

La troupe du grand veneur présente

# VOYAGE EN TERRE DU MILIEU



COMBLAIN-FAIRON

JUILLET 2013

# Le seigneur des anneaux

Voici bien longtemps, la Terre du Milieu était dominée par Sauron, Le Seigneur du Mal, et Son armée d'orques, de trolls et de créatures hideuses et néfastes. Pour se débarrasser à jamais de Sauron et de Ses serviteurs, une grande alliance des peuples libres, les elfes, les hommes et les nains, partit en guerre contre Lui. Vaincu, le Seigneur des Ténèbres se désintégra, et seule son âme moribonde survécut. Mais, retranché dans sa forteresse dans le pays du Mordor, Sauron recherche depuis des siècles l'outil de sa puissance, celui qui lui permettra de se réincarner et de soumettre tous les peuples à sa volonté : l'Anneau Unique.

Cet Anneau, une simple bague en apparence, est doté de sa propre volonté, et concentre un pouvoir maléfique tellement grand qu'il corrompt l'esprit de celui qui le porte. Passé de main en main dans la plus grande ignorance, l'Anneau atterri dans la demeure d'un Hobbit, un de ces petits hommes aux pieds velus, discrets et sans histoire, le dénommé Frodon Saquet. Conscient d'avoir retrouvé l'Unique, le magicien Gandalf conseilla à Frodon, accompagné de trois de ses amis Hobbits –Sam, Merry et Pippin) de se rendre à Fondcombe, la cité des elfes, pour mettre l'Anneau à l'abri des serviteurs de Sauron. Arrivés là-bas, il fut décidé que les Hobbits, assistés du magicien, du rôdeur Aragorn, du guerrier Boromir, du nain Gimli et de l'elfe Legolas, partiraient en quête jusqu'au Mordor afin de détruire l'Anneau dans les flammes de la Montagne du Destin.

A la suite de multiples péripéties et de combats lors desquels plusieurs membres perdirent la vie, la petite communauté se disloqua. Seuls Frodon et Sam continuèrent vers le Mordor, suivis puis aidés par Gollum, l'ancien possesseur de l'Anneau, devenu un être misérable et schizophrène que seul son amour inconditionnel pour son « Précieux » Anneau maintient en vie. Les autres membres de la communauté prirent part à d'épiques batailles ou rallièrent des forces vives à leur cause pour battre les armées du Mordor déferlant sur la Terre du Milieu. Finalement, Frodon réussit à arriver à la Montagne. Mais Gollum, en voulant récupérer son Précieux, tomba avec dans la lave, détruisant l'objet maléfique à jamais. Sauron fut alors détruit et condamné à errer sous la forme d'un esprit de fumée inoffensif, les armées d'orques s'enfuirent, et le Mordor fut partiellement détruit.

Aujourd'hui, les trois grands magiciens de la terre du milieu ont décidé de rassembler les peuples libres afin de les unir pour détruire une fois pour toute leur ennemi commun. Car Sauron est de retour, affaibli par la perte de l'anneau, il a réussi à reprendre forme grâce à une puissante magie. Et il est bien déterminé à prendre sa vengeance. Encore une fois la paix et l'harmonie sont menacées. Chaque peuple de la terre du milieu devra contribuer à la victoire finale.



## LIEUX IMPORTANTS

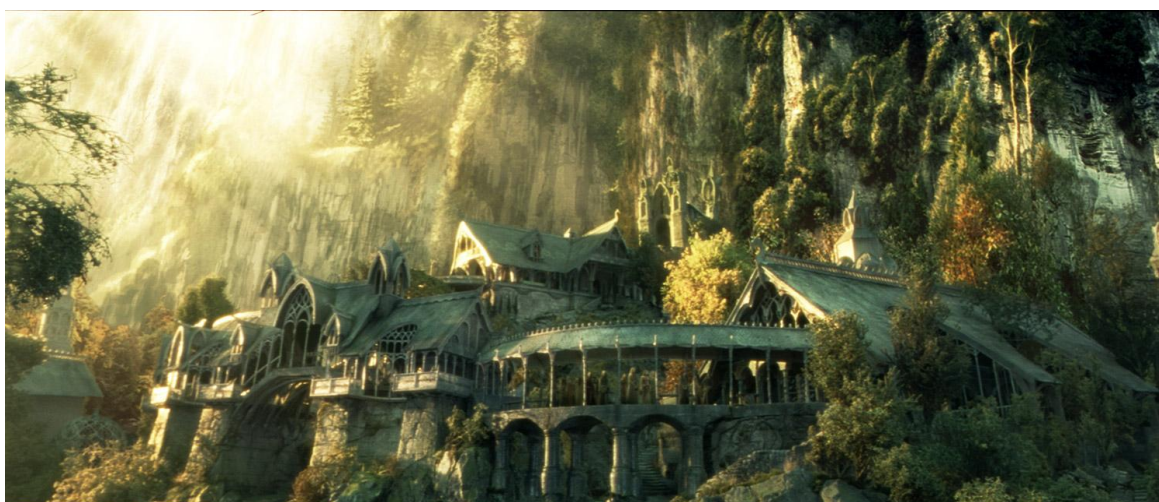
Minas Tirith : Cité fortifiée, elle importe par le fait qu'elle fait face au Mordor. Assiégée par les forces de Sauron, elle est le lieu d'une importante bataille sous ses murs. Elle est à la fois capitale et ville majeure du Gondor un royaume signifiant « pays de pierre » en langue elfique, fondé par les frères Isildur et Anarion.

Le Mordor : C'est le fief du seigneur des ténèbres, Sauron. C'est là que se trouve l'Orodruin, le volcan dans lequel l'anneau unique doit être détruit. Le Mordor signifie « pays noir » en Sindarin, une ancienne langue elfique.



La Forêt Noire : Sa partie la plus intéressante est Mirkwood, la forêt enchantée des Elfes. Le roi de Mirkwood est le père de Legolas et l'ami de Gandalf. Ce n'est qu'avec l'aide des elfes de la forêt que le Conseil Blanc a pu chasser Sauron de la tour où il se régénérait.

Fondcombe : Vallée des monts brumeux où réside un groupe d'elfes sous l'autorité d'Elrond. Elle apparaît comme un refuge à Sauron. C'est d'ailleurs là que se rendent Frodon et les trois autres Hobbits en premier lieu et c'est de là que partit la communauté de l'anneau.



Erebor, la montagne solitaire : Un des principaux établissements de la race des nains après que ceux-ci aient été chassés des mines de la Moria. Les nains furent également chassés d'Erebor pendant deux siècles par le dragon Smaug qui convoitait leurs énormes richesses.

## PEUPLES DE LA TERRE DU MILIEU

**Nains d'Erebor :** Les nains sont de grands mineurs et ils font des merveilles avec la pierre, les métaux et les pierres précieuses. Depuis la nuit des temps, ils créent des objets extraordinaires dans leurs forges, notamment les haches, les épées et les bijoux les plus magnifiques. Les nains d'Erebor, depuis qu'ils ont recouvré leur royaume, peuvent à nouveau exprimer leur plein potentiel. Réputé pour leur force et leurs banquets, ils n'en restent pas moins des guerriers obstinés et éprouvés par des années de luttes depuis leur exil. Leurs guerriers sont tous des vétérans dont le mur de bouclier n'a jamais été percé. A l'abri de leur forteresse, ils constituent une force avec laquelle il faut compter.

**Nains des monts du fer :** Les nains des Monts du fer vivent dans un environnement plus rude que leurs cousins d'Erebor. Cet environnement et le travail dans la mine font d'eux une race à l'endurance sans pareille. D'une loyauté sans faille. Les armes sortant de leurs forges sont réputées être les meilleures du monde. Les affronter signifie affronter un mur inexorable d'acier et de mort.

**Elfes de la Forêt Noire :** D'une grande beauté, ils sont également les plus nobles et les plus sages des habitants des êtres de la terre du milieu. Ils possèdent par ailleurs une vue et une ouïe très aiguisées. Ils sont avides de connaissance et de savoir-faire, et toujours prêts à créer maintes belles choses. De plus les elfes sont des guerriers émérites qui bénéficient d'une rapidité et d'une agilité sans égales, ils bénéficient de plus de l'expérience accumulée aux cours de millénaires de lutte contre les forces du mal. Les elfes de la Forêt sont les plus grands spécialistes de l'art du camouflage et les meilleurs archers de la Terre du Milieu.

**Elfes de Fondcombe :** Les Elfes de Fondcombe sont ceux qui entourent Elrond un des elfes les plus vieux et les plus sages. Il est le leader de son peuple. C'est à Fondcombe que sont rassemblés les plus grands savants et artisans des elfes. Les guerriers de Fondcombe possèdent donc les meilleures armes et armures disponibles. De plus, ils sont réputés pour être les maîtres de la stratégie. Tous ces éléments font des elfes de Fondcombe un ennemi terrible à combattre.

**Homme du Gondor :** Les hommes du Gondor sortent enfin d'un long déclin. Rassemblés autour de héros tels Aragorn, ils se sont attelés à reconstruire leurs royaumes dévastés par la guerre. Les guerriers du Gondor sont des soldats professionnels qui ont combattu à Minas Tirith et à la porte noire. Ils ont résisté à des armées innombrables et peu de choses sur cette terre peut encore les impressionner. Ce sont des hommes à la volonté d'acier rompus aux vicissitudes des combats. Alliant courage et organisation, ils constituent une force en expansion avec laquelle ils faut compter.

**Hommes de Dale :** Les hommes de Dale ont vécu auprès des nains d'Erebor. Maintenant que leur cité est reconstruite, ils développent leur influence dans la région. Leurs contacts avec les nains leur apportent savoir et prospérité. Mais les Hommes de Dale sont surtout connus pour leurs talents d'archers. Leur plus grand fait d'armes est d'avoir abattu le dragon Smaug. Tous leurs ennemis ont appris à craindre leurs pluies de flèches.

**Hommes du Rohan :** Les Rohirims sont un peuple de fiers cavaliers. Braves, courageux, ils ne forment avec leurs chevaux une redoutable machine à tuer. Ce sont les meilleurs cavaliers de la terre du milieu et lorsque l'host est rassemblée, ils ne forment qu'une seule masse de cavalier balayant tout sur son passage. Malheur à ceux qui provoquent leur colère.

**Ents :** Hommes-Arbres qui vivent au fond des forêts, ils sont très peu connus des autres peuples de la Terre du Milieu. Très lents, tel l'arbre qui pousse, ils sont les gardiens des forêts. Mais gare à ceux qui voudraient venir faire un feu de camp au milieu des bois, casseraient des brindilles ou arracheraient du feuillage...ils risquent de se faire écraser sans s'en apercevoir.

**Hobbits :** Petits êtres à peine plus grands qu'un enfant, aux pieds poilus et aux oreilles pointues, les Hobbits sont aussi très discrets et peu connus. Ces semi-hommes n'aiment pas trop les ennuis, ils restent entre eux, dans leurs villages à moitié creusés sous la terre, sans chercher d'histoires. Bons vivants et déterminés, ce sont des Hobbits qui ont sauvé la Terre du Milieu du mal absolu.

**Orques :** On pense qu'autrefois, les orques étaient des elfes tombés en déchéance. Aujourd'hui, ce sont des créatures infames, laides, tueuses, sans pitié. Certains ont réussi à apprivoiser des Wrags, des loups géants dont ils se servent comme monture et avec lesquels ils tuent deux fois plus. Ils supportent mal la lumière du soleil, c'est pourquoi ils vivent dans des endroits sombres et ne se déplacent que de nuit ou par temps couvert.

**Gobelins :** Cousins des orques, ils sont plus petits mais pas moins redoutables. Ils vivent en royaumes sous les montagnes et ne sortent que rarement. Plus intelligents que les orques, ils sont aussi plus vicieux et aiment torturer leurs victimes avant de les tuer.

**Trolls :** Grandes créatures stupides, au comportement presque animal, mais pourtant de terribles ennemis. Ils sont capables d'écraser leurs adversaires de leur poing et dévorent tout ce qui est ou fut vivant.

**Dragons :** Alliés du mal, les dragons sont parmi les créatures les plus puissantes et mortelles qui existent. Presque invincibles, ils ont heureusement presque entièrement disparus de la Terre du Milieu.

**Magiciens:** Ils sont les agents des dieux dont l'objectif est d'aider et de coordonner la lutte des peuples libres contre le mal. Ils agissent dans la discrétion mais leur savoir et leur puissance leur ont attiré le respect et l'admiration de tous. Ils se dressent tel un phare dans la nuit lorsque la situation est la plus désespérée ravivant les courages et les énergies de leurs alliés.





# Infos pratiques

## ADRESSE OÙ NOUS ÉCRIRE



Troupe du Grand Veneur  
Route de Géromont, 1  
4180 Comblain-Fairon

## DATES DE DÉPART

Les CP et SP sont attendus le **samedi 29 juin à midi** sur la plaine (voir itinéraire en fin de carnet).

Pour le reste de la troupe, le départ se fera de la gare de **Bruxelles-Central le dimanche 30 juin à 12h30**.

## FRAIS

Le montant du camp s'élève à **140 euros** par scout. Sauf pour le 2<sup>e</sup> enfant, il s'élève à **115 euros**.

Nous vous demandons de verser cette somme **avant le 5 juin**.



068-8893516-01 Troupe du Grand Veneur  
Communication : « Grand camp + le nom de votre enfant »

## RENOI DES PAPIERS

Les deux documents nécessaires se trouvent à la fin de ce carnet.

L'**autorisation parentale** à renvoyer obligatoirement.

La **fiche médicale** à remplir et renvoyer seulement si vous ne l'avez pas fait en début d'année, ou si les informations ont changé.

Adresse pour l'envoi postal:

**Harfang – Antoine Dobbelstein**

**48, rue des béguinettes**

**1170 Bruxelles**

## DATE DE FIN

Nous vous invitons à venir rechercher les scouts sur la plaine, le dimanche **14 juillet à 13h**. Ce sera l'occasion de tous nous retrouver autour d'un barbecue !

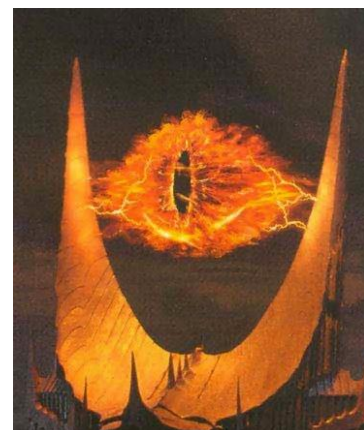
Nous nous chargeons d'acheter la viande et nous vous demandons d'apporter le reste. Les parents de scouts en 3e et 4e préparent des accompagnements pour un buffet froid (salade, pâtes, taboulé, ...) Les parents de 2e année apportent un dessert et ceux des 1ere année amènent des boissons. Prévoyez pour 6 personnes environ.

Pour organiser le tout au mieux, nous vous demandons de nous envoyer par mail, ou via le talon ci-dessous, le nombre de personnes qui devraient être présentes pour partager ce dîner.



**Pour le barbecue du 14 juillet, la famille .....**

- participera au repas. Nous serons ..... personnes.**
- ne participera pas**



# chefs et intendants



KOALA

0488 04 07 29



HARFANG

0478 34 30 64



HARFANG

0495 47 40 73



KOALA



ANOLIS



IRBIS

ET D'AUTRES ENCORE...



# Le sac du guerrier

- **Le sac** : il est très important qu'il soit adapté pour la marche et pour le camping. Un sac à dos de type randonnée est donc vivement conseillé. Oubliez valises et sacs à dos d'école, et n'oubliez pas qu'il n'y a pas énormément de place dans une tente !
- Un pique nique pour ceux qui viennent le 30.
- Des vêtements nécessaires pour 15 jours, et pour tout type de météo.
- Des sous-vêtements de rechange en suffisance.
- matelas + sac de couchage
- L'uniforme: le foulard, la chemise et le short foncé.
- un gel douche **écologique**, nous nous lavons dans la nature.
- un maillot de bain et un essuie de bain
- Trousse de toilette
- K-Way ou veste de pluie
- une gourde
- un essuie de vaisselle
- une lampe de poche avec plusieurs piles
- une tenue que vous ne comptez pas récupérer après !
- une paire de bottines solides
- 2e paire de chaussures (basket)
- une crème solaire
- de l'anti-moustique



- des Compeed
- une couverture
- papier à lettre + enveloppes (avec l'adresse) + timbres (si volonté d'écrire) et de quoi écrire
- le déguisement (voir page suivante)
- Son opinel ou son canif
- Un sac à linge sale

A donner aux chefs au départ :

- La carte SIS (ou équivalent)
- Les médicaments si nécessaire, avec explications écrites.



# Le déguisement

Chaque patrouille s'est vu attribuer un peuple de la Terre du Milieu qu'elle représentera. Ses membres devront se parer des attributs typiques de ce peuple. Pour vous aider, voici quelques illustrations.





# REGLES

Alcool, drogue, etc : La consommation ou la détention en sont strictement interdite, durant toute la durée du camp, et ce compris pendant le Hike. Si nous surprenons ou apprenons après le camp que des scouts ont été en possession ou on consommé ces produits, des mesures seront prises, allant du renvoi du camp au renvoi de la troupe.

GSM : Les scouts sont autorisés à prendre leur GSM mais ce n'est certainement pas indispensable. Ceux qui souhaitent en apporter un le laisseront dans la tente des chefs et pourront le récupérer après la fin des activités. Il est par contre utile pour les CP d'en emporter un pour le hike.

Appareils électroniques : Lecteur MP3, appareil photo, et autre gadget de la marque à la pomme peuvent rester à la maison. Ils ne sont pas nécessaires à la vie scoute, et risquent en plus d'être endommagés.

Argent de poche : Nous n'en aurons normalement pas besoin d'autant que les CP doivent avoir un petit pécule pour le hike. Néanmoins, il n'est pas exclu d'avoir de quoi s'acheter une petite friandise ou boisson.

Noble comportement: Nous ne sommes ni des orques ni des gobelins. Il sera donc demandé aux scouts d'adopter un comportement adéquat, celui des nobles soldats, qui consiste en une bonne humeur permanente, une motivation à toute épreuve, l'envie franche de s'éclater pendant 15 jours, et bien entendu, la consommation sans modération des valeurs scoutes!

:

# La vie scout

## LA TOTÉMISATION

Destinée aux scouts en première année ou dont c'est le tout premier camp dans une troupe.

Mais qu'est ce que c'est ?

Il s'agit d'un rite traditionnel, afin de signifier le passage des nouveaux scouts dans la troupe. C'est un moyen d'intégration, puisque le scout totémisé se verra attribuer un totem, le nom d'un animal qui lui ressemble physiquement. Il sera appelé par ce totem durant le reste de sa vie scout. . Pour ce faire, il va montrer le meilleur de lui même aux autres éclaireurs : au travers d'épreuves physiques et intellectuelles et exerçant son autodérision, sa solidarité, sa confiance et son respect des consignes.

Ce que ce n'est pas :

- Une séance d'humiliation qui permet aux grands scouts de se défouler.
- Un baptême, à l'image des baptêmes étudiants, alliant violence verbale, humiliation physique ou mentale voire mise en danger.

Les chefs veilleront à ce que ces préceptes soient bien compris par tous.

## LA QUALIFICATION

Dans la lignée de la totémisation, elle est proposée aux scouts totémisés depuis un an.

La qualification consiste en une recherche sur soi même et ce qui nous caractérise vraiment. Après cette réflexion, le scout se voit attribuer un qualificatif qui décrit sa personnalité vue par la troupe, qui viendra compléter son totem.

## LA PROMESSE

Egalement proposée aux scouts en deuxième année.

Il s'agit sans doute du moment le plus important dans la vie scout, car elle signifie l'engagement dans la vie scout. Les scouts sont amenés à réfléchir sur la Loi scout et ses valeurs, et à s'engager concrètement envers celle-ci.

*« 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.





# CONCOURS cuisine

Avant chaque grande bataille, les hommes du Rohan et du Gondor ont comme tradition de ripailler devant un grand festin, qui se pourrait être le dernier. Nous ferons de même avec notre concours cuisine.

Chaque patrouille devra réaliser une entrée, un plat et un dessert. Un jury composé des plus fins gastronomes de Terre du Milieu évaluera le banquet qui leur sera proposé. Les critères d'évaluation seront les suivants :

- le goût
- l'originalité du menu
- la décoration
- la présentation des plats

Les patrouilles sont invitées à se concerter sur les menus avant le camp (c'est en préparant qu'on gagne !)



## hike

En Terre du Milieu, pas de carrosse ! Que l'on soit elfe ou troll, il faut prendre ses sandales et arpenter les chemins à pied !

Durant 3 jours, chaque patrouille partira en randonnée.

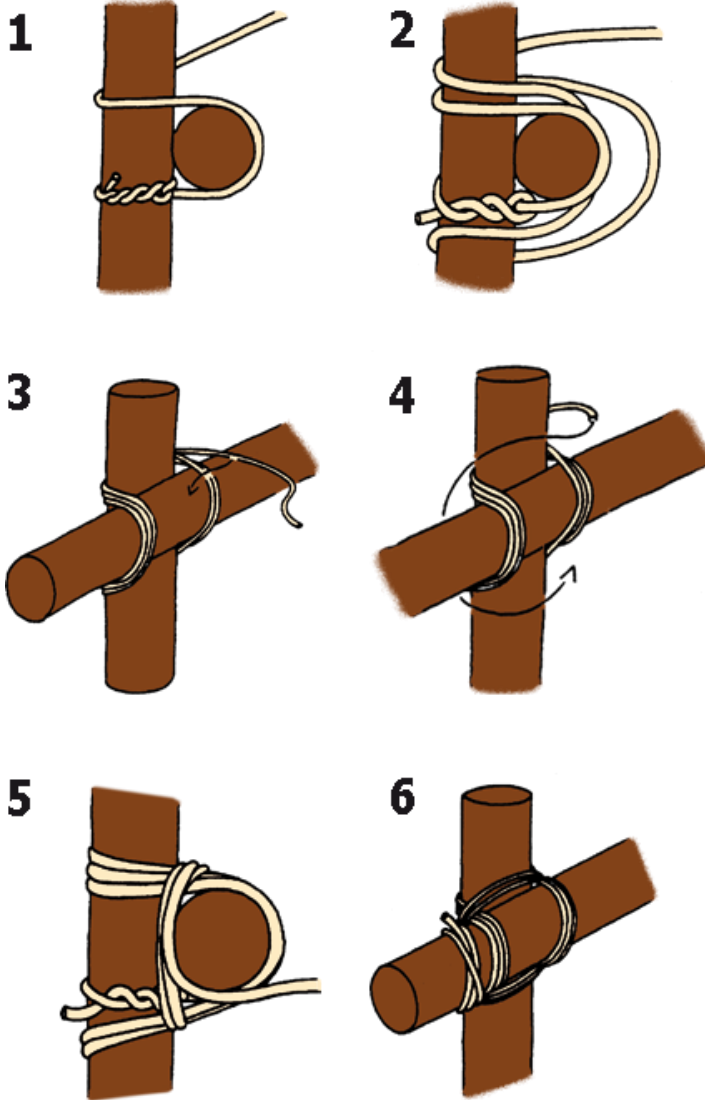
L'argent de patrouille excédentaire pourra être utilisé par la patrouille si elle le désire (pour une ripaille, une pataugeoire, une visite culturelle, une projection, etc...) Bien entendu, cet argent doit servir à toute la patrouille au complet, et en aucun cas être utilisé pour acheter de l'alcool, des cigarettes, etc...



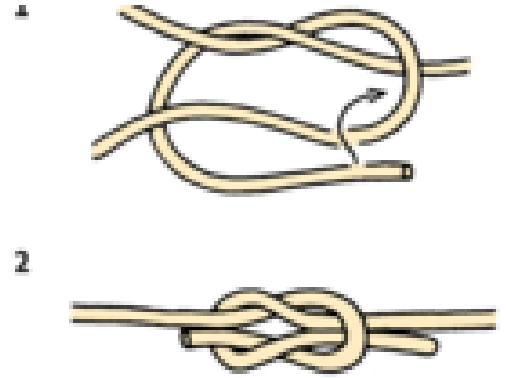


# Les Nœuds

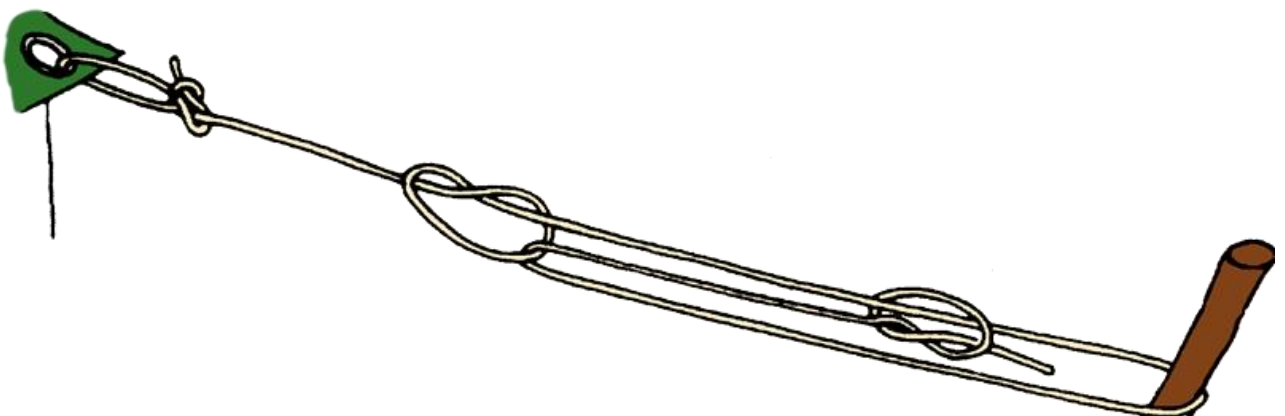
## BRELAGE



## NœUD PLAT



## NœUD DE TENDEUR



# apprendre le code morse

Le code morse est facilement mémorisable à l'aide des codes courts et longs remplacés par des syllabes. Le code long (-) remplacé par une syllabe en « O ». Le code court (·) remplacé par une des autres voyelles.

Exemple : A = · - = AI/O (une syllabe en A pour le · et une syllabe en O pour le -)

On obtient ainsi :

<b>Lettre</b>	<b>Code</b>	<b>Mot associé</b>
A	..	Allo
B	....	Bonaparte
C	....	Coca Cola
D	---	Do Ré Mi
E	·	Eh
F	....	Farandole
G	---	Gondole / Goldorak
H	....	Hilarité
I	..	Ici
J	....	jablonovo
K	---	Koalo
L	....	Limonade

M	--	Moto
N	--	Noel
O	---	Oporto
P	....	Philosophe
Q	----	Quocorico
R	...	Ricoré
S	...	Sardine
T	-	Thon
U	...	Union
V	....	Valparésó
W	---	Wagon long
X	....	Xtrocadéro
Y	----	Yoshimoto
Z	....	Zorro est la



# Itinéraire

↖	7. Prendre la bretelle à gauche vers E411 Environ 25 min	47,1 km Total : 49,2 km
➔	8. À l'échangeur <b>Daussoux</b> , serrer à droite et suivre E42 en direction de Liège/Aachen. Environ 1 min	1,8 km Total : 51,1 km
➔	9. Prendre à droite sur E42 Environ 9 min	18,1 km Total : 69,1 km
➔	10. Prendre la sortie 8-Huy pour rejoindre Chaussée de Wavre/N643 en direction de <b>Wanze</b> Continuer de suivre N643 Traverser le rond-point Environ 8 min	7,3 km Total : 76,5 km
➔	11. Au rond-point, prendre la 1ère sortie sur N90 Traverser le rond-point Environ 4 min	2,2 km Total : 78,6 km
➔	12. Au rond-point, prendre la 2e sortie sur <b>Av. des Ardennes/N641</b> Environ 1 min	400 m Total : 79,0 km
➔	13. Au rond-point, prendre la 3e sortie sur <b>Av. du Condroz/N66</b> Continuer de suivre N66 Traverser 2 ronds-points Environ 21 min	19,9 km Total : 98,9 km
➔	14. Prendre à droite sur <b>Rue Sauvenière/N66</b> Continuer de suivre N66 Environ 6 min	6,0 km Total : 105 km
↙	15. Prendre à gauche sur <b>Au Doyard/Hameau de Tabreux/N654</b> Continuer de suivre N654 Environ 3 min	2,2 km Total : 107 km
↙	16. Prendre à gauche sur <b>Rue de l'Enclos</b> Environ 2 min	450 m Total : 108 km
↙	17. Tourner à la 3e à gauche et continuer sur <b>Rue Moulinchamps</b>	180 m Total : 108 km

**B** Rue Moulinchamps

