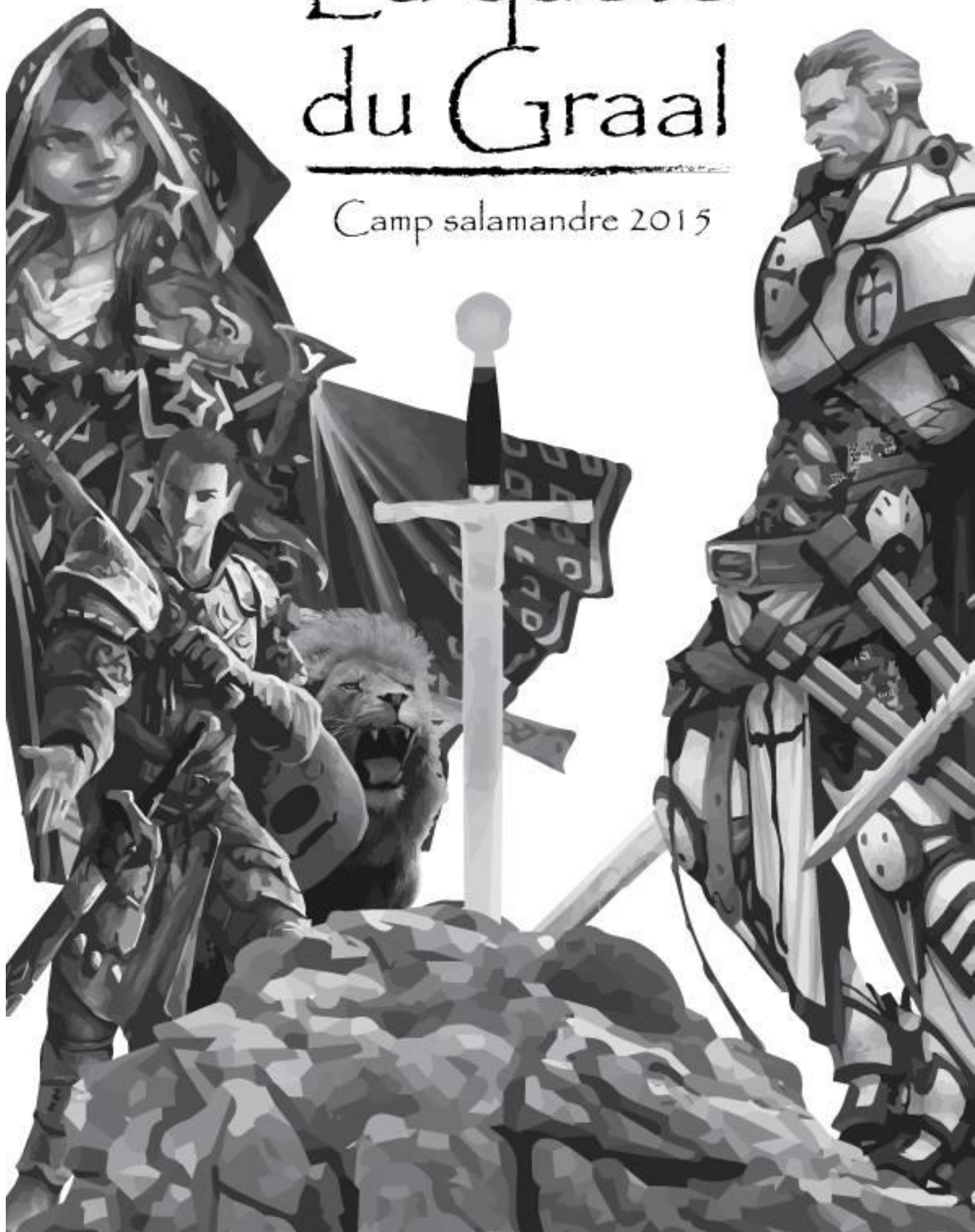


La quête du Graal

Camp salamandre 2015



Camp Salamandre 2015



Printemps, à Caameloth

**Vassaux, serfs, petit peuple taillable et corvéable à
souhait, c'est votre bon Roy Arthur qui, par cette
missive, s'adresse à vous.**

**Depuis de longues années, vous vivez dans la paix et la
prospérité, dans l'ombre de la puissante Caameloth. En
échange de votre loyauté, vous jouissez de ma protection,
avez moult occasions de festoyer, guerroyer et ne devez
vous soucier que de basses préoccupations inhérentes à
votre condition de simples citoyens.**

**Cependant, j'ai ouï dire que la colère grondait dans des
cœurs envieux, que la jalousie dévorait des esprits ingrats.**

**Après des siècles de vie tranquille et prospère, certains
d'entre vous ont visiblement oublié ce que c'était de vivre
sans la protection des chevaliers de la Table Ronde.**

**Gardez à l'esprit que vous ne survivriez pas une année
seuls face aux hordes barbares qui attendent la moindre
brèche pour s'engouffrer dans nos campagnes et y perpétrer
les pires sévices. La mission sacrée qui m'a été confiée
requiert toute mon attention et vos forces. La piste du
Saint Graal est semée d'embûches et nous ne parviendrons
pas à le trouver si nous sommes déchirés par
d'incessantes querelles intestines.**

Dans deux mois, se déroule l'annuel rassemblement des peuples du Royaume de Logres. A cette occasion, je requiers la présence d'une délégation de chacune de vos communautés. Cette délégation sera composée du chef de celle-ci, de votre mage le plus puissant, de votre médecin le plus habile, de votre général le plus stratège, de votre espion le plus rusé, de votre bâtisseur le plus ingénieux ainsi que de votre troubadour le plus renommé.

C'est pourquoi, fidèles...., je vous attends à Caameloth avant la troisième lune du mois de la Dame du Lac. N'ayez pas l'outrecuidance d'ignorer mon invitation ou de vous présenter en des temps tardifs.

Kiss,

Votre Roy Coathur

Roy Coathur

En des temps très lointains, dans le pays de Logres, une jeune paysanne mit au monde un jeune garçon aux yeux perçants et au nez imposant. Cet enfant n'était pas n'importe qui. En effet, ce n'était nul autre que le bâtard du terrible Roy Uther Pendragon. Celui-ci n'apprit jamais la conséquence de ses ébats. A la mort du Roy, sans héritier légitime, les vassaux s'entre-déchirèrent pour le trône et le pays sombra dans le chaos. Seul celui qui parviendrait à retirer l'épée magique, Excalibur, de son fourreau de roche accéderait au trône. Un puissant magicien, Maguarlin, était au courant de l'existence du rejeton de Pendragon. Il amena le jeune et frêle bambin à Belvaux-sur-Less'calibur et, sous le regard narquois des puissants guerriers présents en nombre pour tenter leur chance, il tenta de la déloger de la roche. A la surprise générale, il brandit l'arme légendaire avec une facilité désarmante. Au regard de sa musculature, il paraissait évident que seul son statut d'héritier lui permit de retirer l'épée fermement scellée dans la roche. C'est ainsi que Coathur devint le Roy de Logres.

Le règne du Roy Coathur est marqué par sa bonhommie et la bonne humeur qu'il distille dans tout le Royaume. Grand conteur, il rêve parfois, tel Vanuniformstein, de réaliser son rêve : se défaire de toute responsabilité et devenir troubadour en Hispanie...

La fée Foudane lui confia alors une mission de la plus haute importance : retrouver le légendaire Saint Graal, perdu depuis des temps immémoriaux, qui procurerait à celui qui le trouve des pouvoirs absolus lui permettant de régner sur le monde. Le Roy Coathur rassembla alors autour de la Table Ronde de nombreux chevaliers de renom dont les histoires et les légendes surpassent l'entendement. De grandes jarres qui ne désemplissent pas, des plateaux d'or et d'argent sur lesquels fument des mets délicats couvrent la célèbre Table de Caameloth. La meilleure troupe de troubadours du Royaume, dirigée par le célèbre Grand Doukou, fait chanter le Roy et sa cour durant toute la nuit, contant les périples des valeureux chevaliers présents. Les couloirs du château résonnent encore des jours après leur venue, égayant ainsi les nombreux visiteurs du palais.



Mais si tout semble si festif, le principal sujet de conversation l'est beaucoup moins. En effet, le Roy Coathur est tourmenté par les échecs successifs de ses chevaliers à trouver le fameux Graal. Chacun d'entre eux, pourtant prêt à tout pour servir son Roy, ne semble parvenir à réaliser cette quête. Les plus fidèles chevaliers du Royaume n'ont pas pour autant baissé les bras et continuent leur inlassable recherche. Parmi ceux-ci, on retrouve...



Lancelara du Lac

Il s'agit sans doute du Chevalier le plus célèbre du Roy Coathur. Connu pour ses nombreuses victoires au combat, on le dit invincible. Orphelin à la naissance, il fut recueilli par la dame du lac qui n'est autre que la fée Foudane. Elle l'aurait élevé comme son fils, faisant de lui un véritable guerrier mais aussi un noble séducteur. Lui enseignant la chasse, la musique, le combat ainsi que la courtoisie et la noblesse d'esprit, Lancelara est devenu un chevalier d'excellence. Il est considéré comme le bras droit du Roy Coathur.



On raconte cependant qu'il convoiterait la place de son Roy et ami Coathur. Autoritaire, les autres chevaliers lui obéissent en toutes circonstances. Une rumeur de basse-cour voudrait que Govlik, le chevalier au lion, ne puisse rien lui refuser, allant jusqu'à décrotter ses godillons.

Séducteur et d'une beauté sans pareille, toutes les filles sont à ses pieds (soigneusement décrottés par Govlik). Mais le cœur de Lancelara est déjà pris par la belle Gueunisard qui n'est autre que la femme du Roy Coathur. Elle aussi porte le chevalier dans son cœur, mais c'est un amour impossible qu'ils se doivent de garder secret.

Bref, il s'agit d'un chevalier sans pareil dont la seule faiblesse est l'amour qu'il porte à la femme de son fidèle ami.



Govlik, le chevalier au lion



Neveu du Roy Coathur, Govlik est un féroce combattant ce qui lui vaut d'être à l'origine de nombreuses légendes. Son surnom lui vient d'une célèbre bataille durant laquelle il se serait transformé en lion, un court instant, brisant les lames sous ses crocs et les boucliers sous ses griffes et faisant rougir sa crinière du sang ennemi.

Mais celui-ci préfère la musique à la guerre. Quand il ne guerroye pas aux côtés de son oncle, il passe son temps dans les jardins du palais jouant de la lyre ou du sitar. On peut parfois l'apercevoir assis au sommet d'un arbre, fumant une pipe à l'herbe magique. Cette herbe, offerte par les fées lui permettrait de contrôler sa nature de lion et d'apaiser tout comme la musique, les souvenirs douloureux du combat.

Govlik peut disparaître durant des jours, des semaines et même des mois avant de revenir comme si de rien n'était à Caameloth. Habitué à cela, les autres chevaliers ne se soucient plus de ses absences mystérieuses et évitent de questionner le chevalier au lion. L'histoire voudrait qu'il éprouve le besoin de se sentir en symbiose avec la nature, ne se nourrissant plus que d'herbe et de plantes. Il passerait son temps à parler aux arbres, rois de la forêt et amis des Berserkers dont le mode de vie intrigue Govlik.



Percevus le Gallois

Percevus n'est pas devenu chevalier par ses origines mais par ses qualités au combat. Le Roy Coathur, séduit par son culot et sa connaissance des armes, l'a accueilli à la Table Ronde comme son propre fils.

Avant d'être chevalier, celui-ci vit dans une vieille forêt reculée où il s'instruit auprès des fées qui lui enseignent la médecine et les légendes du monde. Il est, en ces temps-là un redoutable chasseur, maniant à la perfection l'arc et la lance.



Un jour de chasse, alors qu'il exécute d'une flèche un sanglier grand comme deux hommes et fort comme cent, il croise sur son chemin cinq cavaliers. Ceux-ci portaient de lourdes armures et tenaient à leur taille de grandes épées ornées d'or et de diamants. Les cinq hommes impressionnés par la bête exécutée d'une flèche lui demandèrent de se joindre à eux. Percevus se retrouva soixante-deux jours plus tard devant le Roy qui fut séduit par le jeune homme. Le Roy le prit sous son aile, et le fit asseoir aux côtés des chevaliers de la Table Ronde. Perfectionnant sa technique à l'entraînement, il devint rapidement l'un des meilleurs combattants du Royaume. Il s'est lié d'amitié avec Karager, son désormais fidèle compagnon d'aventure, avec qui il joue des tours aux autres chevaliers.



Karager, gros bras



Karager est connu pour sa tendresse avec ses amis et les femmes, mais aussi pour son extrême violence au combat. Il peut d'un coup trancher dix hommes avec son épée mais aussi vider un tonneau de cervoise bien fraîche d'une gorgée. Son courage et son insouciance lui viennent sans doute du fait qu'il est simple d'esprit pour ne pas dire stupide. Fonçant tête baissée au combat, il ne craint pas la mort tout simplement parce qu'il ne connaît pas son existence. Pour tout vous dire, il ne connaît pas grand-chose si ce n'est les plaisirs simples.

En effet, le Roy Coathur a dû faire appel à trente cuisiniers supplémentaires pour sustenter l'homme à l'appétit féroce. Toujours accompagné de son ami Percevus, ils festoient jours et nuits en attendant avec impatience le prochain combat.



Mais le Roy Coathur n'est pas accompagné que de chevaliers ; il peut également compter sur sa magnifique compagne et sur l'étrange fée Foudane, ainsi que sur un puissant mage (pas si puissant que ça).

Gueunisard de Carmélide

Belle, c'est un mot qu'on dirait inventé pour elle. Nombreux sont les hommes qui n'ont yeux que pour elle. Cherchant son cœur à tout prix, certains ont sombré dans la folie jusqu'à en mourir.

Discrète et silencieuse, elle parle aux hommes avec les yeux. Rares sont ceux qui arrivent à soutenir son regard. Elle porte à son époux un amour sincère mais fragilisé par la passion qui grandit entre elle et le jeune Lancelara.

Ceux qui ont vu plus loin que sa beauté se comptent sur les doigts d'une main de lépreux. En effet, celle-ci si noble et si belle en public se trouve être différente en privé. Derrière ce visage d'ange, se cache une véritable guerrière de caractère...

En effet, ceux qui cherchent à la contrarier le regrettent assez vite et peu longtemps puisqu'ils disparaissent mystérieusement pour ne jamais réapparaître. Seul Coathur parvient à lui tenir tête et à calmer ses crises immatures proches du ridicule.



Foudane du lac



La fée Foudane, autrement dite dame du Lac, est la mère adoptive de Lancelara. Elle tire son nom du lieu où serait caché son palais, au fond d'un grand lac à l'eau claire. Son palais serait fait de verre incassable et compterait un nombre incalculable de salles. Ceux qui s'y sont aventurés se seraient perdus dans l'immensité de ce royaume.

La dame du Lac confia à Coathur la quête du Graal. Elle le considéra comme l' élu à partir du moment où il ôta Excalibur de son rocher.

La fée Foudane est sans aucun doute l'une des personnes les plus mystérieuses de l'entourage de Coathur. En effet, elle ne se montre qu'en présence de celui-ci, qu'elle conseilla dès le plus jeune âge, avec l'aide de Maguarlin. Elle se comporte avec lui comme une véritable maman-poule, d'où son surnom : « Tata Foudane ». Régulièrement offusquée, voire choquée, par le comportement grivois des compagnons de Coathur, elle essaie d'instiller à Coathur un peu de tendresse et de féminité. Elle guide au mieux Coathur dans sa quête du Saint Graal.



Maguarlin l'enchanteur

Aux premiers abords, on pourrait le prendre pour un vieux fou ; mais derrière ses yeux bovins et cet air hagard, se cache en fait un magicien surpuissant level 90 avec 80 points de mana. Nul ne connaît son âge, mais les légendes racontent que Dieu le créa au 8^e jour avec pour mission de guider les hommes dans leur destinée. Détenteur d'incommensurables pouvoirs, c'est cependant un bougre de gaffeur. Heureusement, ses gaffes ne portent généralement pas à conséquences.



Suite aux indications de Foudane, le mage Maguarlin se mit à la recherche de l' élu. Après avoir trouvé Coathur et aidé à retirer Excalibur de la roche de Belvaux, il lui conseilla de rassembler autour de lui les plus valeureux des chevaliers du Royaume. Ainsi fut formée la fameuse Table Ronde.

Derrière ses petites lunettes à la Jean-Pierre Coffe, il observe le monde autour de lui avec un regard chafouin, empreint de malice. Maguarlin croque la vie, danse la vie, n'est qu'amour. Avec son compagnon Karager, ils font le bonheur et la richesse de tous les aubergistes du Royaume.



Voici les délégations que nous attendons à Belvaux :

Les Berserkers des Balkans (Yacks)

Cette peuplade des contrées nordiques est connue et redoutée de tous. Quand la colère les envahit, ils se métamorphosent en animaux incontrôlables et assoiffés de sang. Cependant, en dehors de ces périodes de folie, ils sont de bons vivants, qui aiment la franche rigolade dans une ambiance conviviale, bon enfant et familiale. Quand ils ne sont pas au rendez-vous au grand complet, chacun sait que les absents sont en train de passer du bon temps dans leur terrible repaire : la cabane de Faùx-Saha. Leur femelle alpha est une véritable tigresse au caractère en acier trempé derrière laquelle se rallie avec confiance le peuple Berserk.



Les Disciples de Ghelle (Chevreuils)



Voyous, brigands, cambrioleurs, canailles, vandales, coupe-jarrets, escrocs et gredins (au moins tout ça), ces fieffés coquins ont néanmoins une aura et un charme indéniables, ce qui leur vaut l'admiration et la crainte des paysans qui subissent leurs raids et autres méfaits. Ces crapules au grand cœur rivalisent d'inventivité et d'ingéniosité lorsqu'il s'agit de concevoir embuscades et rapines. Ils s'investissent corps et âme dans

chacune de leurs entreprises et mettent tout en œuvre pour qu'elles soient couronnées de succès. Le camp de base des disciples de Ghelle, en terre boisée, est réputé introuvable pour les non-initiés, à la manière d'un certain village de lutins bleus. Les fermières des environs trompent leurs maris toutes les nuits, essoufflées dans leur lit en pensant à leur charismatique et ténébreux leader.



Les Paladins du miroir (Renards)

Preux chevaliers amoureux du spectacle, les paladins parcourent la contrée éblouissant les manants de leurs armures lustrées et autres capes volant au vent. Lourdemement armés et tout de swag vêtus, ils n'ont pas pour habitude de peser le pour et le contre avant de se jeter tout entier à l'assaut des malandrins et autres trousseurs de souillons. Leurs femmes brillent, elles, par leur intelligence et leur douceur. Adeptes des banquets et festins de tous genres, la bonne chère récompense leurs hauts faits d'arme. Leur seigneur a trois passions : La bagarre, la grosse bouffe et la bagarre.



Les Touaregs de Bseuhb-Aär (Loups)

Ce peuple de philosophes et mathématiciens brille par sa grande culture et leur sagesse porte bien au-delà de leurs contrées désertiques. Survivre dans un tel environnement requiert une organisation bien huilée et une fine connaissance des techniques de survie. Leur vaillance leur a d'ailleurs permis de finir premiers aux joutes annuelles de Mââphequink, loin devant les caravanes rivales et néanmoins amies Khadeu et Hac-air. Modestes, ils ne s'en vantent pas souvent, bien que leur cœur en soit encore gonflé de fierté. Aimée de tous, leur Reis veille de manière bienveillante sur chaque membre de la caravane.



Les démons de Zwahi-Noök (Tigres)



Habitants des entrailles de la Terre, ces êtres malicieux remontent à la surface lorsque l'envie de jouer des mauvais tours les prend. A la limite entre lutins facétieux et démons sournois, ils passent leur temps à fêter et à danser la salsa (du démon, bien sûr). Peuple uni et fier, ils font régner une ambiance d'enfer dans les galeries qui leur servent de repaire. Ces démons, qu'ils soient de minuit ou de midi, sont assurément une belle brochette de canailles et, comme aime à le dire leur gourou : « Dès mon retour, ça va chauffer, j'ai vu Lucie faire et ça tend de jouer au diabolo comme ça, remets moi plutôt des glaçons (Jeffrey) dans mon diabolo menthe ».

Les nains de Monboular (Servals)

Que coulent le sang et l'hydromel ! Telle pourrait être leur devise, si les femmes ne dirigeaient pas cette peuplade. Ils ont des chapeaux rares, vive Monboular ! On peut sans peine affirmer que leur voix est leur atout premier. Des blagues lourdes, des poignées de punchlines en veux-tu en voilà, ils vivent par l'humour et par leurs chants. De Maldoror à Dusign, ils planent sur leur rocailleux pays. Avec leur grosse barbe, ils sont tous cracras, tous mimis. Matinées et soirées sont rythmées par leurs explorations aériennes. En effet, derrière leurs airs de fanfarons, ce sont de fameux aventuriers. À bord de leurs dirigeables fabriqués avec la peau de leurs ennemis, ils sont insaisissables. Leur chef de bande dit souvent qu'ils volent au vent, ne s'arrêtent pas, vers la mer, hauts dans les airs, un enfant les voit ; et dans la tourmente, leurs ailes triomphantes n'oublient pas de revenir vers la Sala.



Les elfes d'Azumarill (Panthères)

Ces créatures roses de vie, gorgées d'envie, n'ont pas besoin de branchiflores pour régner sur les bas-fonds marins. Un historien de la première ère en fit une description tout à fait saisissante : « *fourbes et gracieuses, des oreilles aussi pointues que leur humour est piquant, elles possèdent des*



habilités toutes particulières. En effet, elles semblent immortelles et manient l'arc à dos de dauphin comme personne d'autre. Les individus masculins, quant à eux, sont de bons vivants, croquant la vie à pleine dent. Ils n'en demeurent pas moins emplis de sagesse... ». Des fragments de poème nous sont également parvenus : « ... Si loin des berges, vous êtes barges, ce n'est que de leurs yeux, car ils ont l'avantage d'être deux... ». Ceci nous révèle que de tout temps, en plus d'être redoutablement habiles, les elfes restent de grands romantiques. La légende dit que le rire de leur douce reine s'entend jusqu'à vingt mille lieues sous les mers.



Jeu de tous les jours

Tout au long de votre séjour à Caameloth, vous devrez assurer l'expansion de vos terres ainsi que l'avancée de vos armées. En effet, malgré que vous soyez tous sous la protection du Roy Arthur, les querelles entre vassaux sont légion. Chaque petit seigneur est prêt à tout pour être le plus puissant tout en évitant d'attirer l'attention de la Table Ronde.

Chaque jour, vous aurez l'occasion de vous rendre dans le château de Caameloth pour transmettre vos ordres et ainsi faire évoluer votre territoire. Pour ce faire, un plateau de jeu de 1,75m sur 1,75m représentant le Royaume de Logres sera mis à votre disposition. Sur celui-ci, seront représentées les caractéristiques topographiques et naturelles influençant le déplacement de vos armées.

Chaque peuplade commencera avec une citadelle située en périphérie du Royaume ainsi que 7 héros (les membres de la patrouille) placés dans la zone d'influence de la citadelle (15cm).

Votre objectif est de récolter un maximum d'indices concernant l'emplacement du Graal tout en empêchant les autres patrouilles de faire de même. Ceux-ci sont disposés sur la carte, gardés par des monstres ou dissimulés dans des régions hostiles.

Chaque patrouille joue à son tour. Afin de déterminer celui-ci, chaque patrouille débourse une somme choisie en ressources (gardée secrète) et la plus généreuse se voit octroyer le droit d'établir l'ordre de passage. Aucune patrouille ne récupère la somme investie (gagnée ou non).



Déroulement d'un tour

- Construction de bâtiments

Quatre ressources sont nécessaires à la construction des bâtiments : le bois, l'or, la nourriture et la force.

Chaque bâtiment a un rôle et un prix spécifique :

- **Ferme** : prix = 1 bois, 1 nourriture, 1 force. Une armée doit toujours se trouver dans la zone d'influence d'une ferme afin de pouvoir être ravitaillée. Ferme nv1 : 15cm d'influence, Ferme nv2 : 30cm d'influence. Si la ferme est détruite par des ennemis, les troupes ne sont plus approvisionnées et doivent donc reconstruire une ferme ou rentrer dans une nouvelle zone d'influence dans les deux tours qui suivent.
- **Cathédrale** : prix = 3 or, 2 nourriture. Le mage doit se trouver dans la zone d'influence d'une cathédrale pour utiliser son pouvoir. Zone d'influence : 20cm si nv 1, 30cm si nv2.
- **Caserne** : prix = 3 force, 1 nourriture. Nv1 : Permet de créer des régiments d'infanterie (1 force, 1 nourriture). Nv2 : infanterie + archers (2 bois, 2 or). Nv3 : idem + cavaliers (3 or, 3 nourriture). Zone d'influence : 30cm (envoyer régiment à armée dans cette zone).
- **Port** : prix = 2 bois 1 or. Permet de construire des bateaux qui font du transport de troupes et permettent de détruire les autres bateaux (2 bois, 2 or).
- **Pont** : prix = 1 bois, 1 force. Permet de traverser les rivières.
- **Marché** : prix = 1 bois, 1 nourriture, 1 force, 1 or. Permet d'échanger des ressources avec la banque de Caameloth : 1 contre 3, nv2 : 1 contre 2.

Pour faire passer un bâtiment au niveau supérieur, il faut repayer le même prix que pour la construction de celui-ci.



- Armées

Chaque patrouille dispose de 6 armées, chacune dirigée par un héros / membre de patrouille (à l'exception du médecin qui lui ne dirige pas d'armée). Afin d'associer de nouveaux régiments à une armée, celle-ci doit se trouver dans la zone d'influence de la caserne où ceux-ci sont produits.

Une armée se déplace de 10cm/tour. Quand elle arrive au contact d'une autre armée, elle peut entamer une phase de combat. Celle-ci se déroule comme suit : les attaquants jettent les dés (1/infanterie + 2/archer +3/cavalier) puis c'est le tour des défenseurs (idem). Les dés sont classés du plus grand au plus petit et pour chaque dé, le plus petit chiffre perd une troupe. En cas d'égalité, l'attaquant perd la troupe. Le combat ne s'arrête que quand l'attaquant gagne, meurt ou abandonne. A cela s'ajoute les pouvoirs spéciaux de chaque héros.

Héros niveau 1 :

	Monter de niveau	Nombre de régiments	Pouvoir
Mage	1 or 1 nourriture	2	Au début de chaque bataille, il jette un dé. Si c'est un 6, il convertit une troupe de son choix pour le temps du combat (sauf héros) s'il est dans la zone d'influence d'une cathédrale.
Chef de communauté	2 or	3	Au début de chaque bataille, il jette un dé. Si c'est un 6, la troupe adverse de son choix part en déroute 10 cm en retrait. Si le combat est perdu, elle meurt aussi. Si le combat est gagné, il faut aller la rechercher.
Médecin	2 nourriture	0, associé à une autre armée	Il compte comme une infanterie au niveau des dés. A la fin du combat, gagné ou non, il jette un dé par troupe tuée et tous les 6 font ressusciter une troupe.
Général	2 force	4	/
Espion	1 bois 1 nourriture	1	Il n'a pas besoin de ferme pour se déplacer. Il avance de 15cm. Il peut poser un piège par tour : 1 bois, 1 force. Celui-ci



Camp Salamandre 2015

			est invisible et si une armée passe dessus, il jette le dé : 5 ou 6 → un régiment meurt
Bâtitseur	2 bois	2	+1 de défense à chaque bâtiment dans sa zone d'influence (20cm)
Troubadour	1 force 1 or	2	Les pouvoirs ennemis sont supprimés à 7cm à la ronde

Héros niveau 2 :

	Monter de niveau	Nombre de régiments	Pouvoir
Mage	1 or 1 nourriture	3	Au début de chaque bataille, il jette deux dés. Si c'est un 5 ou un 6 il convertit à chaque fois une troupe de son choix pour le temps du combat (sauf héros) s'il est dans la zone d'influence d'une cathédrale.
Chef de communauté	2 or	4	Au début de chaque bataille, il jette un dé. Si c'est un 5 ou un 6, la troupe adverse de son choix part en déroute 10 cm en retrait. Si le combat est perdu, elle meurt aussi, s'il est gagné, il faut aller la rechercher.
Médecin	2 nourriture	0, associé à une autre armée	Il compte comme une infanterie au niveau des dés. A la fin du combat, gagné ou non, il jette un dé par troupe tuée et tous les 5 ou 6 font ressusciter une troupe.
Général	2 force	6	/
Espion	1 bois 1 nourriture	2	Il n'a pas besoin de ferme pour se déplacer et avance de 15cm. Il peut poser un piège par tour : 1 bois 1 force. Si qqn passe dessus, il jette deux dés : 5 ou 6 → un régiment meurt
Bâtitseur	2 bois	3	+2 de défense à chaque bâtiment dans sa zone d'influence (20cm)
Troubadour	1 force 1 or	3	Pouvoirs ennemis supprimés à 10cm à la ronde



Héros niveau 1 :

	Monter de niveau	Nombre de régiments	Pouvoir
Mage	1 or 1 nourriture	3	Au début de chaque bataille, il jette un dé. Si c'est un 5 ou un 6, il convertit une troupe de son choix pour le temps du combat (sauf héros) s'il est dans la zone d'influence d'une cathédrale nv1 et 2 troupes si la cathédrale est de nv2.
Chef de communauté	2 or	4	Au début de chaque baston, il jette un dé. Si c'est un 5 ou un 6, deux troupes adverses de son choix partent en déroute 10 cm en retrait. Si le combat est perdu, elles meurent aussi, s'il est gagné il faut aller la rechercher.
Médecin	2 nourriture	0, associé à une autre armée	Compte comme une infanterie, à la fin du combat, gagné ou non, il jette un dé par troupe tuée et tous les 5 ou 6 font ressusciter une troupe. Avance de 15cm
Général	2 force	8	/
Espion	1 bois 1 nourriture	2	Il n'a pas besoin de ferme pour se déplacer et avance de 15cm. Il peut poser un piège par tour : 1 bois 1 force. Si qqn passe dessus, il jette trois dés : 5 ou 6 → un régiment meurt
Bâtitteur	2 bois	3	+2 de défense à chaque bâtiment dans sa zone d'influence (30cm)
Troubadour	1 force 1 or	3	Pouvoirs ennemis supprimés à 15cm à la ronde

Quand une armée est défaite, le héros ne meurt pas mais ressuscite à sa citadelle ou à un Stonehenge en la possession de sa patrouille. Il s'agit d'un bâtiment indestructible, inconstructible et déjà présent sur la carte. Pour prendre possession de celui-ci, il faut simplement être le dernier à y être passé.

Pour détruire un bâtiment ennemi : combat classique (le bâtiment a 1 régiment par niveau + les régiments 10cm autour du bâtiment).



Divers

➤ Chaque communauté a un pouvoir spécial. Les voici :

- **Berserkers des Balkans** : Votre caractère animal et proche de la nature vous permet de créer des forêts (2 bois pour 5cm²).
- **Disciples de Ghelle** : Votre agilité vous permet de traverser les forêts et rivières.
- **Paladins du Miroir** : Votre armure lourde vous confère une résistance supérieure contre les bêtes mythiques (un dé d'attaque et un dé de défense supplémentaires).
- **Touaregs de Bseuhb-Aär** : Vous avez la capacité de fabriquer deux portes (2 bois, 1 or) permettant de joindre deux endroits de la carte. Attention, celui-ci peut être détruit par les armées ennemies.
- **Démons de Rwahi-Noök** : Vous pouvez invoquer un démon des ténèbres pour la durée d'un tour (équivalent à un héros avec 4 régiments) pour 3 force + 3 nourriture. Celui-ci peut être placé n'importe où sur la carte à l'exception des zones d'influence des cathédrales. Il ne peut cependant pas collecter les indices menant au Saint Graal.
- **Nains de Monboular** : Votre mode de vie vous permet de déplacer 3 bâtiments de 5 cm chaque tour.
- **Elfes d'Azumarill** : Votre caractère semi-aquatique vous permet de vous déplacer sur l'eau comme sur terre.



Camp Salamandre 2015

- Vous gagnerez x ressources par tour (piochées au hasard). De plus, chaque activité du camp (concours cuisine, concours woodcraft,...) vous rapportera des ressources supplémentaires si vous vous y distinguez.
- Attention, le Roy Arthur et les Chevaliers de la Table Ronde voient d'un mauvais œil les vassaux qui prennent trop de puissance. Ils n'hésiteront pas à s'attaquer à ceux-ci. Les 8 chevaliers sont à un niveau 6 dès le début.



Les activités durant le camp

➤ La promesse

Qu'entend-on au juste par la promesse ? Pourquoi refaire ce que nous avons déjà fait chez les louveteaux ? La promesse est pourtant un moment important dans la vie d'un scout, si pas le plus important ! Il s'agit d'une journée au cours de laquelle l'éclaireur rassemble ses valeurs, fait le point sur sa vie de scout et s'engage à se comporter dans le respect de la loi scout. La troupe est présente en cas de doute ou de question. Le promettant choisit un(e) « parrain / marraine de promesse » qui l'aidera à éclaircir ce que l'éclaireur veut exprimer. À la Troupe Salamandre, la promesse se fait à partir de la troisième année. Il n'y a aucune obligation, on fait sa promesse lorsque l'on se sent prêt.



➤ La totémisation

C'est un rite chez les scouts. Héritage des indiens, cette cérémonie a pour but l'intégration totale et finale du nouvel éclaireur à la troupe. En effet, suite à cette épreuve, ce dernier acquiert un nom d'animal qui représente ses traits et son allure physique.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la « tot » n'est pas synonyme de terreur et d'humiliation mais elle permet à l'éclaireur de s'accomplir pleinement. Il s'agit d'épreuves enrichissantes et formatives qui permettent une sorte de dépassement de soi et une communion entre la troupe et les totémisés.

Il est de coutume que la totémisation reste secrète. C'est sans doute cette confidentialité qui risque de faire naître une certaine appréhension chez les plus jeunes mais nous insistons sur le fait que le côté mystérieux de l'événement ne signifie en rien que c'est un très mauvais moment à passer ! Rassurez-vous donc...

Vous trouverez plus loin quelques pages pour vous aider à vous y préparer.



➤ *La qualification*

Elle est en quelque sorte le complément de la totémisation car cette dernière répond à une sélection physionomique tandis que le quali traduit le caractère le plus frappant de l'éclaireur. D'un point de vue festif, la qualification n'est toutefois pas comparable à la totémisation. En effet, elle a pour but une réflexion personnelle sur soi-même.

Le quali s'obtient en troisième année pour la simple raison que cerner le caractère d'un éclaireur n'est pas chose facile. Il faut bien trois ans d'étude sérieuse sur chaque éclaireur pour réussir à lui attribuer un adjectif dérivant au mieux sa personnalité.

➤ *Woodcraft*

Également appelé construction... il faut bien vivre pendant 15 jours dans un endroit convenable avec un confort plus que sommaire. Comme d'habitude, nous vous demandons une table, des bancs, une table à feu, ... Rappelons quelques éléments indispensables au bon déroulement du camp :

- Le pilotis doit posséder une armature solide et être capable de résister aux intempéries. Commencer par faire un plan est indispensable. Prendre de bonnes mesures et les suivre tout au long de la construction est impératif.
- Une corde à linge doit être construite indépendamment des tendeurs de tentes ou de bâche.
- Pensez à une étagère pour ranger vos affaires.
- Un coin vaisselle n'est jamais superflu

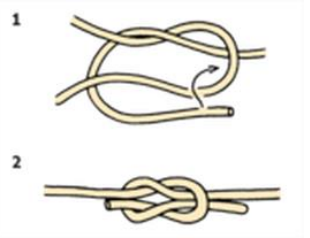
Nous vous demandons de déjà penser à votre woodcraft (en fonction du thème) avant le camp ! Soyez ambitieux, épatez-nous, soyez originaux et créatifs !



Voici un peu de technique :

- Nœuds :

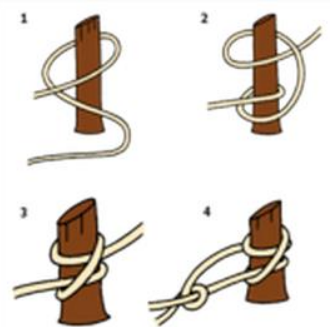
- **Nœud plat** : Il sert à relier deux cordages. La figure 1 montre comment le faire. La figure 2 montre comment il se présente une fois serré. Ne pas lui faire trop confiance, car il a tendance à glisser en se serrant : laisser les brins libres assez longs. Le nœud plat ne convient pas pour des cordes de grosseurs différentes. Il faut alors lui préférer le nœud de tisserand.



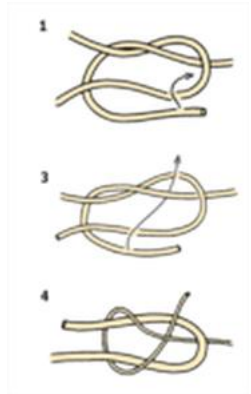
- **Nœud de batelier** : Il sert à amarrer n'importe quoi : un bateau au bout du quai, un pont de singe... Il a l'avantage de se serrer sur lui-même plus on tire dessus. Laisser toutefois assez de longueur au brin libre.

C'est un nœud indispensable, celui qu'on doit pouvoir faire les yeux bandés, les mains derrière le dos, sous une pluie battante, rapidement et sans hésitation. Le défaire est aussi facile que de le faire.

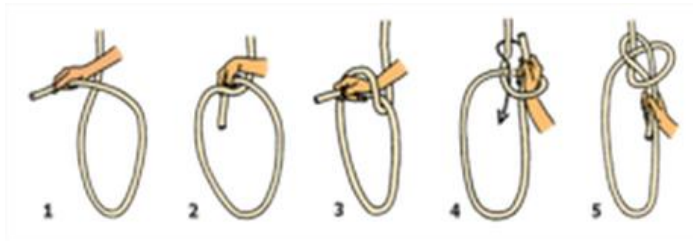
Pour le faire autour d'un pieu, d'une borne qu'on peut coiffer, faire d'abord un tour mort en laissant le brin libre sous le brin engagé, et en coiffer le pieu (1). Laisser au brin libre assez de longueur pour faire un deuxième tour mort semblable au premier, et en coiffer aussi le pieu (2). Il faut garder assez de longueur au brin libre pour que le nœud puisse glisser un peu et se serrer (3). Eventuellement, on peut l'assurer par une demi-clé faite autour du brin engagé (4).



- **Nœud de tisserand** : Il sert à relier des cordes de grosseurs différentes. En comparant les figures 1 et 3, tu verras en quoi il diffère du nœud plat.



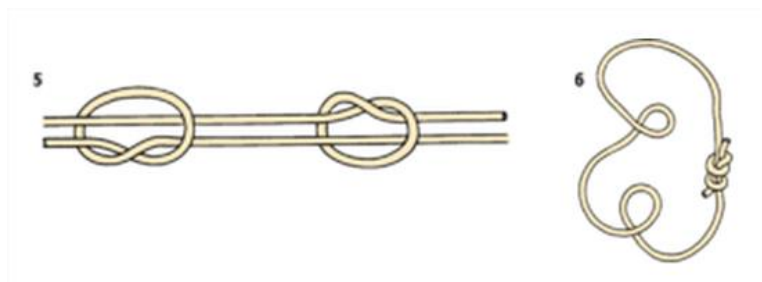
- **Nœud de chaise** : C'est un nœud indispensable. Il faut pouvoir le faire d'une main, quand on s'agrippe de l'autre, dans le noir au-dessus du vide. Il sert à bien des choses : à s'assurer en montagne, à attacher un hauban à l'œillet du coin d'une tente...



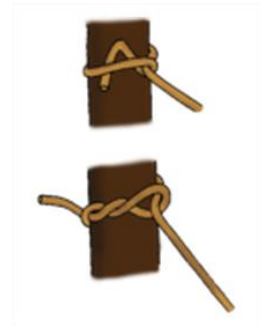
- **Nœud de tendeur** : Ce nœud peut remplacer un tendeur manquant à un hauban de tente. Ce nœud n'est pas sûr : il glisse facilement. Ne pas l'utiliser pour les haubans d'un mât auquel quelqu'un doit grimper.



- **Nœud de pêcheur** : Il se compose de deux nœuds simples coincés l'un contre l'autre. C'est un bon nœud, solide, sûr et facile à défaire (figure 5). Ce nœud convient pour réunir deux cordes, et aussi pour réunir deux fils durs, en matière plastique par exemple. On l'emploie couramment pour fermer une estrope (figure 6).

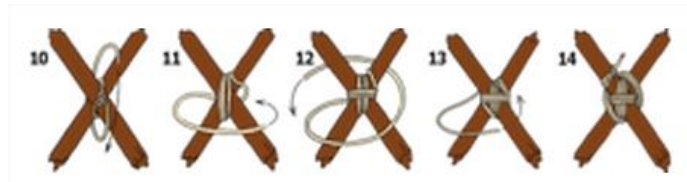


- **Nœud de bois** : C'est un nœud coulant fait en enroulant le brin libre de la corde deux ou trois fois sur le tour de la corde lui-même. On pourrait le faire plus simplement en ne passant qu'une ganse sous le tour de la corde. Il s'emploie pour amarrer un cordage qui restera plus ou moins tendu. Si on donne du mou et qu'on secoue la corde, il se défait.



- Brelages :

- **Brelage diagonal** : Le brelage diagonal sert à maintenir ensemble deux pièces qui ne doivent pas s'écarter. Rien n'empêche cependant de faire un brelage carré. Commencer par un nœud de bois sur les deux pièces croisées (10). Faire ensuite sur ces mêmes pièces deux ou trois tours dans le même sens (11). Continuer par deux ou trois tours dans le sens perpendiculaire (12). Ajouter quelques tours de frappe (13). Terminer par un nœud de batelier sur une des pièces (14).

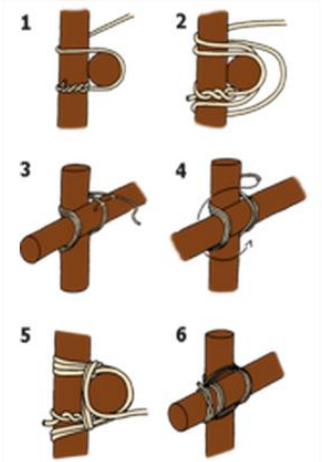


- **Brelage carré** : Le brelage carré sert à maintenir solidement ensemble deux pièces croisées qui ne peuvent pas glisser l'une sur l'autre, notamment une pièce portée et une pièce portante. Ce brelage se fait en général sur des pièces perpendiculaires entre elles, mais il s'accommode d'une certaine obliquité.

Supposons un bois vertical portant et un bois horizontal porté, ce qui est le cas le plus courant. Commencer par un nœud de bois sur la pièce portante, en-dessous de la pièce horizontale portée (1). C'est à tort que certains font là un nœud plat, si pas un nœud de vache. Faire trois ou quatre tours d'assemblage ;



comme le montrent les figures 2 et 3, chaque tour passe à l'extérieur du précédent sur la pièce portante et à l'intérieur sur la pièce portée. Il est important que les tours soient ainsi disposés en ordre inverse sur les deux pièces afin que les tours de frappe serrent tous les tours d'assemblage de manière égale. Il faut toujours tendre la corde à mesure qu'on la met en place. Faire ensuite trois tours de frappe (4). Il faut serrer la corde à chaque tour, le plus qu'on peut. Terminer par un nœud de batelier autour d'une des pièces (5 et 6).



Ne pas terminer le brelage par un nœud plat assemblant les deux bouts de la corde. Il est très difficile de serrer un nœud plat sans qu'il ne prenne un peu de jeu. Or, le brelage doit être serré.

- **Platelage** : Il s'agit de former une sorte de plancher. Il peut être léger comme le dessus d'une table, ou lourd comme le tablier d'un pont. Il se fait en fixant des traverses sur deux longerons servant de support. En général, les traverses sont juxtaposées. De quel diamètre doit être le bois utilisé pour les traverses ? Pour une table, des bâtons d'un pouce sont en principe suffisants, mais il faut veiller à les prendre bien droits, à les débarrasser de toutes les aspérités, de manière à les avoir les plus jointifs possible. Pour une passerelle, si les longerons ne sont pas écartés de plus de 40 cm d'axe en axe, ce qui donnerait pour les traverses une longueur de 70 cm environ, on les prendra d'un diamètre de 4 à 6 cm. Plus on écarte les longerons, plus grosses doivent être les traverses.

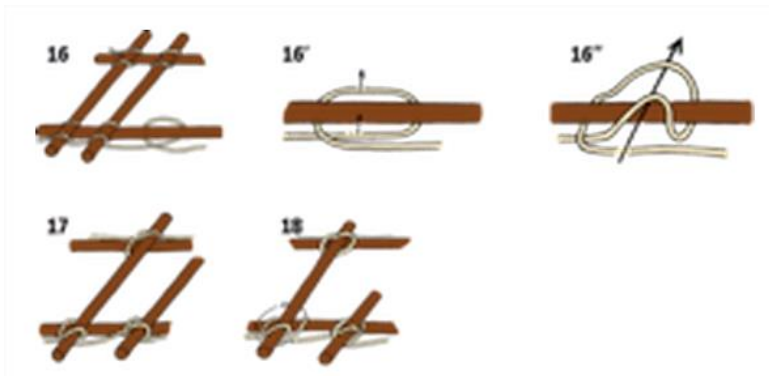
Trois types d'assemblages sont présentés ici :

Le numéro 16 est le plus facile à réaliser, car il suffit de glisser les traverses sous les ganses. Il convient pour des travaux légers et il n'est solide que si les traverses sont jointives.



Le numéro 17 est plus solide, mais la corde doit être passée autour de longerons. Travailler avec deux cordes roulées, une pour chaque longeron, et qu'on déroule à mesure que le travail avance.

Le numéro 18 est de la même facture. On y a simplement ajouté un tour de frappe. Il est indiqué pour un platelage qui doit subir des chocs répétés, comme le tablier d'une passerelle. Mais si une passerelle doit demeurer en permanence, employer des clous. Il est recommandé d'aplanir les traverses à l'emplacement des clous.



Voici une petite liste du strict minimum nécessaire pour construire un woodcraft de feu et à avoir dans sa malle :

- 3 casseroles avec couvercles
- 2 poêles
- Au moins 2 assiettes par personne
- Couverts, bols, gobelets
- Papier journal
- Lampe à gaz
- 2 haches
- 2 scies avec des lames en bon état et une lame de rechange pour chaque scie
- 1 pelle-pioche
- 1 maillet
- 1 ouvre-boîte
- Liquide vaisselle écologique
- Sucre
- Aluminium



- Pincés à linge
- 2 à 3 éplucheurs
- 1 fouet
- Des bassines pour la vaisselle
- Belle-mère, éponges et gratteurs en aluminium
- Épices, sel, poivre
- Allumettes et briquets
- Bâches suffisamment grandes (goals, mur en bâche)
- Draps et bâches pour la feuillée
- Huile d'olive
- Passoire
- **Gants de travail (au moins 2 paires !)**
- 1 mètre

La corde sera distribuée en début de camp.

➤ *Le concours Cuisine*

Cette année, pour le concours cuisine, lors duquel vos talents culinaires se dévoilent, nous attendons de vous un repas original par rapport au thème du camp ! De plus, une petite particularité : nous demandons à chaque patrouille d'élaborer son menu (auquel nous attendons entrée – plat – dessert) en sachant que vous devrez cuisiner un **poulet**. Vous disposerez d'un poulet entier par patrouille.



Épatez nous !

➤ *La journée CP*

Pour les CP's : n'oubliez pas d'organiser un jeu pour le camp qui se déroulera lors de cette journée. **Prévenez nous du matériel dont vous aurez besoin bien avant le camp !**



Secourisme

Voici quelques petits conseils de secourisme.

- **Ampoules** : si l'ampoule n'est pas percée, évitez de le faire : une nouvelle peau se forme sous l'ampoule et elle reste protégée si vous ne percez pas. Mais bien souvent, l'ampoule se perce ou se déchire elle-même. Dans ce cas, l'idéal est de bien la nettoyer à l'eau et d'y injecter du désinfectant (iso-Bétadine).
- **Brûlures** : il existe 3 sortes de brûlures, dans l'ordre de gravité :



- Brûlure au 1° degré : rouge sur la peau, douloureux (coup de soleil, ...)
- Brûlure au 2° degré : ampoules sur la peau, très douloureux
- Brûlure au 3° degré : peau noire, indolore car les terminaisons nerveuses sont brûlées.

Les plus fréquentes au camp sont heureusement les brûlures au 1° degré. Le premier réflexe est de faire couler de l'eau tiède sur la peau pendant au moins 5 minutes (si vous pouvez, mettez la brûlure sous l'eau courante). Ensuite, selon la gravité :

- 1° degré : appliquer une pommade adéquate (flamazine)
 - 2° et 3° degré : conduire chez le médecin ou à l'hôpital
- **Plaies** : pour toutes plaies, il est important d'éviter l'infection. La première chose à faire est donc de nettoyer la plaie à l'eau claire et au savon. Nettoyez en partant de la plaie vers l'extérieur. Appliquez ensuite un désinfectant et recouvrez d'un pansement ou d'une compresse stérile. Si la blessure saigne, compressez avec une compresse. Si la plaie est trop profonde ou ne s'arrête pas de saigner, il faut aller chez un médecin ou à l'hôpital.
 - **Foulures, entorses** : sur toute foulure, entorse, contusion, il est important d'appliquer quelque chose de froid : glaçons, essuie



mouillé, ... Vous pouvez ensuite appliquer de la crème pour les entorses (Flexium, Voltaren).

- **Tiques** : la tique est le vecteur d'un parasite qui donne la maladie (mortelle) de Lyme. Comment enlever une tique ? Avec une pince à tiques idéalement.

(1)La retirer le plus vite possible, en particulier avant les 36 premières heures de fixation

(2)Éviter d'appliquer tout produit qui risque de faire régurgiter la tique et d'accroître ainsi le risque d'infection.

(3)La tirer au plus près de la peau, en la dévissant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, ce qui en général se réalise le mieux à l'aide d'une pince à tiques qui se trouve en pharmacie.

(4)Éviter le contact direct des doigts avec la tique ou son régurgitât, car de petites blessures aux doigts favorisent la pénétration des germes.



(5)Désinfecter.

N'hésitez surtout pas à venir nous voir, même si ce n'est pas grave !!

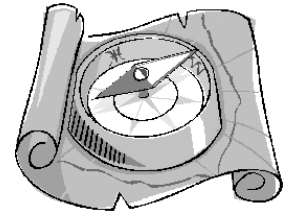


Pour les non totémisés

(les totémisés doivent déjà être capables de tout faire !)

Pour le camp, tu devras en tout cas :

- Savoir expliquer pourquoi tu veux être totémisé, qu'est-ce que ça représente pour toi
- Connaître l'alphabet morse
- Savoir lire une carte et faire un azimuth
- Connaître quelques façons de faire des nœuds
- Savoir reconnaître quelques constellations
- Savoir faire un feu tout seul
- Savoir faire un brelage
- Connaître les lois scoutes
- Connaître le Cantique des patrouilles
- Apporter un exploit (pour ça, tu peux demander à ta patrouille)



Les 10 articles de la loi scout

1. Le scout mérite et fait confiance
2. Le scout s'engage là où il vit
3. Le scout rend service et agit pour la justice
4. Le scout se veut frère de tous, il cherche Dieu
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 développe son corps et son esprit



Le cantique des patrouilles

Seigneur,

Rassemblés près des tentes

Pour saluer la fin du jour

Tes scouts laissent leur voix chantantes

Monter vers toi pleines d'amour

Tu dois aimer l'humble prière

Qui de ce camp s'en va monter

Ô toi qui n'avais sur la terre

Pas de maison pour t'abriter

Merci de ce jour d'existence

Où ta bonté nous conserva

Merci de ta sainte présence

Qui de tout mal nous préserva

Merci du bien fait par la troupe

Merci des bons conseils reçus

Merci de l'amour qui nous groupe

Comme des frères ô Jésus

Nous venons toutes les patrouilles

Te prier pour te servir mieux

Vois au bois silencieux

Tes scouts qui s'agenouillent

Bénis les, ô Jésus dans les Cieux

Nous venons toutes les patrouilles

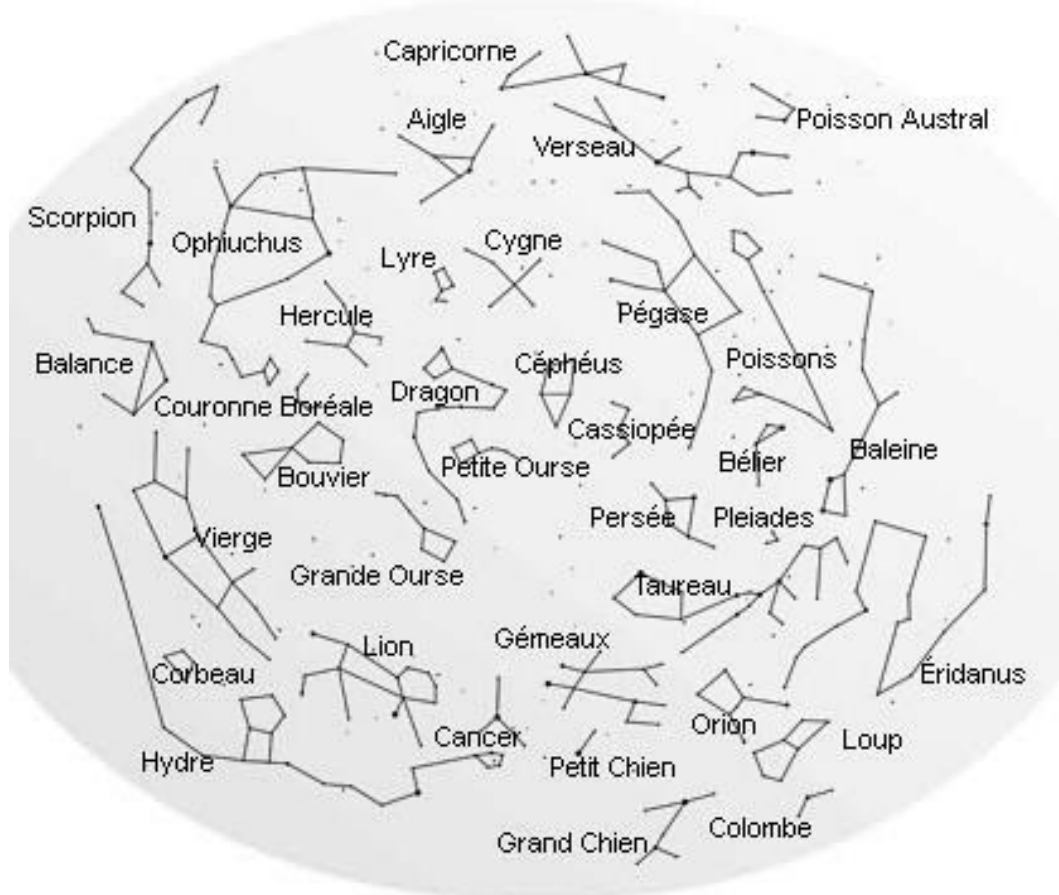
Te prier pour te servir mieux

Vois au bois silencieux

Tes scouts qui s'agenouillent

Bénis les, ô Jésus dans les Cieux

Les constellations



L'alphabet morse

On ne considère que les voyelles : les O sont des barres et les autres sont des points.

A ·--	Allo	S ...	Sardine
B ----	Bonaparte	T -	Thon
C -.-.	Coca cola	U --	Union
D --.	Docile	V ---	Valentino
E .	Et	W ---	Wagon post
F ---.	Farandole	X ----	(lunettes de Monsieur X)
G ---	Gondole	Y ----	Yoshimoto
H	Hilarité	Z ----.	Zoroastre
I ..	Ici	0 -----	
J .---	Jablonovo	1 .----	
K --.	Koïnor	2 -----	
L .---	Limonade	3 ---.	
M --	Moto	4 ----.	
N --.	Noël	5	
O ----	Oporto	6 -----	
P .---	Philosophe	7 ----.	
Q ----.	Quocorico	8 -----.	
R --.	Ramoneur	9 -----.	



Liste d'affaires à prendre au camp

Pour faire dodo :

- 1 matelas pneumatique (on dort sur pilotis...)
- Rustine et colle
- 1 sac de couchage + couverture si tu es un peu frileux
- 1 pyjama
- Ton doudou

Pour se laver :

- 1 ou 2 essuies
- Gants de toilette
- Gel douche PH NEUTRE
- Shampoing PH NEUTRE
- Brosse à dents et dentifrice
- Brosse à cheveux
- Crème solaire

Pour t'habiller :

- Sous-vêtements (en suffisance !!)
- Chaussettes
- T-shirt
- Pantalons
- Shorts
- Maillot
- Gros pulls
- Sac à linge sale
- Une veste imperméable
- Sandales (d'eau)
- Une paire de bottines
- Baskets
- Un t-shirt à salir



Divers :

- 1 boîte de pansements pour les cloches
- **Déguisement suivant ta patrouille !!**
- Lampe de poche
- 2 essuies de vaisselle
- Enveloppes, timbres,...
- Nous vous demandons aussi de fabriquer chacun une **épée en mousse** à l'aide de tubes PVC, et isolant en mousse. Rendez-vous sur le lien suivant pour plus de détail : <http://www.varesdant.com/GN/Trucs/Bricolage/epee.html>

Par patrouille :

- Un appareil photo pour le hike (facultatif et à tes risques et périls..) que tu nous rendras au début du camp
- 1 ou 2 malles max !
- Une pharmacie de patrouille complète ! (au minimum : désinfectant, sparadraps, compresses, crème pour les entorses, pince à tiques, paire de ciseaux, pince à épiler, crème solaire, crème en cas de brûlures)
- Bâches

À n'oublier sous aucun prétexte :

- **Fiche médicale** + **autorisation parentale** complétées et rendues
- **Carte d'identité** + **1 vignette mutuelle**
- Avoir payé le camp avant l'échéance !

Attention, il est **STRICTEMENT INTERDIT** d'emmener avec soi tout ce qui ressemble de près ou de loin à un smartphone, une tablette, un MP3,... Nous rappelons également qu'il est interdit de fumer et de consommer de l'alcool durant le camp sous peine d'exclusion.



Détails pratiques

Départ : **Mercredi 1^{er} juillet, rdv 8h45** du matin à la gare d'Ottignies

- Pour les CP : **Mardi 30 juin, rdv 8h45** du matin à la gare d'Ottignies

Retour : **Mercredi 15 juillet, rdv 11h** à Belvaux-Sur-Lesse (Rochefort).

La prairie se trouve à proximité de la Rue du Hambeau. Le chemin sera indiqué lorsque vous arriverez dans le village. N'hésitez pas à apporter de quoi goûter une dernière fois ensemble avant de nous quitter pour partager un super moment.

- Pour les 4^{èmes} : **Vendredi 17 juillet, rdv 15h**, gare de Louvain-la-Neuve.

Pour envoyer une petite lettre :



Nom, Prénom / totem
Troupe salamandre 26^e
Rue de Bure 4,
5580 Belvaux (Rochefort)

Ci-joint : la fiche médicale (nécessaire même si une a été rendue au début de l'année) et l'autorisation parentale à renvoyer chez Xérus pour le **5 juin** au plus tard :

Pierre Van Zandycke
Rue Haute n°21
1340 Ottignies-Louvain-La-Neuve

Remarque pour les patrouilles : les malles doivent être prêtes pour le 26 juin au matin, car nous irons transporter tout le matériel ce jour-là à la prairie. N'hésitez pas à nous laisser tout autre objet encombrant (autre que sac) qui puisse déjà être amené sur le lieu du camp.



Prix du Camp

Le prix est fixé à **170€** par enfant (**150€** pour le deuxième enfant de la même famille dans la troupe) et **190€** pour les dernières années qui participent au post-camp. Ce prix est all-inclusive : il comprend un aller vers notre destination de rêve, des mets succulents et une animation permanente par des chefs super motivés !

Le prix du camp ne doit pas être un obstacle à la participation de votre enfant ; c'est pourquoi n'hésitez pas à contacter Harfang (Mathieu Van Overstraeten – trésorier de l'unité) qui pourra vous renseigner sur les fonds disponibles de l'unité. Voici où vous pourrez le contacter :

- 0496 21 52 45
- matvano@yahoo.com

Veuillez verser ce montant sur le compte de la Troupe Salamandre (**BE80 363-0795243-77**) pour le **5 juin** au plus tard, avec comme communication « Nom – Prénom – Totem – Camp 2015 »

Comme chaque année, nous demandons aux patrouilles d'effectuer des travaux de patrouille pour ainsi participer en partie à l'achat des perches utilisées pendant leurs constructions : les **150€** demandés par patrouille sont à payer pour le **20 juin** sur le compte de la troupe (voir ci-dessus), avec comme communication « Nom de la patrouille – Participation Camp 2015 ».



Numéros des chefs à contacter

Voici de quoi nous contacter avant ou pendant le camp en cas d'urgence :

Nom	Prénom	Totem	GSM
Stephany	Victor	Coati (Grand chef)	0493/744.177
Herman	Xavier	Ara	0475/834.139
Delvaux	Héloïse	Foudi	0499/606.994
Pierre	Maxime	Maguari	0472/633.413
Van Zandycke	Pierre	Xérus	0489/537.272
Dachelet	Claire	Isard	0495/744.866
Guyaux	Jonas	Souslik	0473/592.882
Ippersiel	Arthur	Springer	0491/293.329



Camp Salamandre 2015



Belvaux-sur-Less'calibur

