait, un Grand Dessinateur. Mais ce qui occupe par-dessus tout son esprit, c'est la belle Ysanaine Frange Sublime qui aime le rendre fou en lui offrant des armures qui ont encore plus de valeur que son Anneau ! Mais ces armures suffiront-elles à détourner son attention de Vmuller l'esprit du mal?



Plus grand ennemi des peuples libres de la Terre du Milieu, Chiron est le créateur de l'Anneau Unique et le plus puissant de tous ! Ce que le peuple ne sait pas, c'est que cet Anneau fait ressortir son côté le plus enfantin. C'est pour cela que les plus hauts l'appellent le petit 43ème du peuple. Il est le maître de la forteresse de Barad-dûr et du Mordor d'où sortent les immenses armées d'orques et Uruk-hais venant envahir la terre du milieu.

LES RACES DE CE MONDE

Noirs Obscurs : Hommes

La race des Hommes est la deuxième à avoir été créée par le Dieu Unique, Ilúvatar. Parce qu'ils se sont éveillés au début des Années du Soleil, alors que les Elfes se sont réveillés au



cours des Années des Arbres, ils sont appelés les Cadets par ceux-ci.

Les Hommes ont reçu le « Don des Hommes », la mortalité. Quand les Hommes meurent, ils sortent d'Arda et de ses limites et partent pour un monde inconnu même aux Valars.

Ils sont appelés Atani en langue quenyarine, signifiant littéralement « le Deuxième Peuple » (les Elfes étant les Premiers), mais aussi Hildor (« les Suivants »), Apanónar (« les Cadets ») et Fírimar ou Firyar (« les Mortels »). Moins charitablement ils ont été appelés Engwar (« les Maladifs »), à cause de leur sensibilité à la maladie et à la vieillesse, et de leur apparence généralement disgracieuse aux yeux des Elfes.



Les Hommes sont de très bons guerriers et sont très nombreux dans la Terre du Milieu. Ils sont divisés en différents peuples à travers tout le territoire.

La légende raconte qu'Anthos du Gondor aurait créé une équipe de guerriers d'élite. Il aurait été chercher dans tous les peuples des Hommes des jeunes guerriers prometteurs à qui il a appris son savoir-faire : Dylanos, Teos, Matthos, Jonos, Keanoros et Arthos. Ils sont pratiquement invincibles et surtout très obscurs. La mortalité étant leur point fort puisqu'ils ont peur de la mort et feront donc tout pour y échapper. Les Hommes ont un grand cœur et ensemble, ils sont aussi forts que les Elfes de par leur bravoure et leur courage.

Rouges Fraises : Elfes

Lorsqu'Eru Ilúvatar imagina les Elfes, il déclara que leur destin serait d'être beaux et riches de savoir, contrairement aux Hommes, qui seraient en quête de pouvoir.

Les Elfes s'éveillèrent au bord d'un lac, le lac Cuiviéne, et furent découverts par Oromë, qui les invita à venir. Certains refusèrent et d'autres le suivirent, créant alors les clans qui subsistèrent durant plusieurs âges.

De toutes les créatures mythologique du Seigneur des Anneaux, les elfes sont de loin les plus doués. Leur capacité à l'arc et à la lame elfique ont fait d'eux des guerriers redoutables. Ce sont aussi les ennemis de Sauron et ils l'ont vaincu à plusieurs reprises (Dernière Alliance). Leur attitude face aux Nains est très compétitive mais cela n'empêche pas leur

coopération contre le Maître des Ténèbres. Mais certains

Elfes sont aussi très orgueilleux, et pensent que les Hommes sont une sous-espèce. Ceux-là fuient le danger s'ils ne se sentent pas concernés par les guerres de la Terre du Milieu. Les Elfes sont les aînés des Enfants d'Ilúvatar, les cadets étant les Hommes. Ce sont des êtres immortels : vieillesse et maladies n'ont presque aucun effet sur eux. Seule une blessure grave ou une profonde mélancolie peuvent séparer leur âme de leur corps. Lorsqu'un Elfe disparaît, son âme se rend dans les cavernes de Mandos, où il attend d'être réincarné. Bien que cela ne se voit pas dans les films, les Elfes peuvent avoir de la barbe. Selon Tolkien, leur rôle sur Arda a échoué à cause de leur soif de savoir, de la même manière que les Hommes ont échoué à cause de leur soif de pouvoir.

Emmenés par leur nouvelle chef Clémentura, Oriura,



Mayura, Thibura, Maxoura, Andrura et Staniura sont plus que jamais nobles et impressionnants. Redoutables stratèges de guerre, les autres peuples n'ont qu'à bien se tenir!!

Mauves : Nains

Les Nains, ou Naugrim ou Khazad (Dwarves en anglais), sont une des races douées de la parole. Ils se distinguent par leur petite taille, leurs talents de forgeron et de bâtisseur, leur barbe abondante, et sont souvent opposés aux Elfes. Ils furent créés par Aulë. Les Nains sont donc d'une certaine manière plus proches des Ents que des Elfes et des Hommes. Les Nains arrivèrent au Beleriand par Belegost, le Mont Dolmed. Les Elfes, pensant être les seules créatures ayant la parole, furent surpris mais heureux de découvrir les Nains. Les Nains acceptèrent d'apprendre le langage des Elfes, le leur étant compliqué. Ils furent de grands amis et marchandèrent. Ils pouvaient faire toutes tâches tant qu'il étaient payés. Ils travaillèrent avec joie



pour Thingol à Menegroth. Ils fabriquèrent avec les Elfes le palais, le plus beau que la Terre du Milieu eut connu, reflet de ceux de Valinor. Lorsque Morgoth fut relâché, ils créèrent les épées des Sindar, dont Orcrist et Glamdring. Les Nains restent neutres face aux Hommes. Tant qu'ils sont payés pour un travail, les Nains restent dans une amitié distante avec les Hommes. La colère entre les Elfes et les Nains est la faute des deux races, étant en désaccord sur un sujet important. Thingol venait de récupérer un Silmaril et un collier que les Nains avait offert à Finrod. Il décida de sertir le Silmaril sur le collier, pour être en possession du plus bel objet sur Terre. Le travail des Nains finit, Thingol prit l'objet, mais les Nains refusèrent de le lui donner, du fait que le collier avait été seulement "prêté" à Finrod. Ce dernier étant mort, les Nains expliquèrent que le collier allait revenir dans les Montagnes Bleues. Thingol reclama

le collier du fait qu'un Silmaril était dessus. Les Nains tuèrent Thingol et sa garde, puis s'enfuirent avec le collier, qui fut ensuite revenu entre les mains des Elfes. Après, la relation nain-elfe cessa. Malgré leurs petites tailles, ils n'en sont pas moins des combattants hors-pairs. Habiles de leurs mains, ils savent à peu près tout faire! Un exemple parfait est leur chef Madim l'Imberbe et sa troupe appelés imberbes également (ce sont les seuls nains à ne pas avoir de barbe) : Salifim, Romanim, Titim, Paulusim, Felim et Cyrilpilimim. Cela dit ils sont respectés par la population naine car leurs exploits sont nombreux et ils sont de très bonne compagnie.

Blancs : Orques

Les Orques sont une espèce de la Terre du Milieu. Ils étaient autrefois des Elfes, mais furent capturés par Morgoth et devinrent ses esclaves. Ils en préférèrent les ténèbres et ne peuvent marcher de jour, sauf si le soleil est caché. Les Orques ont la peau grises, les oreilles pointues, des dents acérées et les yeux sombres ou jaunes-rouges luisants. Ils tuent et détruisent tout ce qui est lié au Hommes, au nains et aux Elfes. Leur activité principale est de se battre entre eux, souvent à cause de leur vanité ou simplement quand ils insultent un autre orque. Ils peuvent en venir à tous se tuer, comme à Cirith Ungol en 3019 TA, où plus de mille orques s'entre-tuèrent.



De nature couarde, ils deviennent de redoutables guerriers lorsque la volonté de leur maître le leur demande. Morgoth utilisa les Orques lors de toutes les batailles qu'il eut à mener. Ils jouaient un rôle de fantassins au combat et formaient le gros des armées ennemies.



Les Orques sont certes indisciplinés mais Amadul, aka Amadéo aux Grands Crocs est un chef charismatique et il a réussi à dompter une petite armée d'Orques à ses ordres : Duy Anul, Xavirul, Ernul, Igoriul, Elul et Romul. Il faut savoir que lorsqu'on sait dompter des Orques, on devient rapidement très dangereux vu leur savoir faire au niveau de la guerre. A retenir, éloignez-vous d'eux car ils puent vraiment mais surtout, ils pourraient vous couper la tête.

Jaunes Crèmes : Gobelins

Les Gobelins sont tout simplement des Orques vivant dans des cavernes. Par conséquent, les Gobelins ont de légères différences morphologiques avec les Orques. Ils sont globalement plus petits, à l'exception du Roi Gobelin, qui est au contraire très massif. En fait, la différence entre les deux races est si minime que peu de choses les différencient.



Lassé de rester dans sa caverne, le

nouveau Roi, Sachefwak le

Ténébreux, entraîna son armée à

résister au soleil. Le soleil a encore

de l'effet sur eux pour l'instant mais

certain Gobelins arrivent à rester dehors durant quelques heures. Le jour où Sachefwak, Oswak, Adelawak, Lucewak, Yannawak, Vadimirawak et Tomawak y arriveront tous, priez pour avoir un endroit où vous cacher car toutes ces années d'enfermement les ont rendus plus que féroces et ils ne feront qu'une bouchée de vous. Impressionnants de par leur nombre, beaucoup ont essayé de les affronter mais personne n'en est jamais revenu.



Bleus Electriques : Haradrims

Le Harad est peuplé d'humains, les Haradrim ou Suderons. Ils ont la peau sombre, portent des vêtements écarlates et dorés, et semblent affectionner les bijoux d'or et d'airain. Ils utilisent des arcs, des épées ainsi que des cimenterres. Ils possèdent une cavalerie puissante, quoi que peu nombreuse. Ce qui les rend si forts ce sont les Mûmakil, ces animaux massifs sont entraînés au combat par les Mahûds.



Ecrasant tout sur son passage, la charge d'un Mûmak est instoppable et projette en l'air tous ceux qui sont assez inconscients pour rester sur le chemin. Le "Mûmak" (Mûmakils au pluriel), plus souvent nommé "Oliphant", possède 3 paires de défenses et vit dans les plaines du royaume d'Harad, au sud du Gondor. Il ressemble fortement aux éléphants de notre monde hormis leur taille

démesurée.



Ils sont utilisés par les Haradrim comme puissantes montures de combat. Ils installent une plate- forme composée de 3 étages où sont installés des archers et des lanciers.

Normalement, les guerriers haradrim ne sont composées que d'hommes mais Laurem l'Intrépide s'est faite passer pour homme et est devenue une légende vivante de par sa façon de dompter un Mûmak. Entraînant avec elle les meilleurs archers et guerriers de son peuple (Lebariem, Celiem, Thibem, Corentem et Romem) et domptant le plus grand des Mûmak jamais vu, on peut dire que c'est une machine de guerre et à moins de... Non rien en fait on ne peut les arrêter!

INFOS PRATICO-PRATIQUES

Horaires

- 🕒 **Départ : Jeudi 02/07/2015 à 9h30** sur le **parking balle pelote** à côté du local, en **UNIFORME IMPECCABLE**.
- 🕒 **Retour : Rendez-vous le dimanche 12/03/2015 à 14h30** à l'adresse de camp (voir plus bas)
- 🕒 Nous vous invitons comme chaque année à amener quelques gâteaux, tartes ou autres desserts à la fin du camp pour partager un dernier verre, nous nous occuperons des boissons.
- 🕒 Comme chaque fin de camp, les parents possédant une **voiture assez volumineuse** ou une **remorque** sont plus que les bienvenus pour nous aider à ramener le matériel à Louvain-la-Neuve. Vous pouvez nous envoyer un mail pour nous avertir si c'est le cas afin que l'on puisse s'organiser.

Postcamp

- 🕒 Celui-ci concerne uniquement les **quatrième années** ! Nous les garderons donc jusqu'au **14 juillet**. Rendez-vous à **12h30 au local** à Louvain-la-Neuve.
- 🕒 Cependant, si les parents souhaitent venir leur faire un petit coucou le 12 juillet à 14h30 et les décharger d'une partie de leurs affaires, nous n'y voyons aucun inconvénient!

Prix

- 🕒 La somme est à **payer AVANT LE 23 JUIN** sur le compte de la meute : BE42 3631 1303 5554
- 🕒 Nous vous rappelons également que la **cotisation du quadrimestre** s'élevait à 45€. Si ce n'est pas déjà fait, merci de la payer en même temps et de l'indiquer en communication.
- 🕒 Votre versement en temps et en heure est indispensable au bon déroulement du camp.

Premier enfant	145 €
Deuxième enfant dans la Meute	125 €
Enfant en dernière année (POSTCAMP)	160 €

- 🕒 Le prix du camp reste assez conséquent mais comme les 2 années précédentes, nous désirons participer avec les louveteaux à un **projet éco-responsable** nous tenant particulièrement à coeur. Notre objectif est de nous approvisionner chez des producteurs et artisans de la région afin de faire vivre le commerce local, d'éviter la production de CO2

occasionné par les transports et surtout de manger des produits de plus grande qualité et meilleurs pour la santé.

- Bien-sûr le prix ne devant en aucun cas être un obstacle à la participation de votre enfant au camp, nous vous invitons, si besoin il y a, à **prendre contact avec Serval (Dominique Lestienne)**, animateur d'unité (0497/72 69 63) ou avec le trésorier **Harfang (Mathieu Van Overstraten)** (0496/21 52 45, matvano@yahoo.com) afin de recevoir un soutien financier du fond d'aide de l'Unité (discrétion assurée).

Adresse de camp

Afin de recevoir un maximum de lettres, parfois parfumées, colorées, ou même chantantes, voici l'adresse où vos enfants passeront 10 jours extraordinaires :

- Site Internet de l'endroit : http://votrecamp.be/endroit_de_camp/victor-de-tornaco
- Pour la poste :
 - Château de Vervoz,
 - 4560 Clavier
- Sur Google Maps, il faut taper :
 - Rue de Vervoz,
 - 4560 Clavier

Radio-CAMP

Comme chaque année et ce depuis 4 ans, la Petit d'Homme met en place un système de nouvelles téléphoniques en temps réel. Le principe est simple : nous essayons que chaque soir un louveteau raconte sa journée au téléphone et en fasse le répondeur d'un numéro inutilisé. Vous pouvez appeler ce numéro après 22h ou avant 17h afin d'être sûr de tomber sur la messagerie et de pouvoir écouter le petit compte-rendu. **Le numéro vous serez communiqué par email quelques jours avant le début du camp.**

Papiers importants

→ Vous les trouverez sur le site de l'Unité : <http://www.la26eme.be/telecharger/petit-dhomme>

1. Fiche médicale

Il est essentiel que vous fassiez parvenir la fiche médicale de votre enfant à Chil si cela n'a pas déjà été fait en cours d'année. En effet, celle-ci est **OBLIGATOIRE** pour que votre enfant puisse participer au camp. Si rien n'a changé depuis la dernière fiche que vous nous avez rendue, vous n'êtes pas obligés d'en remplir une autre mais soyez attentif à que celle-ci soit la plus complète et à jour possible !

Adresse de Chil (Antoine Van Overstraeten) :
Rue de la sapinière, 1A
1348 Louvain-la-Neuve

2. Carte d'identité

Nous vous demandons de nous la remettre le jour du départ **dans une enveloppe fermée** et SURTOUT de **ne pas l'oublier le 12 juillet** à la fin du camp.

3. Autorisation parentale

Il est aussi important de nous la faire parvenir **avant le 23 juin** (chez Akéla).

4. Attestation de présence

Afin de recevoir le remboursement de la mutuelle le plus rapidement possible, nous vous invitons à imprimer et à remplir vous-mêmes l'attestation et de l'envoyer avec l'autorisation parentale (chez Akéla également). Vous la récupérez avec la carte d'identité le dernier jour du camp.

Adresse d'Akéla (Antoine Legat)
Rue du Bassinia, 25

Concours cuisine

Il est important que la sizaine se réunisse avant le camp afin de mettre au point le menu. C'est au sizainier d'organiser cela. Pour rappel, il faut préparer entrée, plat, dessert et boissons ! La liste de course doit être prête avant le camp.

TES PETITES AFFAIRES

Sur toi le jour du départ

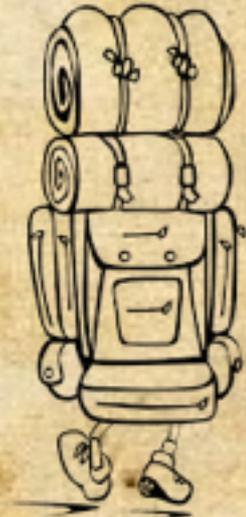
- Ton uniforme IMPECCABLE
- Un pique-nique pour le midi
- Ta carte d'identité à remettre à Akéla avant de partir
- Un petit sac, qui sera très pratique pour le reste du camp d'ailleurs

Pour t'habiller

- Paires de chaussettes en suffisance
- Sous-vêtements en suffisance
- T-shirts (dont un blanc que tu pourras salir)
- Shorts et pantalons
- Pulls (pensez à un pull très chaud pour les veillées autour du feu)

Pour te laver (une trousse de toilettes avec)

- Brosse à dents, dentifrice
- Brosse ou peigne
- Savon, shampoing. Ceux-ci doivent **obligatoirement** être muni du **label écologique européen** (qui existe depuis 1992! Image ci-contre), sinon il ne pourra pas être utilisé (attention, les multinationales comme Dove, Garnier ne le possèdent pas!). Nous vous conseillons par exemple la marque « **L'arbre vert** ».
- Gants de toilette + essuies (dont un de vaisselle qui ne reviendra pas)



Pour la nuit

- Ton pyjama préféré <3
- Matelas mousse, auto-gonflant ou pneumatique (et pompe si vous en avez !)
- Sac de couchage, couverture, petit coussin
- Une lampe de poche et des piles de rechange

Pour te chausser

- De **vraies bonnes grosses bottines** dans lesquelles tu es suffisamment bien pour pouvoir marcher tout un hike avec (pas de bottes donc) !
- Baskets ou chaussures légères dans lesquelles tu es bien pour courir
- Pantoufles / chaussures d'intérieur
- Chaussures d'eau pour se laver au tuyau d'arrosage notamment

Pour sortir

- Un KW ou une veste bien imperméable (pensez au camp de l'an passé, sans KW ça aurait pas été très marrant !)
- Crème solaire (suffisamment forte)
- Une casquette ou un chapeau, indispensable pour éviter l'insolation !!!
- Maillot

Autres

- De très vieux habits à salir que vous ne comptez pas récupérer !

- 🍌 Mouchoirs
- 🍌 Un sac plastique ou en tissu pour mettre tes affaires sales (dans le jargon, un sac à linge sale)
- 🍌 De quoi t'occuper pendant les temps libres¹ :
 - 🍌 BDs ou livres (avec ton nom !)
 - 🍌 Un jeu de société (pas de jeux électroniques !)
- 🍌 Enveloppes timbrées et pré-adressées + papier + bics (+ crayons de couleurs, pastels et aquarelles si tu t'appelles Vincent Van Gogh)
- 🍌 Un déguisement sur le thème - exemple : si tu es un gobelin tu te déguises en gobelin, mais je pense que ça tout le monde l'avait compris - et une tenue de Gala (pour la tant attendue soirée casinoooo !!)
- 🍌 Plein de Compeeds pour les ampoules !
- 🍌 Ton sublime carnet de camp !!!
- 🍌 Pour les 4e et les 3e, une boussole
- 🍌 Pour les sizainiers, la liste de course du concours cuisine

Pour les quatrièmes uniquement

- 🍌 Un fanion à la couleur de ta sizaine
- 🍌 Un canif

Interdiction

- 🍌 GSM, tablette, iPod, MP3, Nintendo 3DS, Wii U, PSP, PS Vita, PS3, PS4, canapé, Gamecube, Xbox, TV, VOOcorder, lecteur BlueRay, AppleWatch, Game Boy Color et tout autre appareil électronique que j'aurais oublié de citer sont **STRICTEMENT interdits !!!** On est chez les scouts quand même, non mais oh !

RAPPEL : Toutes tes affaires doivent être marquées. Nous vous demandons de mettre les affaires de votre enfant dans un SAC A DOS SCOUT. Nous pensons que c'est un bon investissement pour les années à venir et cela nous facilitera pas mal les choses. De plus, faites son sac **AVEC LUI** afin qu'il reconnaisse ses vêtements et sache où se trouve ce dont il a besoin.

¹ Chers parents, ce n'est pas à négliger car nos louveteaux adorés étant âgés entre 8 et 12 ans, ils ne savent pas encore tenir le rythme d'une journée d'un adulte actif, comme vous et moi. Nous prévoyons donc des plages de temps libres pour qu'ils puissent se reposer, lire, jouer calmement, écrire des lettres, ennuyer les intendants (qui sont là pour ça après tout), taper dans la balle ou encore participer au fameux Jeu De Tous Les Jours qui se déroule everyday après le dîner et qui est un grand jeu de société que nous les chefs avons inventé et confectionné afin de fédérer tous le fil rouge du camp. Tout un programme me direz-vous ! L'ennui c'est que même si certains loups adorent ces périodes (même davantage que nos jeux préparés avec amour d'ailleurs), d'autres s'ennuient.

JOURNÉE TYPE POUR RASSURER TA MAMAN

- 9h : Lever, dent d'Akéla de la veille, lever du drapeau, chant des couleurs, Brabançonne et gym
- 9h30 : Petit déjeuner puis brossage de dents
- 10h30 : Rassemblement dans le réfectoire : feedback de la veille, désignation des charges de 18h, vidéo introductrice, jeu du matin
- 13h : Dîner puis temps libre : Jeu De Tous Les Jours / sieste / repos / lecture dans le coin doux / jeu de société / taquiner les intendants / foot / jouer dans cabanes dans les bois / ...
- 14h30 : Début du jeu de l'après-midi
- 16h : Distribution du goûter par les intendants
- 17h : Eventuels douches au tuyau d'arrosage et inspections
- 18h : Charges du jour puis temps libre
- 19h : Souper puis temps libre / rocher du conseil en sizaine avec le parrain de sizaine
- 20h30 : Activité du soir : veillée ou petit gentil jeu de nuit
- 22h30 : Brossage de dents, cantique des sizaines, tour des bisous, histoire + guitare pour s'endormi



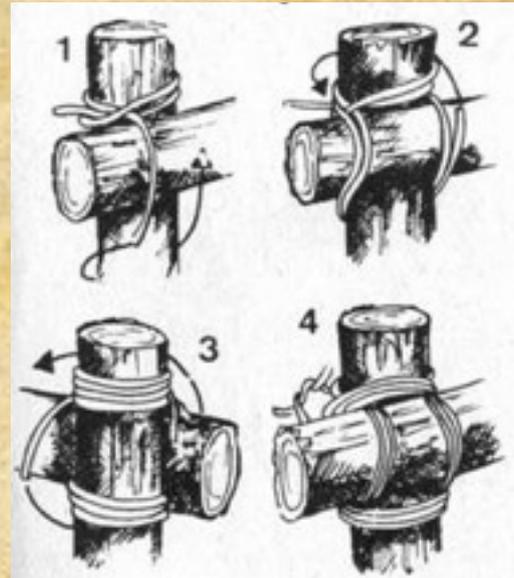
COMME UN VRAI SCOUT !

Noeuds

Pour être un vrai pro, visite le site : <http://www.lesscouts.be/animer/camps/woodcraft/noeuds-et-brelages/>

Azimut

Pour être un vrai pro, visite le site : <https://www.latoilescoute.net/se-diriger-avec-une-boussole>



Principe :
Chaque syllabe du mot-clé comportant un "O" est traduite par un trait.
Les autres syllabes sont traduites par des points.

Arnold	-- /	Xoderido	---- /
Bonaparte	---- /	Yokimono	---- /
Contemporain	---- /	Zoroastre	---- /
CHocobonbon	---- /		
Docile	--- /	1	----- /
Est!	./	2	----- /
Farandole	---- /	3	----- /
Gondole	--- /	4	----- /
Hilarité	---- /	5	----- /
Ici	./	6	----- /
Jablonovo	---- /	7	----- /
Kotkor	--- /	8	----- /
Limorade	---- /	9	----- /
Moto	--- /	0	----- /
Nona	./		
Operto	---- /	Fin de mot	... /
Philosophe	---- /	Trait d'union	----- /
Q'okorio	---- /	?	----- /
Ramoneur	--- /		
Sardine	... /	Signe compris	./
Thon	- /	Signe pas compris	- /
Union	... /	Appel	... / ... / ... / ... / ...
Valparaiso	---- /	Début de transmission	----- /
Wagon-post'	---- /	Fin de transmission	----- /



« Je souhaite, en mon âme et conscience, me joindre à la fraternité scout mondiale, rendre le monde meilleur et participer à la construction de la paix.
Je m'engage, à travers mon épanouissement personnel, social et spirituel, à vivre, chaque jour, au mieux, les valeurs de la Loi scout. »

- 1 Le scout fait et mérite confiance.
- 2 Le scout s'engage là où il vit.
- 3 Le scout rend service et agit pour un monde plus juste.
- 4 Le scout est solidaire et est un frère pour tous.
- 5 Le scout accueille et respecte les autres.
- 6 Le scout découvre et respecte la nature.
- 7 Le scout fait tout de son mieux.
- 8 Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
- 9 Le scout partage et ne gaspille rien.
- 10 Le scout respecte son corps et développe son esprit.



CHANTS À CONNAITRE POUR LE CAMP :)

CANTIQUE DES SIZAINES

Seigneur, rassemblés près des tentes
Pour saluer la fin du jour,
Tes scouts laissent leurs voix chantantes
Monter vers Toi, pleines d'amour :
Tu dois aimer l'humble prière
Qui de ce camp s'en va monter,
O Toi, qui n'avait sur la terre
Pas de maison pour t'abriter !
Nous venons toutes les sizaines,
Te prier pour Te servir mieux,
Vois au bois silencieux,
Tes loups qui s'agenouillent!
Bénis les, ô Jésus dans les Cieux !

CHANT DES COULEURS

Chevaliers
Saluons les couleurs
Sonne, sonne éclaireur,
Ah, sonne les honneurs
Sonne bien, sonne
De tout ton cœur
Sonne, sonne, éclaireur
Ah sonne les honneurs

Pour nous c'est fête
Quand sur nos têtes
Notre drapeau,
Flotte bien haut.
Quand viendra l'ombre
Et la nuit sombre
Ses plis sacrés
Seront repliés.

CHANT DU RASSEMBLEMENT

Qui donc rassemblera sa sizaine au complet la
première
Qui donc rassemblera sa sizaine au cri d'Akéla
Louvettes et louvards,
craignant d'être en retard
La sauterelle saute, bondit et court
Léger comme elle,
Courons, courons toujours

LA BRABANÇONNE

Pays d'honneur ô Belgique ô Patrie !
Pour t'aimer tous nos cœurs sont unis.
À toi nos bras notre effort et notre vie.
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit.
Tu vivras toujours fière et belle,
Plus grande en ta forte unité
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !

AU-DE LÀ DES MONTAGNES EMBRUMÉES

Non loin des sombres cavernes du passé
Dans l'aube bleutée
Il faut aller
En quête de l'or
Pâle et enchanté

Les pins rugissaient
Hauts et fiers
Les vents gémissaient
Dans la nuit d'hiver
Rouge le feu
Sur mille lieues
Flambaient les arbres
Torches de lumière

BLAGUES & DEVINETTES !

Un jeune garçon rentre à la maison avec un carnet de notes rempli de zéros.

En colère son père lui lance:

- Quand Georges Washington avait ton âge, il était premier de sa classe !
- Oui papa, mais quand il avait le tien, il était déjà président des Etats-Unis!

Prof : Tu n'es pas ici pour dormir !

Élève : Vous n'êtes pas ici pour m'endormir.

Maitresse : Toto, as-tu compris le verbe chanter au présent de l'indicatif ?

Toto : Oui maitresse !!!

M : Si c'est toi qui chante, tu dis quoi ?

T : Je chante !

M : Et si c'est ta soeur qui chante, tu diras...

T : ARRETTTTTTTTTTEEEEE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

- Papa, quel est le monsieur qui fait peur à la dame en faisant de grands gestes ?

- Il ne veut pas lui faire peur, c'est le chef d'orchestre.

- Alors pourquoi la dame, elle crie ?

- Ecoute, dit la maman à sa petite fille, si tu es sage, tu iras au ciel, et si tu n'es pas sage, tu iras en enfer.

- Et qu'est-ce que je dois faire pour aller au cirque?

C'est un garçon qui est dans la rue avec son père :

- Papa tu as vu la belle voiture ?

- Oui je l'ai vu

- Papa tu as vu le policier ?

- Oui je l'ai vu

- Papa tu as vu l'avion

- Oui je l'ai vu

- Papa tu as vu

- OUI JE L'AI VU !!!!!

- Bah alors pourquoi tu as marché dedans ???

Il faut être bon avec les animaux, explique le papa à son enfant.

- Oui papa, il ne faut pas les traiter comme des bêtes.

Un jour Thomas, 7 ans, demande à sa mère :

- Pourquoi t'as un gros ventre ?

La mère :

- Parce que ton papa m'a donné un bébé.

Lorsque son père revient de travailler, le gamin lui dit :

- C'est vrai que tu a donné un bébé à maman ?

- Oui.

Et le petit Thomas, effondré, dit :

- Elle l'a mangé...

Dix blondes veulent faire un gâteau au chocolat. Comment font-elles?

Il y en a une qui fait la pâte et les neuf autres épluchent les smarties.

Deux amies blondes se retrouvent dans les douches de la piscine. La 1ère dit :

- Tu peux me passer ton shampoing ?

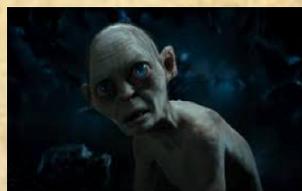
- Bah pourquoi ? Tu en a un pourtant !

- Le mien est pour les cheveux secs et là , je les ai mouillés

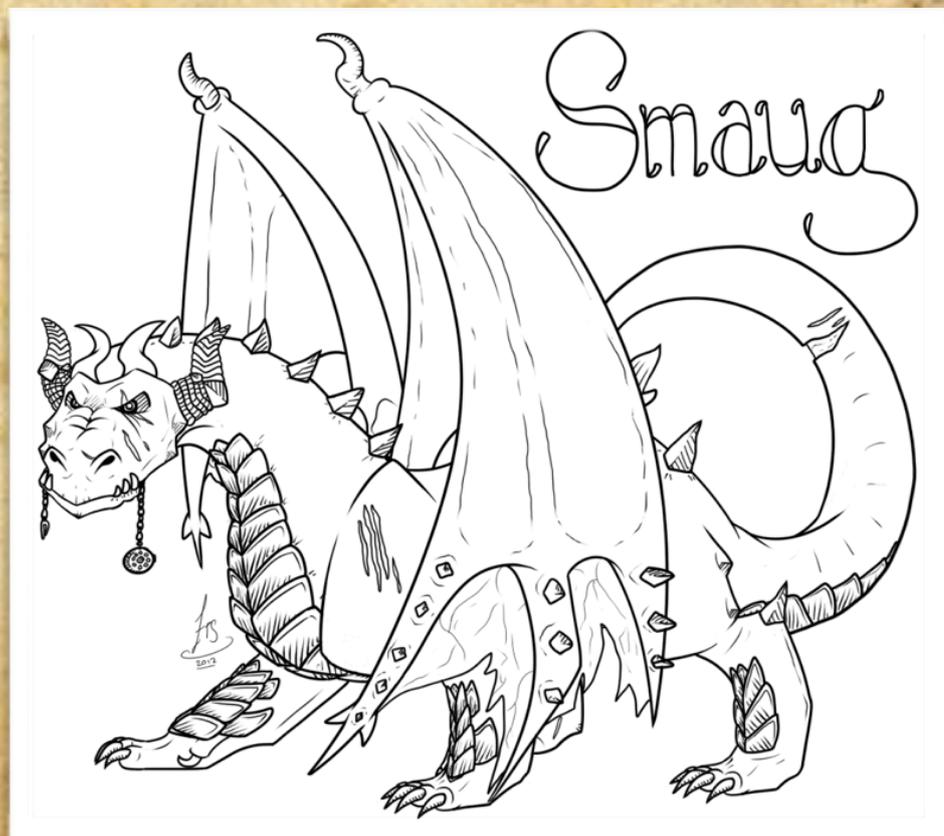
- Ah bon !

PETITS JEUX RIGOLOS POUR TE MÉNAGER LES NEURONES :D

Te rappelles-tu des noms de ces personnages?

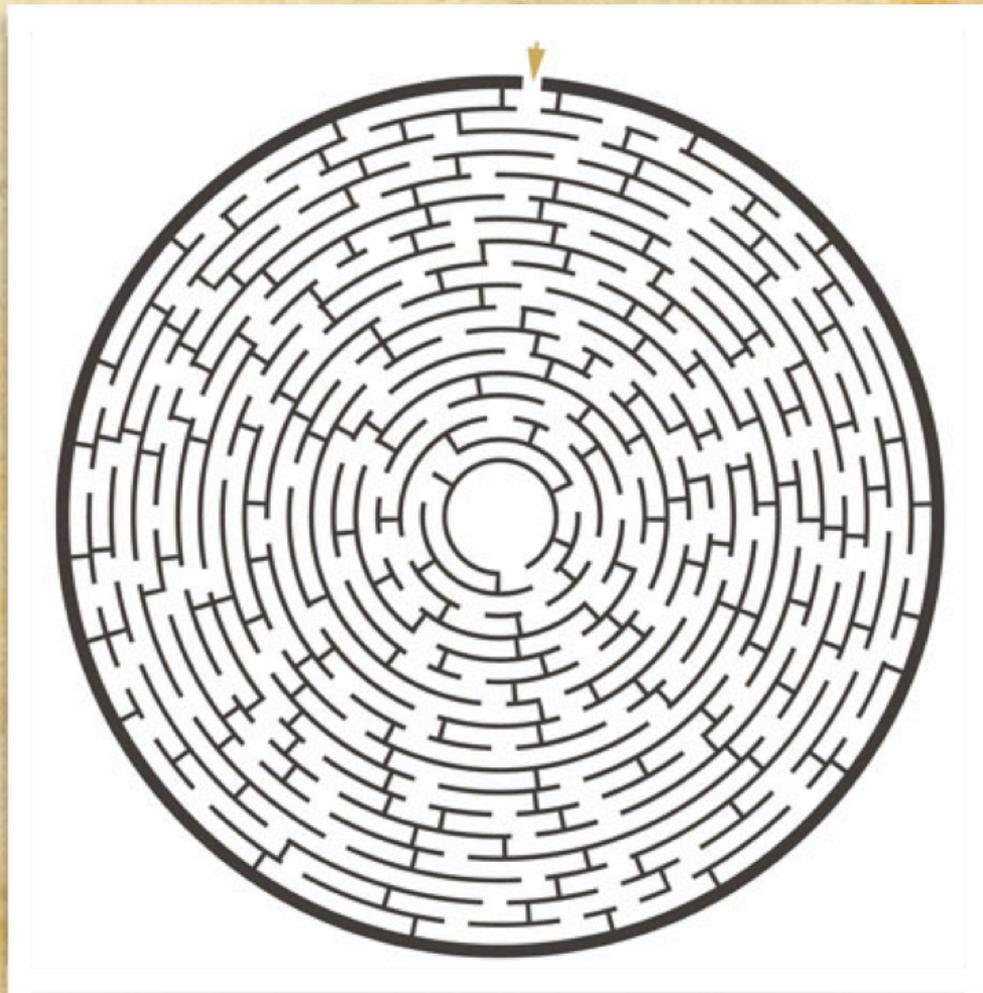


Coloriages

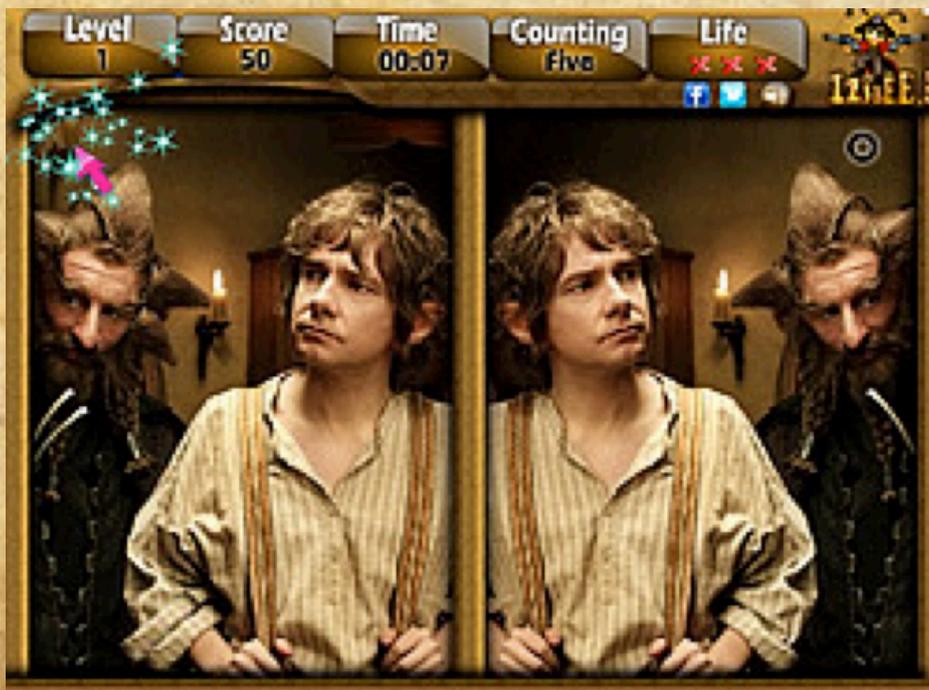




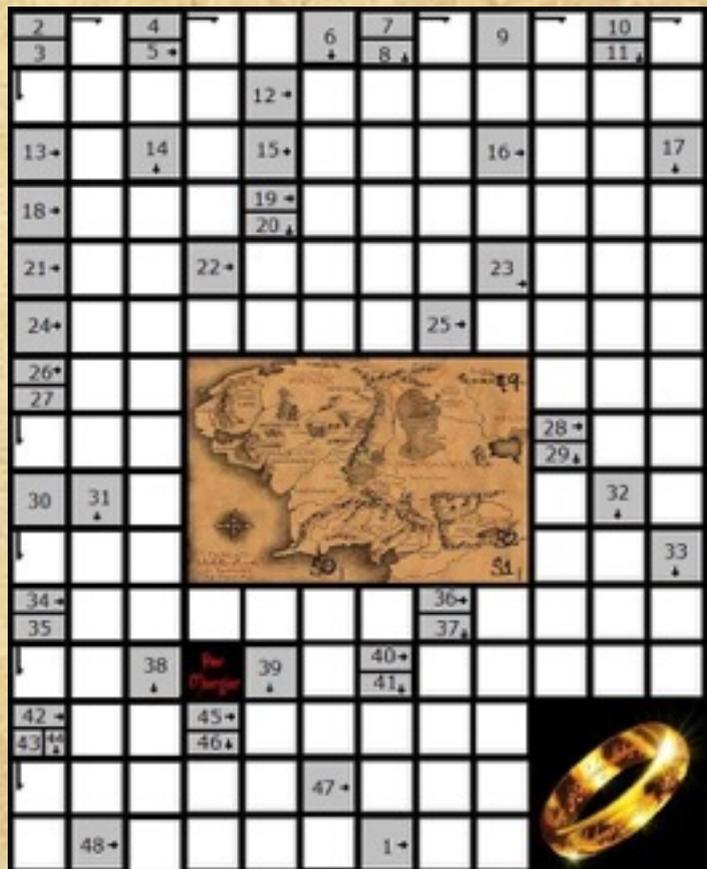
Le Labyrinthe



Le jeu des 7 différences



1. Logarithme
2. Pierre de vision perdue
3. Bateau elfique (comme à Andros)
4. Monde créé par Ilúvatar
5. "Tar-" en adunaïque
6. Réputés
7. Celui du seigneur des anneaux à été fait en 1978
8. Cordage d'amarrage
9. Professeur philologue
10. Il en faut plus d'un à Frodon pour réaliser sa quête
11. Les elfes le sont continuellement par les nains
12. Forêt portant le nom d'un arbre qui est pas un.
13. Gwaihir en a deux
14. Arraché du sol de l'Isengard
15. Gimli devient officiellement celui de Légolas à la fin du retour du roi
16. Le thème officiel du sda commence par cette note
17. Pain emballé dans une feuille de malorn
18. Papa elfique
19. Oliphants
20. Il n'y eu jamais de jeux sur le seigneur des anneaux sur cette console
21. Négation
22. Elrond n'est pas vraiment celui d'Elessar
23. Numénon en était une
24. Gimli en a dans la barbe
25. Lieu de bataille en terre du Rohan
26. Intelligence artificielle (Iotro)
27. Arme absente des rangs Uruk-hai
28. Possessif
29. Anneau en noir parlé
30. Sorte de palantir moderne
31. Dragon absent des aventures de Frodon
32. L'œuvre de Peter Jackson est-elle fidèle à celle de Tolkien ?
33. Google Earth
34. Parlez ami et entrez
35. Anor pour les Egyptiens
36. Chef des orques des monts brumeux
37. Prénom de Tolkien
38. X grec
39. Langage de Papouasie-nouvelle guinée que Tolkien n'étudia pas
40. Celui d'Aragorn dure 120 ans
41. Vache d'une autre mythologie
42. Tolkien n'en est pas originaire
43. Ainsi les orques nomment-ils un Drúedain
44. Sorcellerie biblique
45. Plus lourd et moins solide que le mithril
46. Moins de valeur que le mithril, mais les nains en cherchent quand même
47. Frodon, Merry, Pipin, et Bilbon sont-ils les enfants de Sam ?
48. Celui de Sauron est en feu
49. Rivière de l'île de Man
50. Créature de Morgoth
51. Fut mariée à Brodda
52. 10-



			4			8	7	
	4	7		9	2		5	
2			6				3	
9	7		5			2		3
5		8		2	4	7		6
6		4			7		8	5
	9		3		8			7
		3	2	4		1	6	
	1	2					9	