

# LA RECONQUÊTE DES AMÉRINDIENS



CLAVIER 2018



# Printemps 1831

Cela fait maintenant presque 50 ans que les amérindiens tentent de survivre face aux gouvernements des États-Unis et du Canada. Les différentes tribus forment des alliances pour tenter de faire face aux blancs et pour s'opposer à l'arrivée des chemins de fers qui menacent leur écosystème.



Les peaux-rouges disparaissent en effet par milliers à cause des épidémies et des famines, les premières provoquées notamment par les virus européens contre lesquels les Amérindiens n'étaient pas immunisés, les secondes par les déportations et la chasse intensive du bison qui représentait l'une des plus grandes sources de nourriture des autochtones. A cela, il faut également rajouter les pertes dues aux affrontements face aux hommes-pâles...





Malgré toute cette violence, l'espoir demeure. Les tribus ont réussi à organiser un sommet extraordinaire pour former un pacte plus important que tous ceux qui le précéderent. Ils ont comme idée de se réunir à la frontière de Clavier City et d'y établir un campement pour faire face à leurs ennemis. Les six plus grands clans s'y retrouveront le 21 juillet pour lancer les opérations. Un objectif ambitieux mais essentiel : reconquérir leurs terres ancestrales et pouvoir vivre à nouveau en paix.





## Clavier city :

Les moins aguerris des guerriers amérindiens pourraient se demander pourquoi leurs chefs ont choisis cette petite ville au milieu de nulle part pour organiser leur rendez-vous. Il se trouve que celle-ci est idéalement située pour un rassemblement de cette ampleur.



On y retrouve de nombreuses sources d'eau : La plus grande partie du territoire est effectivement située dans le bassin supérieur de Hoyoux tandis que les parties Est et Sud-Est, Ponthoz et Ocquier, appartiennent au bassin du Néblon et de l'Ourthe. Les ruisseaux d'Ossogne, de Pailhe et du Hoyoux entaillent les crêtes et leurs versants et mettent en évidence un relief accidenté. Ils s'enfoncent, animés par leur caractère de torrent, dans des vallées encaissées où ils façonnent des écrins de verdure d'une grande pureté. C'est dans ce cadre idyllique que les tribus trouveront leur salut dans les épreuves à venir.

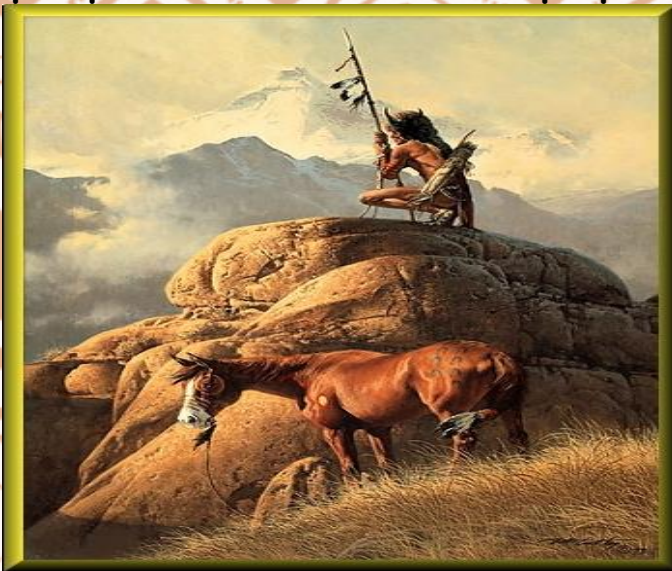




On peut également constater que le territoire est parsemé de bois et de forêts si rares dans l'Ouest qui seront fort utiles pour la chasse et la récolte du bois nécessaire à la survie du peuple des peaux-rouges.



Le choix de cette ville était donc mûrement réfléchi et démontre encore à quel point les indiens se sont préparés pour les affrontements à venir.



Malgré cela, il ne faut pas oublier que les habitants de Clavier city ne verront certainement pas d'un bon œil le retour de ceux-ci : il y aura des batailles, et nombreux seront ceux qui tomberont sous les balles des cow-boys ! Un mal nécessaire dans la reconquête de ce qui leur fut enlevé ...





## Présentation des différentes tribus



### Ferao

Les Navajos vivent dans les plaines arides et dangereuses du sud-ouest des Etats-Unis. Les conditions de vie y sont dures et on y trouve très peu de ressources. C'est pourquoi seuls les plus forts survivent !

Cette tribu est réputée pour être un peuple robuste, fort et endurant qui n'a jamais été battu sur son propre terrain. Ils peuvent survivre plusieurs jours

dans le désert sans eau ni nourriture. Ils traquent leur proie jusqu'à ce qu'elle s'écroule de fatigue avant de lui asséner le coup fatal !



Leur terrible réputation fait fuir n'importe quel aventurier ou guerrier ennemi s'approchant des terres d'Arizona.



## Chil



Tribu voisine des Navajos, les Apaches sont de terribles guerriers, vaillants et braves. Ils sont craints au sein des rangs des Yankees, même les plus intrépides d'entre eux n'osent pas s'approcher de leur territoire.



Les Apaches sont le dernier rempart face aux envahisseurs Yankees.

Ils défendent farouchement leurs terres et n'ont aucune clémence pour ceux qui osent s'y aventurer.

Malgré sa culture guerrière, cette tribu possède un grand sens de l'honneur et sait faire preuve d'une grande diplomatie. Mais les vilains Yankees n'ont pas respecté la paix des Apaches, c'est pourquoi ils ont dû déterrer la hache de guerre !





## Raksha



Les Sioux sont un peuple paisible des grandes plaines sauvages du centre des Etats-Unis. Ce sont des nomades sans cesse en mouvement qui suivent leur grand et majestueux gibier : le bison. Semi divinité pour les Sioux, le bison est vénéré par ce peuple. Toute leur vie est basée sur la chasse respectueuse de cet animal majestueux. Ils se nourrissent de viande de bison qu'ils font sécher pour la conserver, leurs habits et leurs tipis sont faits en peau de bison, et ils utilisent leurs os pour en faire des instruments et des armes.



Malheureusement, leur paisible mode de vie est mis en danger par les vilains Yankees qui chassent par milliers les bisons, car le commerce de leur peau rapporte beaucoup. En chassant de la sorte les bisons, les Yankees finiront par les exterminer. C'est pourquoi les Sioux vont devoir prendre les

armes pour protéger leur animal sacré de la disparition.





## Bagheera



Le peuple Cheyenne est une très ancienne tribu vivant dans les régions



boisées du nord-est des Etats-Unis. Ils sont nomades et agriculteurs, ils cultivent le maïs, le haricot et le riz sauvage. Ils ont un lien très fort avec la nature qu'ils placent au-dessus de toute chose. Ils sont réputés pour leur grande sagesse et leur savoir immense. Ce sont aux Cheyennes que les autres tribus viennent s'adresser pour demander des conseils ou pour régler les litiges entre tribus. Ces



grands pacificateurs ont déjà réglé de nombreux problèmes par le dialogue et en se passant le calumet de la paix plutôt qu'en déterrants la hache de guerre.

C'est l'une des seules tribus qui tenta de parlementer avec l'envahisseur blanc. Après de nombreux pourparlers et un accord de soumission signé entre les Cheyennes et les Yankees, un des chefs de guerre de la tribu refusa de se soumettre et décida de s'engager dans la guerre entre peaux rouges contre peaux blanches.

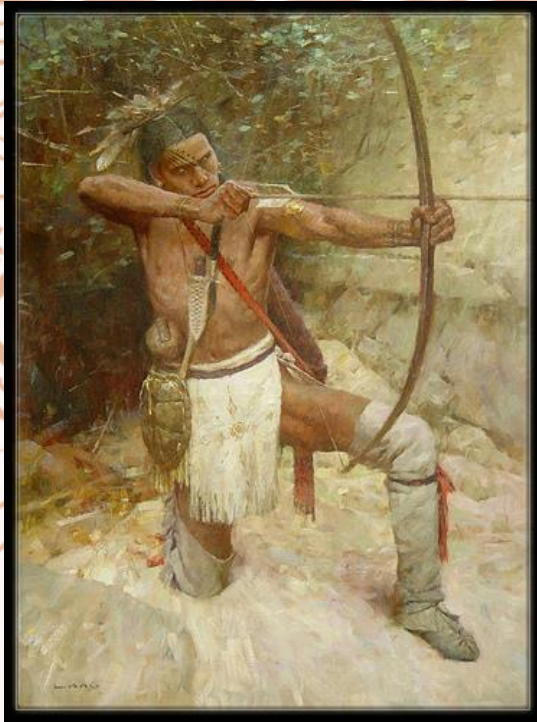




## Won tolla



Dans la région des grands lacs vivent les Iroquois. Pour ce peuple de chasseurs cueilleurs, la chasse est inscrite dans leurs gènes. Leurs savoirs et techniques ancestrales se transmettent de génération en génération. Seuls les plus braves hommes seront dignes de connaître les secrets de la tribu après avoir passé un rite initiatique à l'âge de 11 ans. C'est à cet âge que l'enfant devient adulte et qu'il va poursuivre un long voyage dans la forêt où il y découvrira ce que deviendra son esprit protecteur qui le suivra tout au long de sa vie.



Leurs talents d'éclaireurs leur permettent de se camoufler totalement dans la nature sans que personne ne puisse les distinguer. Ils peuvent suivre n'importe quelle piste,

même la plus faible, et traquer leur proie sur plusieurs kilomètres, jours et nuits.

Si un Yankee ose s'aventurer dans leur région boisée il vaut mieux qu'il garde l'œil ouvert, même la nuit.







## Shere-Khan



les Blackfeets vivent au sud-est des Etats-Unis, dans une région marécageuse se situant au bord du long fleuve Mississippi. Ce sont d'habiles marchands devenus maîtres dans l'art de la parole et de la négociation. Ce sont également de très bons navigateurs qui connaissent



chaque recoin et chaque passage des immenses mangroves\* qui recouvrent leur territoire. Sur l'eau ils sont imbattables.

La tribu des Blackfeet a pu développer un réseau de routes commerciales sur tout le continent. Ils possèdent de grandes richesses et peuvent déployer d'énormes moyens. Ils ont été les premiers à voyager plus loin que les côtes du continent avec leurs pirogues consolidées.

Ce peuple a longtemps été passif dans le conflit entre les peaux rouges et les peaux blanches. Les Blackfeet avaient un traité de paix et de libre commerce avec les Yankees. Mais aujourd'hui, la situation a changé. Fatigués de voir leurs semblables se faire massacrer ils ont décidé de prendre part à la guerre et de déployer tous les moyens qu'ils ont à disposition pour vaincre l'ennemi.





## Jacala



Le peuple Cri vit dans les régions enneigées du nord-est de l'Amérique.

Ils vivent au milieu des forêts primitives où règnent encore de grands prédateurs tels que les ours, les loups ou les pumas.

Ce peuple a réussi à s'adapter aux nombreux dangers de ces régions ainsi qu'aux rudes conditions de vie auxquels ils font constamment face. C'est pourquoi ils ont développé de grandes facultés dont celle de résister aux grands froids, de se nourrir de racines et de se soigner avec les plantes trouvées sur leur terre.



Ces chasseurs hors-pairs ont établi un traité commercial avec les peaux pâles : ils leur vendaient leurs fourrures de grande qualité en échange de quelques misérables dollars.

Le nouveau chef de la tribu compte bien mettre un terme à cette mascarade.

Le sang coulera sûrement mais au moins, leur honneur sera sauf.





# PRESENTATIONS DES DIFFERENTS ROLES AU SEIN DE LA TRIBU

Les membres de la tribu partagent le même sang, la même histoire, la même langue et les mêmes coutumes. Solidaires comme personne d'autre avant eux, les différents membres des tribus forment une véritable famille entre eux, mais qui sont-ils réellement et quel est le rôle de chacun au sein de cette peuplade qui leur permet d'être tant soudés ?

## 1) Le chef de tribu (sizainier) :

Comme vous le savez probablement, les membres de la tribu avaient pour habitude de se réunir en conseil pour veiller à ce que tout aille bien au sein de leur communauté et que chaque personne tienne son rôle à cœur, tout en étant heureux de participer à cette belle vie commune. Eh bien c'est le chef de tribu qui est responsable de cette



existence paisible et harmonieuse. Le chef de tribu a donc pour mission de faire régner le bien commun. Il a pour rôle de veiller au bonheur de chacun des membres dont il est responsable. Si la tribu va bien, il en est un grand artisan.

2) Le notable : Il a un rôle très important puisqu'il va décider si oui ou non, le chef de tribu est apte à exercer son rôle. En chaque temps de guerre, les qualités du chef sont remises en question. « A-t-il réagi comme il fallait ? », « Combien de victimes sont à déplorer ? », « Le chef n'aurait-il pas pu faire en sorte de diminuer ce chiffre ? », « Et surtout, la bataille a-t-elle été remportée ou non ? » Ce sont toutes les questions que se posent les membres de la tribu en temps de crise mais c'est au notable de donner la réponse finale, le chef reste-il oui ou non chef de tribu ? Pour la petite anecdote, il est très rare qu'un notable brise le règne du chef pour la simple

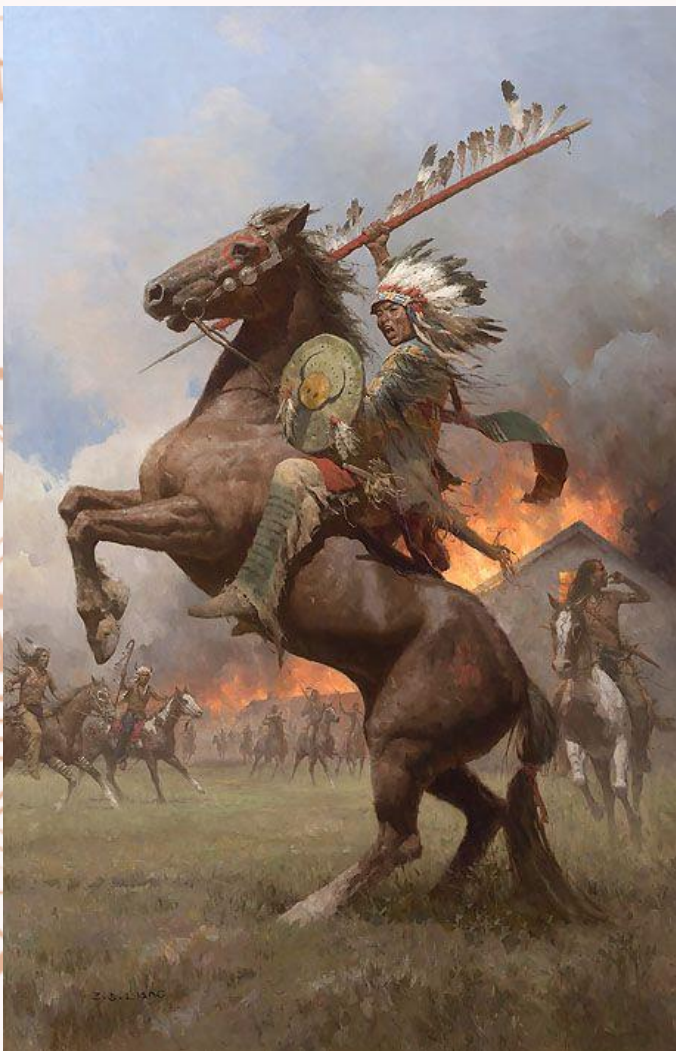


et bonne raison qu'ils sont souvent fort copain et qu'il a été prouvé que, plus un chef perdure, mieux la tribu se porte ...

3) Le chaman : Il est en quelque sorte le druide, le magicien de la tribu. Il est en relation avec les esprits et les forces naturelles. Sa place est indispensable puisqu'il connaît tous les poisons et peut guérir de nombreuses et graves maladies. C'est une sorte de sorcier qu'on consulte pour gagner une bataille, avoir une saison bien prolifique en nourriture ou encore une bonne chasse.

4) Le chasseur : La tribu est dépendante de lui à 100%, aussi bien pour la nourriture que pour la bonne ambiance car c'est bien connu, comme le disait un autre ancêtre (gaulois cependant et non indien) du nom d'Obélix, « Quand l'appétit va, tout va ! ». Et il a bien raison. La tribu a pour habitude de se

réunir autour du feu pour déguster un bon bison rôti mais aussi pour chanter, s'amuser et passer une bonne soirée tous ensemble. Cependant, le chasseur doit être quelqu'un de costaud discret et intelligent parce que bien que les bisons ne soient pas très fute-fute, ce sont des animaux féroces et sanguinaires qui n'hésiteront pas 2 à 4 fois avant de vous avaler tout cru.



5) Le guerrier : Responsable de la protection de la tribu, le guerrier se doit d'être un homme brave et courageux pour assumer sa responsabilité. Toute la tribu lui fait entièrement confiance et met tout en œuvre pour qu'il exerce le mieux possible sa fonction. Le chaman par

exemple lui donne les meilleurs poisons pour combattre l'ennemi quant au chasseur, il lui fournit les plus légères et valeureuses armures faites de



peau de bison. Il combat à l'aide d'arc à flèches. Une autre arme redoutable du guerrier est la lance utilisée pour achever ses ennemis sans aucune pitié.

6) **L'éclaireur** : Il a pour mission de partir en reconnaissance pour observer le terrain et recueillir des informations qui seront utiles au reste de la tribu. Il se doit d'être discret afin de ne jamais être repéré par l'ennemi faute de quoi il serait immédiatement fait prisonnier. Souvent très proche du guerrier, il aide ce dernier à tout connaître sur l'opposant. « Comment est-il armé ? », « Sont-ils nombreux ? », « Vont-ils attaquer par l'est, l'ouest ? ». L'éclaireur doit répondre à ces questions et permettre ainsi à la tribu d'avoir un sérieux avantage sur son adversaire.

7) **Le chef de chorale** : Aussi appelé chef de cœur ou chef de chant, ce membre de la tribu instaure la bonne ambiance qui règne dans le groupe. Il a un rôle important puisqu'il organise toutes les festivités comme la grande fête annuelle du bison ou encore l'arrivée du printemps. Responsable des chants de veillées, il a un sens de l'organisation inuit. Il est également doté d'un talent musical rare mais se doit de se faire respecter car ses chants ne mettent parfois pas tout le monde d'accord ...



Chaque membre de chaque sizaine doit se déguiser en chef de tribu, notable, chasseur, guerrier, chaman, éclaireur ou chef de chorale de telle sorte que tous les personnages soient représentés au sein de chaque tribu. Sachez qu'il n'y pas de personnage moins important dans cette liste puisque les rôles seront tous mis à l'honneur durant le camp.



## WYATT EARP : sheriff



Wyatt Earp alias Akela, fut sans aucun doute le plus apprécié et le plus célèbre sheriff de son époque. En effet, connu pour son sens des responsabilités, son habilité pour gagner au poker, son humanité et son esprit de justice, il fut élu haut la main par l'ensemble de son comté. Mais ne vous fiez pas à sa réputation les loups...car tout juste sorti de son territoire, Wyatt Earp devient l'homme de loi le plus craint du pays. En effet, connu de tous comme étant un vétéran de guerre et un flingueur accompli pouvant toucher sa cible les yeux fermés et sans lunettes, il a participé aux fusillades les plus légendaires que l'Histoire ait connues comme par exemple, le règlement de



comptes à Ö. K Corral. D'ailleurs une citation lui est attribuée : « La rapidité c'est bien, la précision c'est tout ». Et afin d'être encore plus puissant, il s'est constitué une équipe de six compagnons présents à tout instant pour l'aider et l'accompagner durant l'ensemble de ses missions. Vous l'aurez compris, il n'est pas l'Akela de la meute pour rien, alors restez vigilants les loups...



## COLONEL HATI : adjoint du sheriff

Dans l'Histoire, il y a certaines personnalités qui vous marquent plus que d'autres, et Colonel Hati fait indéniablement partie de celles-là. Depuis son plus jeune âge, Hati n'avait qu'une obsession : entrer au service du sheriff et tout mettre en œuvre pour permettre aux siens de mener une vie tranquille, éloignée des tumultes créés par les indiens.

Afin de mener le rêve d'une vie à bien, Colonel Hati a fait un nombre indéniable de sacrifices. Il a, par exemple, alors qu'il n'était âgé que de 11 ans, décidé de quitter la chaleur du foyer familial afin de suivre le sheriff du comté dans toutes ses péripéties. Le shérif, étant de prime à bord réticent à voir un si jeune garçon entrer à son service n'a eu d'autre choix que d'accepter la présence de Colonel Hati, tant le sens aigu de loyauté et de bravoure de ce jeune garçon était enivrant.

Aujourd'hui, cela fait une dizaine d'années que Colonel Hati est entré dans la brigade du shérif et est un des hommes de mains les plus influents de ce dernier. Il a récemment atteint le grade « d'adjoint du shérif » signifiant tout simplement qu'il est second dans la hiérarchie des hommes les plus puissants.

Vous l'aurez donc compris, vous avez ici affaire à un homme qui, sans hésiter, donnerait de sa vie pour le maintien de l'ordre et du calme dans le far-west. Vous voilà donc prévenus....



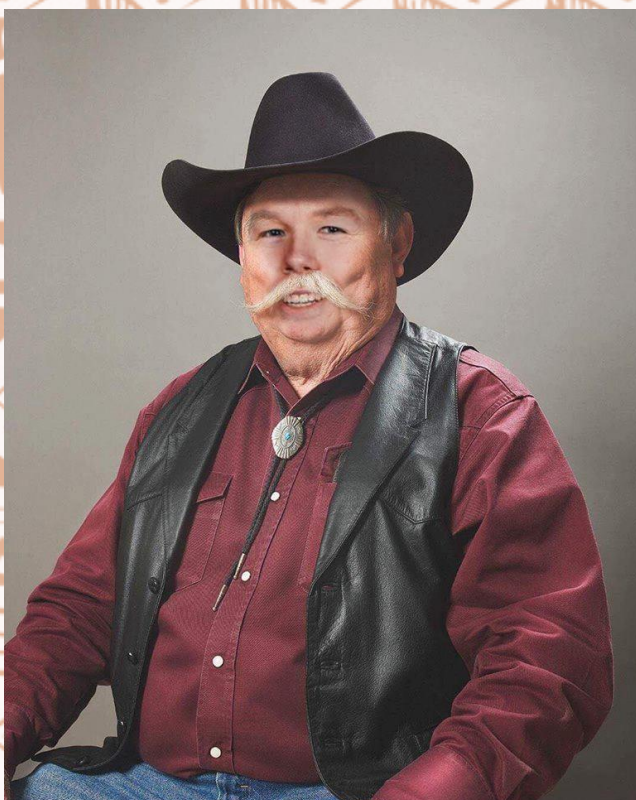


## RAMA : chef de chantier des chemins de fer

Depuis tout jeune, Rama rêve de relier chaque ville entre elles pour permettre à tout un chacun de découvrir de nouveaux horizons au moyen d'un simple ticket. Ce fut donc tout naturel pour lui de se lancer dans des études d'ingénieur avant de se lancer dans le rude domaine des chemins de fer. Finissant major de sa promotion, il obtint facilement de nombreux investissements lorsqu'il décida de lancer son fabuleux projet. Il a également su s'entourer de brillants ouvriers et de loyaux camarades dans cette folle épopée.

Chaque mois, Rama et son équipe parcourent les terres arides de l'Ouest en proposant leurs services : création de gare ferroviaire, projet d'aménagement de terrain, installation des rails... Mais ce à quoi Rama ne s'attendait surement pas en se lançant dans le métier, ce fut les nombreux dangers qui guettent sa profession. En effet, l'Ouest est parsemé de périls et l'ingéniosité du chef de chantier ne lui

permet pas toujours de s'en tirer aisément. Il croise souvent la route de brigands, de braqueurs, d'indiens empêchant qu'on traverse leurs territoires et toutes sortes d'autres embuches dans son projet.



Par ses ressources et son esprit calculateur hors-pair, Rama a rapidement su se forger une belle réputation et est déjà considéré par la plupart des gens comme l'un des hommes les plus puissant de l'Ouest. Tout le monde peut compter sur lui,

mais rien n'est jamais gratuit avec cet entrepreneur de génie...



## JB FERROCK : chasseur de primes

Ce célèbre pistolero a commencé sa carrière de traqueur à l'âge de 16 ans, lorsqu'il a capturé un des criminels les plus recherchés de l'époque dans un saloon au Kansas. Devenu de suite inarrêtable il se met à traquer tous les hors-la-loi recherchés et à les attraper un à un, morts ou vifs.



Bien vite, JB Ferrock devient celui qu'on appelle dans le jargon des cowboys le « tueur parmi les tueurs ». En effet, las du moulinet est doté d'une habilité et d'une vitesse surhumaine pour dégainer son pistolet : il ne manquera jamais une de ses cibles.

Ce talent, il le doit à son histoire, pourtant tragique, mais sans laquelle il n'aurait jamais pu devenir l'homme qu'il est : alors qu'il était encore très jeune, JB Ferrock se fit kidnapper lors d'une attaque par des bêtes sauvages et des Indiens. Pendant 13 ans il vécut comme prisonnier des peaux rouges, avec pour seule nourriture les restes d'aliments servis aux animaux, évidemment bien mieux traités que lui.

C'est à l'âge de 15 ans que JB Ferrock arriva enfin à s'échapper, volant dans sa fuite un puissant Mustang, qui devint ainsi son plus fidèle compagnon de route.

Mais, à la rue et ne connaissant pas sa famille, JB F. se rend bien vite compte qu'il lui faudra du cash pour survivre. Après quelques tentatives de braquages ratés dans des saloon, c'est par le plus grand des hasards qu'il voit, collée au mur, une imposante affiche « CRIMINAL WANTED 1.000.000.000\$ REWARD ». Bien vite, il comprend que c'est la chance de sa vie. Moins d'une semaine plus tard, ayant totalement pris goût à cette traque aux bandits, il repart déjà sur une nouvelle affaire, mais cette fois-ci, vous pensez bien qu'il est plein aux as.

Alors les loups, si vous avez un jour le malheur de faire face à JB Ferrock, surtout baissez les yeux et priez pour qu'il ne vous confonde pas avec un criminel recherché !!!





## BLACK SHAHEEN : sous-officier de caserne

Connue de tous les plus grands malfrats du far ouest, black shaheen est réputée pour être l'une des plus grosses bandit faisant régner la loi. N'ayant aucun scrupule et parfois même aucune émotion, elle arrivera toujours à obtenir ce qu'elle veut d'un bandit quoi qu'il arrive. Coups bas, fourberies et chantages, voilà ce qui fait de black shaheen l'une des shérifs les plus redoutées du continent. La légende raconte même qu'elle aurait falsifié ses documents pour prendre part à la police parce qu'elle avait raté 8 fois les tests d'admission, toujours à cause de la même partie : la compassion. Elle a prouvé à maintes reprises que malgré les rumeurs, ce travail était fait pour elle. Avec plus de 100 criminels envoyés derrière les barreaux, je peux vous assurer qu'il n'existe pas de meilleur sentiment de sécurité que celui de se trouver à ses côtés car bien-sûr, tata est également l'une des shérifs les plus solidaires et n'hésiterait pas une seule seconde à prendre une balle pour un collègue. Dotée enfin d'un charme irrésistible en particulier grâce à son humour, elle n'aura aucun souci à l'utiliser contre vous. Vous n'imaginez même pas le nombre de brigands emprisonnés, piégés par l'amour qu'ils portaient à son égard donc prenez garde, la séduisante et sournoise black shaheen peut vous mettre en cage jusqu'à la fin de votre misérable vie en un rien de temps.





## KAALAMITY JANE, le fermier du coin

Depuis son plus jeune âge Kaalamity Jane vit dans une petite ferme paisible située sur les terres de l'Ouest. Sa famille a toujours vécu dans cet endroit magique, et ce depuis des générations. Son père lui a enseigné le savoir qui lui avait été transmis par son prédécesseur, c'est-à-dire comment traire une vache, soigner ses moutons, piéger les renards susceptibles d'attaquer ses poules, etc. Il y a peu de temps Kaa a osé faire le premier pas pour aller parler à la fille du fermier voisin qu'il contemple traire les vaches depuis son adolescence. Grâce à cet acte courageux, les deux jeunes fermiers sont désormais ensemble et vivent une vie de couple depuis quelques semaines. Kaa est très heureux de cette relation car, grâce à celle-ci, il ne doit plus traire ses vaches et a plus de temps à consacrer à ses poules et à ses moutons. Le jeune fermier vit donc



chaque jour une journée joyeuse similaire à celle de la veille, avec quelques rares rebondissements par-ci par-là.

Mais un évènement inattendu est récemment venu bousculer la vie paisible de Kaa : une douzaine de peaux rouges ont brûlé toute sa ferme, sans

aucune pitié ! Tout ce qu'il avait est parti en fumé, instantanément. Kaa a été très atteint par cet

évènement et c'est pour cela qu'il est désormais révolté. Il n'a plus qu'un objectif dans sa vie : se faire justice en combattant ces indiens pour retrouver sa ferme et ses moutons. Vous l'aurez donc compris, si une personne est susceptible de mettre sa vie en jeu pour remporter le combat face aux indiens c'est bien Kaa. Il prendra pelles, bûches ou encore fourches afin de pouvoir combattre. Il faudra donc se méfier de Kaa tout au long de la bataille, vous pouvez en être sûr.



## Riki the kid : officier de caserne

Riki est née dans une réserve amérindienne de l'Ouest sauvage. Son père était un chasseur de primes allemand qui se faisait passer pour un dentiste comme couverture. Un jour, alors qu'il exécutait un contrat aux abords d'une réserve amérindienne, il tomba amoureux d'une magnifique et dangereuse peau rouge. Mais leur amour était impossible à cause de la guerre entre leurs 2 peuples. Lorsque la tribu de la mère de Riki apprit qu'elle attendait un enfant avec le Docteur Schuldz, ils décidèrent de scalper ce pauvre docteur.

À sa naissance, Riki fut abandonnée sur le bord d'une route et recueillie par une famille de chercheurs d'or qui faisaient la traversée de l'Ouest pour faire fortune. Elle grandit dans un milieu sans pitié où la moindre faiblesse mène à la mort. Elle dû apprendre à se défendre toute seule sans l'aide de sa famille d'adoption, trop occupée à chercher de l'or jour et nuit. Chaque jour était une lutte dans cette Ouest sauvage, entre les attaques de peaux rouges, les hors-la-loi, les animaux sauvages et le manque de ressources.

Elle s'engagea à l'âge de 14 ans comme adjointe du Shérif et tua sa première cible à 15 ans. Elle se spécialisa par la suite dans la lutte contre les peaux rouges et mena la guerre contre eux. C'est durant la guerre contre les amérindiens que Riki the kid obtint ce surnom. L'enfant démon était redouté par les peaux rouges, qui admiraient son courage et sa rage qui lui venait certainement de son sang Mohawk. Elle fut la plus jeune Yankee à recevoir le plus haut titre honorifique du jeune gouvernement américain.

Dorénavant, elle a rangé les armes, lassée de verser du sang. Elle est revenue à son poste d'adjointe du Shérif. Mais elle garde toujours sa combativité et sa rage au combat. Elle n'a aucune pitié, surtout si son adversaire se trouve être un peau rouge. Craignez, jeunes amérindiens, la terrible Riki the kid.





# Journée type d'un indien digne de ce nom

8H30 : réveil

9H : gym

9H30 : petit déjeuner

10H : évaluation +  
inspection

10H30 : début des activités  
du matin

(Indian foot +  
épreuves + charges)

13H : déjeuner

13H30 : sieste ou temps libre

14H30 : reprise des activités

19H : dîner

20H : activité du soir

22h : fin de l'activité

22h30 : Dodo !





## **Matériel à emporter dans ta valise pour essayer de résister aux cowboys**

- ▽ Un matelas
- ▽ Un sac de couchage et une couverture
- ▽ Deuxième sac (petit) pour le Hike dans le Far Ouest
- ▽ Un pyjama
- ▽ Chapeau ou casquette : indispensable face à ce soleil qui peut taper fort.
- ▽ 2 essuies de bain
- ▽ 1 essuie de vaisselle
- ▽ 2 gants de toilette
- ▽ 1 bassine
- ▽ Savon et shampoing
- ▽ Brosse à dents + dentifrice
- ▽ 2 pantalons
- ▽ 4 shorts
- ▽ 8 T-shirts
- ▽ 12 paires de chaussettes (petites et grosses)
- ▽ 12 caleçons
- ▽ Pulls et Sweats en suffisance (légers et gros)
- ▽ Mouchoirs
- ▽ Sac à linge sale : indispensable!
- ▽ Bottes, bottines et baskets pour être prêt à fouler tout type de sol.
- ▽ Chaussures d'eau : indispensable !
- ▽ K-Way et/ou manteau
- ▽ Maillot : indispensable !!
- ▽ Lampe de poche (+ piles si nécessaire)



▽ Canifs **UNIQUEMENT** pour les sizainiers et seconds

▽ Gourde : indispensable!

▽ Affaires qu'on pourra salir

▽ Ton carnet d'épreuve si tu l'as déjà reçu (normalement tous sauf ceux dont c'est la première année. Merci de prévenir le staff en cas de disparition de ce carnet afin que nous puissions en prévoir un nouveau)

▽ Ton déguisement d'indien qui, nous en sommes sûrs, sera à la hauteur de nos espérances.

▽ Si certains louveteaux ne savent pas nager, qu'ils se munissent de brassards !!

▽ Simple rappel qui semble assez évident, uniforme **IMPECCABLE** ! Pas d'excuse !

▽ **CARTE D'IDENTITE** : indispensable !

▽ Nécessaire pour écrire (enveloppes **TIMBRES** et pré-adressées !!!)

▽ Un t-shirt de la couleur de ta sizaine pour le tournoi de foot: indispensable!  
(Vous pouvez vous organiser en sizaine pour avoir tous le même, et ça c'est vraiment super chouette !)

▽ Un fanion par sizaine (de la même couleur que celle du foot) avec le nom de sa sizaine et un dessin (assez simpliste) de l'animal concerné (exemple: pour Shere-Khan: un tigre). Ce fanion est à attacher au bout d'un manche à balais.

▽ Assez de joie et bonne humeur pour en avoir pendant les 10 jours de camp.





# Tournoi d'Indian Football

Un indien digne de ce nom est capable de faire toute sortes de choses, comme jouer au football. C'est essentiel de pouvoir régler un conflit face aux cowboys en jouant au foot. Cela permet d'éviter des guerres, c'est donc indispensable. Préparez-vous donc à participer au traditionnel tournoi de football, qui vous entrainera à peut-être battre les cowboys en fin de camp ! Soyez donc chaud comme la braise !

Afin de vous distinguer des autres, une couleur a été attribuée à chacune des sizaines :



Raksha → jaune  
Chill → bleu  
Ferao → rouge  
Won-Tolla → vert  
Shere-Khan → gris  
Bagheera → orange  
Jacala → noir



## Concours cuisine



Qui dit conquêtes de territoires, affrontements, bagarres, fusillades et longues marches dit certainement qu'il va falloir nous remplir la panse...et pas qu'un peu ! Vous l'aurez compris, nous aurons besoin de vous, de votre originalité, de votre créativité et de

vos compétences de cordon-bleu pour nous faire rêver et remplir nos estomacs de cow-boys affamés.

Pour cela, nous te proposons de te mettre derrière les fourneaux et de nous concocter une entrée, un plat et un dessert avec tous tes membres et les autres tribus afin de nous montrer que tu es capable de nous épater, même en étant rivaux, avec de vieilles recettes ancestrales.

Rien que de t'en parler, nous avons déjà nos estomacs de cow boys qui gargouillent alors...nous comptons sur vous pour bien vous préparer et nous épater.

Pendant le camp, les sizaines auront l'occasion d'aller au magasin faire certaines courses (max 20€ par sizaine). Cependant, n'hésitez pas à amener certaines victuailles avec vous !



## Patte tendre

Tout au long de ta vie de louveteau, il te faudra franchir certaines étapes pour devenir encore plus qualifié et plein d'expériences afin de poursuivre tes aventures dans les mouvements de jeunesse.

En effet, il est de tradition que la première année louveteau signifie l'étape de la patte tendre. Mais, toi, petit nouveau, sais-tu réellement ce que cela signifie ?

Pour se faire, tu devras connaître l'ensemble des prières et des chants louveteaux qui te permettront de faire partie intégrante de la Meute et de t'y sentir parfaitement à ta place. Mais surtout, ne t'en fais pas ; tu auras la durée totale du camp pour nous les présenter et nous sommes à ton entière disposition si tu désires de l'aide pour te les approprier.





## Promesse

La deuxième étape primordiale dans la vie de louveteau est bien évidemment la promesse. Si tu es en deuxième année, il est donc temps pour toi de faire cet engagement envers la Meute.

Mais avant toute chose, sais-tu vraiment ce qu'est la promesse ? La promesse c'est un engagement envers Dieu, Baden Powel et les autres louveteaux qui constituent la Meute. C'est un événement très important dans la vie du louveteau car tu t'engages à faire en permanence des efforts pour semer le bonheur autour de toi en aidant tes amis et même ceux qui le sont peut-être un peu moins.

Un louveteau qui veut faire sa promesse se doit également d'être poli, courtois et attentionné. Il sera respectueux en tout lieu et avec tout le monde, aussi bien à la maison, qu'à l'école ou que dans la rue, envers son staff et envers ses intendants, etc.

Il apprendra à remercier et à avoir une attitude respectueuse tout au long de la journée ou du camp. Parce que faire sa promesse, c'est avant tout penser aux autres en promettant de faire de son mieux pour aider les autres dans n'importe quelle situation.

Tu le sais sûrement déjà mais pour ta promesse, tu devras te choisir un parrain. Ton parrain sera un autre louveteau de la Meute et te soutiendra, t'aidera tout au long du camp et même pendant tes futures années louveteaux.



## Chants

Voilà les quelques prières que tout membre de la tribu se doit de connaître.  
En effet, c'est une tradition de célébrer ses victoires autour d'un grand feu sacré après un combat aux cotés des plus vaillants guerriers indiens.

### Prière du matin

Seigneur Jésus qui nous aimez si tendrement,  
Donnez-nous la grâce d'aimer comme vous,  
Rendez nos cœurs joyeux pour chanter vos merveilles,  
Nos mains habiles pour servir,  
Nos yeux très doux pour consoler,  
Et nos oreilles toutes attentives à vous écouter.  
Accordez-nous de vivre toujours de notre mieux. Amen.

### Prière de Table

Campagnols, Campagnols partageons ce pain  
Mangeons sans soucis, de bon appétit, calmons notre faim  
Dieu nous comble de ses biens.



## Cantique des Sizaines



Seigneur, rassemblés tous ensemble  
Pour saluer la fin du jour  
Tes loups laissent leurs 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.  
Refrain : Nous venons toutes les  
sizaines  
Te prier pour Te servir mieux  
Vois au bois silencieux  
Tes scouts qui s'agenouillent  
Bénis-les, ô Jésus dans les cieux.  
Merci de ce jour d'existence  
Où ta bonté nous conserva  
Merci de ta sainte présence  
Qui de tout mal nous préserva  
Merci du bienfait par la meute  
Merci des bons conseils reçus  
Merci de l'amour qui nous groupe  
Comme des frères, ô Jésus.





## L'objectif des tribus durant ce camp :

Les amérindiens ont toujours eu un lien très fort avec la nature. Ils la respectent et l'admirent car elle est la source de toutes choses. Pour eux, la vie d'un arbre ou d'un animal n'a pas plus ou moins de valeur que celle d'un humain. Ils savent prendre ce que la nature a à offrir tout en maintenant son équilibre. Les blancs, eux, n'écourent pas la nature, ils la pillent sans se soucier de sa destruction qui causera leur propre perte. Ils sont aveugles et cupides, motivés par l'appât du gain sans aucune autre considération. C'est pour cette raison que les amérindiens se battent pour la préservation de la nature. Ils savent que les blancs cupides provoqueront l'extinction de toutes choses si on les laisse faire.

C'est pourquoi, ce camp-ci, nous avons décidé d'écouter les conseils avisés des sages amérindiens. Nous allons mettre en place une série de réformes afin de préserver la nature à qui nous devons tout. Nous vous invitons vous petits amérindiens, ainsi que vos parents à suivre nos conseils pour mettre en place un camp plus vert. Nous vous remercions d'avance pour votre engagement dans notre cause.



Voici donc les points que nous souhaitons mettre en place :

1. Nous vous demandons de limiter au maximum les sachets de bonbons en plastic. Nous vous demandons par exemple, de favoriser l'achat de délicieux bonbons en vracs pour éviter ce surplus d'emballages.
2. Nous vous demandons de ne pas apporter vos savons et shampoing individuels comme d'habitude. Nous nous procurerons un paquet tribu nombreuse de shampoing et savon BIO.
3. Nous vous demandons à TOUS d'apporter une gourde afin de limiter notre consommation de bouteille en plastic.
4. Nous allons réévaluer les quantités de nourriture dont nous avons besoin pour les repas et gouter afin de limiter le gaspillage. (Ne vous inquiétez pas, tout le monde mangera bien entendu à sa faim).
5. Les gouter seront principalement composés de fruits afin d'éviter les emballages des biscuits.
6. Nous allons contacter des producteurs locaux et tenterons, dans la mesure du possible, de nous approvisionner chez eux.



## Blagues et tests de capacité pour les indiens

- 1) Un cow-boy sort du saloon et se rend compte que malheureusement, son cheval a disparu. Le cow-boy décide alors de rentrer dans le saloon et commande à boire.
- « Si mon cheval n'est pas de retour devant le saloon quand j'aurai fini mon verre, ça va se terminer comme à Salt Lake City ! »

Après avoir fini son verre, le cow-boy ressort du saloon et voit son cheval. Pendant qu'il monte sur son cheval, les autres cow-boys viennent le voir et lui demande « Que s'est-il passé à Salt Lake City ? »

Le cow-boy répondit alors :

- « J'étais rentré à pied ».

- 2) Quel est le comble pour un cow-boy ?

....

....

....

....

Réponse : Se mettre en file indienne

- 3) Comment appelle-t-on un indien dans l'eau ?

....

....

....

....

Réponse : Un sioux marin



4) Mon premier n'est pas propre  
Mon second fait peur aux agneaux  
On peut faire mon troisième avec un lacet  
Les cow-boys aiment on tout  
Que suis-je ?

....

....

....

....

Réponse : (sale-loups-nœud) Saloon



<http://www.toupty.com>





## Infos importantes

Voici l'adresse où tes parents pourront t'écrire : Rue de Vervoz, 5 4560 Clavier.

Nous organisons cette année un pré-camp pour les loups qui sont en dernière année (ce qui correspond à la sixième primaire), nous les attendons le 19 juillet vers 10h00 à la gare d'Ottignies avec leur pique-nique. Nous vous confirmerons les horaires précis ultérieurement.

Pour tous les autres, nous vous attendons le 21 juillet à partir de 16h30 à Clavier. Le retour aura lieu le 31 juillet vers 15h30 (horaire pouvant néanmoins changer d'ici là) au parking Sainte-Agnès (devant le château de Rixensart).

Le prix du camp est de 130 euros, à payer sur le compte de la Meute du Campagnol BE46 0689 0377 9036 pour le 15 juin au plus tard, en indiquant le nom, prénom et la section (Meute) lors du virement.

Comme les autres années, une réduction de 10 EUR est accordée par l'Unité à partir du 3ème enfant participant au camp. (Cette somme ne doit en aucun cas être un obstacle pour la participation ; dans le cas contraire, nous vous invitons à nous en faire part.) En cas de problème, n'hésitez pas à joindre le trésorier de notre unité M. Cédric Janssens au 0496/57 29 36.



## Numéros de téléphone

Akéla (Alexandre Coppin) : 0478/97.15.20

Rama (Antoine Lemaigre) : 0474/03.10.16

Ferao (Tom Bertrand) : 0472/71.76.10

Hati (Mathieu Demilecamps) : 0497/70.09.31

Raksha (Kenza Hamdi) : 0489/46.53.36

Kaa (Julien David) : 0488/04.28.81

Rikki (Céline Rihoux - Infirmerie) : 0488/20.64.48

