
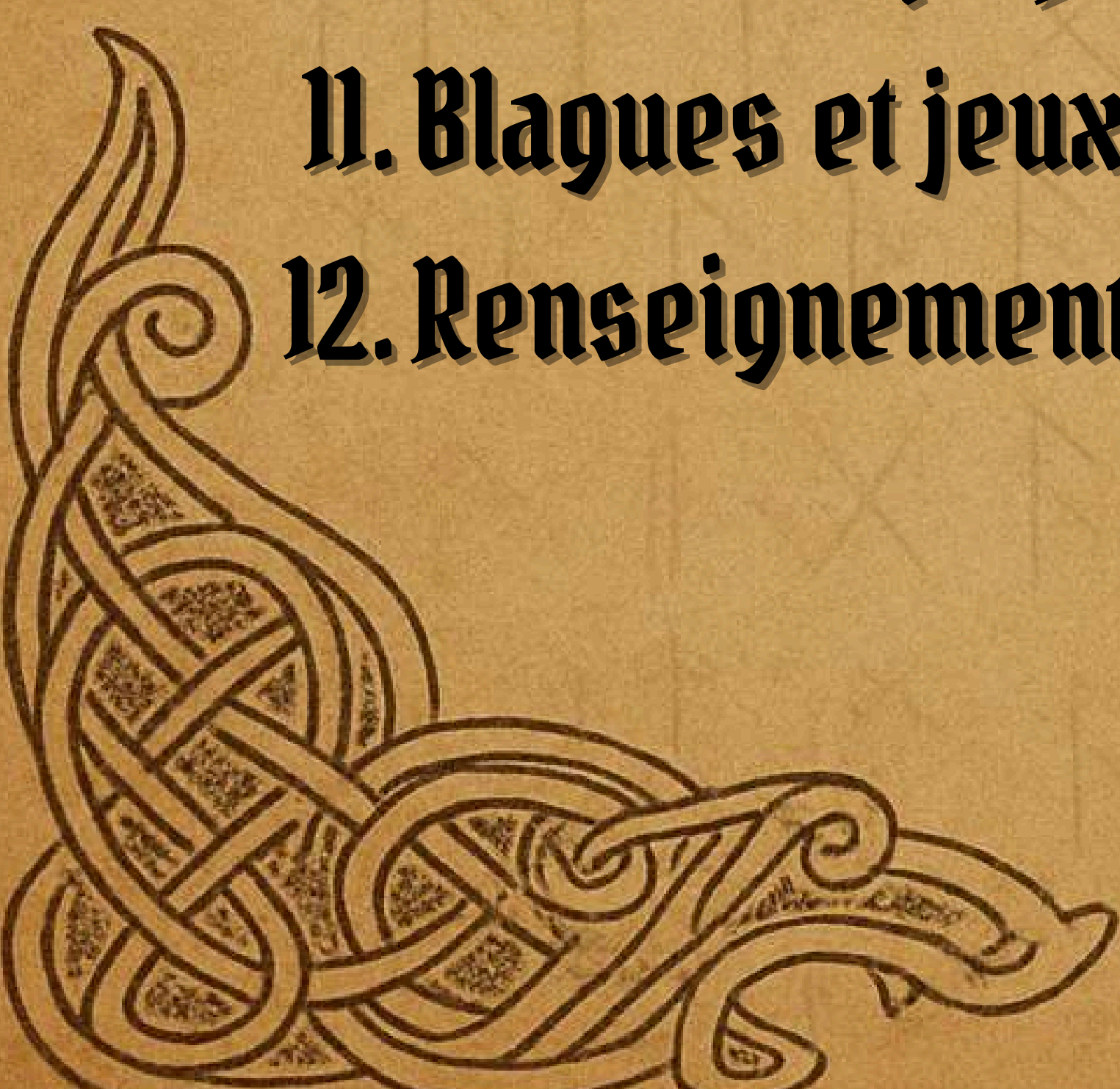




les Vikings

ROCHER 2025

Akéla, Tégumäi, Sona, Sahi, Bagheera, Jacala et Tabaki

- 
- 
- 1. Les Vikings**
 - 2. Message d'Akëllson**
 - 3. Les dieux Viking**
 - 4. Les peuples Viking**
 - 5. Armure**
 - 6. La grande expédition**
 - 7. La réunion de sizaine**
 - 8. La promesse**
 - 9. Les badges**
 - 10. Dans mon paquetage, je prend...**
 - 11. Blagues et jeux**
 - 12. Renseignements utiles**

1. Les Vikings

Il n'y a pas si longtemps, vous étiez encore de braves samourais, parcourant les terres mystérieuses de la Chine antique.

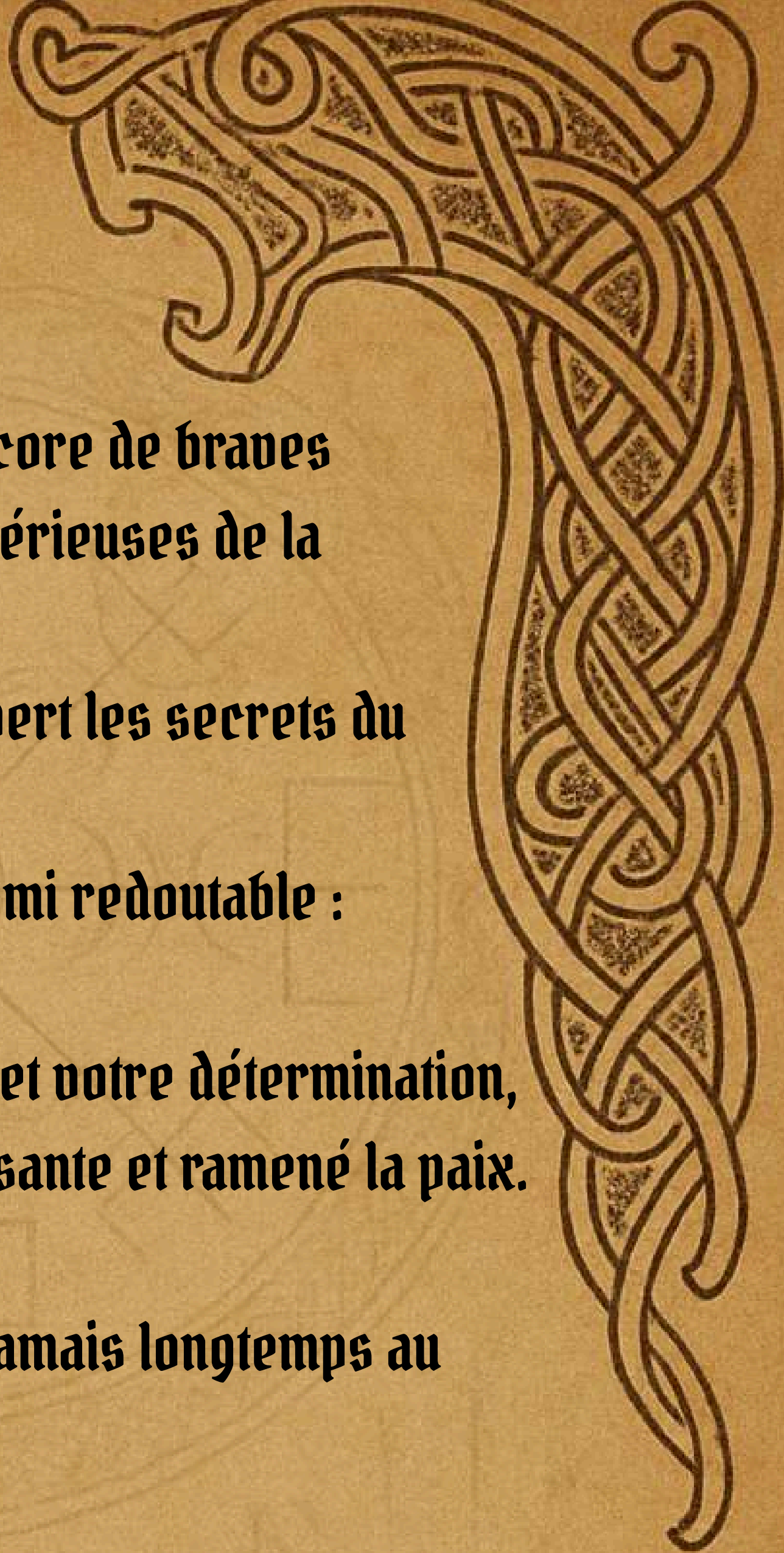
Vous avez combattu l'injustice, découvert les secrets du bushido, et uni vos forces pour vaincre un ennemi redoutable : l'Ombre du Dragon.

Grâce à votre courage, votre entraide et votre détermination, vous avez remporté une victoire écrasante et ramené la paix.

Mais les vrais aventuriers ne restent jamais longtemps au repos...

Après un grand festin organisé en votre honneur, vous rentrez et avez

reçu une lettre pour le moins étrange:



Chère meute du Rocher,

Nous avons entendus parler de vos exploits jusqu'en Norvège. Vous êtes devenus des légendes partout dans le monde, tous les bandits du monde vous craignent.

C'est donc pour cela que je fais appel à vous.

La base du bon fonctionnement de nos peuples est le respect des règles mises en place par les 7 grands dieux mythologiques. Ces derniers ont réussi à remettre de l'ordre dans le chaos, nous sortir de la misère mais ils ont surtout réussi à unifier tous les peuples nordiques pour en créer un seul grand : les vikings.

Cependant, depuis quelques temps, une certaine instabilité s'est installée au sein même de nos contrées. Une partie de nos champs se retrouvent ravagés, les marchands se font de plus en plus braqués par des inconnus, on recense plus de meurtres que d'habitudes, ...

Nous faisons donc appel à vous pour venir nous aider à essayer de comprendre ce qu'il se passe ici et nous aider à retrouver la sérénité et l'ordre que nous avons toujours connus

Les Vikings

2. Message de Akëllson

Mes chers petits loups,

j'espère que vous avez autant apprécié cette année loupeteaux que moi. Rappelez-vous, on a commencé cette année par repousser un ennemi dans l'empire Romain et nous avons ensuite découvert qu'il n'agissait pas seul, que derrière lui se cachait toute une organisation criminelle basée en Chine. Organisation que nous avons d'ailleurs bien détruite à tout jamais!

Comme vous l'avez sûrement remarqué avec cette page de garde incroyable, le thème de ce grand camp sera : les Vikings !! Cette civilisation hyper badass qui faisait peur à tout le monde, qui était l'une des plus puissantes de l'époque. Je vous laisse nous impressionner avec votre sizaine pour vos déguisements.

On espère que vous êtes autant impatients que nous pour ce grand camp qui s'annonce inoubliable ! Je vous conseille d'aller voir l'adresse de l'endroit de camp sur internet, vous allez être surpris ;)

Vous ne pouvez pas savoir à quel point le staff a hâte de ce pur grand camp !! Vous n'êtes pas prêts pour les dingeries qui vont arriver !!

Je vous attends donc tous en pleine forme et plein de motivation (comme d'hab) en Juillet !!



3. Les grands dieux

Akëllson

- Surnom : Barbe Rouge, car au combat sa barbe baigne dans le sang ennemi, et à la maison il n'arrive pas à boire sa grenadine proprement.
- Animal de compagnie : Un corbeau un peu étrange nommé Grenot, qui ne croasse que sur les guerriers qui font des bêtises.
- Chanson préférée : Valhalla Calling, de Gazo (il aime chanter fort, même s'il chante toujours un peu faux)
- Talent inutile : réussir à obtenir à chaque fois un dosage parfait d'hydromel (grenadine) et d'eau.
- Dieu viking préféré : Odin, il a tout du Roi des Dieux
- Blague préférée : Akëllson ne rigole jamais, il se doit de garder la prestance qui va avec son titre de Roi des dieux.
- Nombre de femmes : Il n'y a pas assez de stèles sur cette terre pour les compter.
 - Descriptif :

Akëllson est ce qu'on appelle un génie incompris : il a souvent des idées brillantes (parfois trop brillantes), mais les autres n'ont pas toujours le cerveau assez affûté pour les suivre. Pourtant, lui, il ne s'énerve jamais : c'est un chill guy... sauf si vous lui posez une question stupide: préparez vous à recevoir son courroux!

Grand savant reconnu (surtout par lui-même), il touche à tout : histoire, magie, stratégie, cuisine, poésie... Il lit plus de parchemins qu'il ne mange de tartines (et tout le monde sait combien il en mange ce gourmand). Il a une culture incroyable, mais aussi un certain talent pour charmer, avec son air mystérieux et son regard perçant (raison pour laquelle il porte un cache-œil – par sécurité publique).

On dit qu'il a un don pour la tchatche, au point de parfois séduire là où on ne l'attend pas. La légende raconte qu'il a déjà conquis la femme d'un autre !

Akëllson est le Roi incontesté des dieux, son leadership et ses prouesses au combat lui valent le respect de ses alliés comme de ses ennemis. On dit qu'il aurait même appris à Thorgumai comment se battre, ou encore à Sonhala comment lire.

Mais surtout... il ne part jamais à l'aventure sans son pantalon en jean. Un jean ancestral, résistant, confortable, et très stylé selon les critères vikings.

Certains disent qu'il a traversé les âges. D'autres disent qu'il ne l'a juste jamais lavé.



3. Les grands dieux

Thorgumai

- nom : Thorgumai
- surnom : le tonerre mouillé. En effet, aux premiers abords, il paraît effrayant mais quand on apprend à le connaître, on découvre sa personnalité tendre
- animal de compagnie : le J, son anguille électrique qu'il a su dompter sans trop de difficultés
- chanson préférée : "la vie qu'on mène" d'un certain Ninho car il est avant tout un grand philosophe
- talent inutile : Thorgumai est capable d'entendre des sons à des kilomètres de lui. Cependant cette compétence se limite à "A la bouffe" ainsi que "2ème service"!
- Dieu viking préféré : Hellsa (déesse des morts, qui a su le charmer). Cependant, il n'ose pas lui parler. Il compte sur vous pour lui donner vos meilleurs conseils et disquettes pendant le grand camp!
- blague drôle : Connaissez-vous la différence entre Thorgumai et une Tesla? Aucune, ils sont tous les deux électriques.
- nombre de femmes : Nous ne sommes au courant que d'une seule de ses conquêtes mais méfiez vous, il cache bien son jeu
- descriptif:

En tant que dieux de la foudre et de l'éclair, Thorgumai a su très vite s'imposer comme dieux incontournable. Il n'a pas de lignée divine mais s'est construit tout seul en combattant les monstres les plus féroces que cet univers aie créé. Il porte toujours sur lui son marteau qu'il a appelé : Robbie ! N'essayez pas de le lui voler, vous n'arriverez pas à le soulever. Seule une personne avec une sagesse égale ou supérieure à la sienne saura manier Robbie. Son point faible? Il n'a aucun talent au foot mais méprenez vous, c'est à cause d'une blessure qu'il a eu il y a bien longtemps : une piqure de moustique sur le pouce droit qui lui a donné le grippe des ongles.

Voulez-vous connaître le secret de sa sagesse? Il mène une vie de moine; il est toujours bon avec les autres et n'hésite pas à venir en aide aux plus faibles. Si vous avez la moindre querelle ou soucis, il vous sera d'une aide précieuse; Il n'arrête pas de répéter les phrases suivantes : "le marteau tu n'aura pas si la sagesse te manquera" ou "si tu pense que tu n'a pas aucune chance, fonce ! sur un malentendu ça passe"



3. Les grands dieux

- nom : Sönhala
- Surnom : Le Silencieux (même si on sait tous que ça chuchote beaucoup dans les ombres...)
- Animal de compagnie : Une garme (chien loup) nordique prénommée Valëxard, qui ne le quitte jamais. Fidèle compagnon depuis des lunes, elle le suit dans tous ses voyages mystiques. Certains affirment qu'elle a trouvé son endroit préféré (son cœur)... et qu'elle n'en bouge plus.
- Chanson préférée : Jour 1 (et nuit courte), une balade épique racontant sa toute première aventure avec une créature inconnue, dont la beauté reste un mystère... pour ne pas dire une illusion divine. Une chanson qu'il ne réécoute jamais, mais que les anciens dieux n'ont pas oubliée.
- Talent : Sönhala est capable de traverser le royaume de Belgique d'une traite sans jamais s'arrêter, et toujours en un temps record de 18 minutes 33.
- Dieu préféré : Odin, évidemment. Pas seulement pour sa sagesse, mais aussi pour son côté mystérieux, solitaire et... un peu chauve.
- Blague : Pourquoi ne faut-il jamais inviter Sönhala à un banquet ?
 - Parce qu'il croit que "festin éternel" veut dire "tout manger tout seul, dès le premier plat".
- Nombre de femmes : Une... laissez-moi réfléchir... une... oui, une. Définitivement.
- Descriptif :

Sönhala est un dieu énigmatique. On dit qu'il étudie sans relâche les anciens textes sacrés, ce qui fait de lui le plus érudit de tous les dieux. Il échange fréquemment avec une puissante déesse, avec qui il teste souvent... les limites du royaume du silence.

Malgré son allure sérieuse, certains ont remarqué que le sommet de sa tête commence à se dégarnir, comme si même ses cheveux partaient méditer ailleurs.

Sönhala a une lointaine parente rousse venue des terres brumeuses du Nord. Elle participe à tous les banquets célestes sans jamais montrer de signe de fatigue. Certains dieux s'interrogent encore sur sa capacité à faire disparaître les offrandes aussi vite, comme si elle possédait un estomac... interdimensionnel. Un mystère qui reste non élucidé par les sages.

Sönhala est le gardien des portes du Paradis et des Royaumes Perdus. C'est lui qui accueille les âmes valeureuses et les guide vers leur destin final. Il choisit avec sagesse (parfois un peu trop) qui peut entrer... et qui doit refaire un petit tour avant d'espérer le repos éternel.



3. Les grands dieux

Jacaloki

- Surnom : le fragile
- Animal de compagnie : Jacaloki est toujours flanqué de Marg, sa mouche de compagnie. Elle bourdonne de sages conseils (ou de flatulences, difficile à dire).
- Chanson préférée : Jacaloki adore la chanson 'Sur ma route' parce que comme les paroles le disent, il a eu des soucis sur son chemin vers la libération.
- Talent : Jacaloki, étant le dieu de la malice, sait faire toutes sortes de dingeries. Demande-lui un tour de magie : il te fera disparaître un objet (en métal de préférence) . Un instant il est là, et l'instant d'après, plus rien. Si tu lui demandes où est passé l'objet, Jacaloki te répondra sûrement qu'il a tout simplement disparu.

La vérité ? Il l'a mangé.

Attends un ou deux jours, et peut-être que l'objet réapparaîtra...

- Dieu préféré : Le dieu préféré de Jacaloki est évidemment son idole: Thorgumäi, le dieu des éclairs.



- Blague :

Un jour, Jacaloki, fidèle à sa réputation de dieu de la malice, a eu une idée brillante.

Il s'est transformé en serpent, parce qu'il savait que Thorgumäi adore les serpents.

Tout gentil, tout mignon, il s'est approché...

Et au moment où Thorumäi tendait la main pour le caresser, BAM !

Jacaloki s'est retransformé en lui-même et l'a poussé. Thorgumäi fut projeté contre le coin d'un coffre d'or.

Résultat : le plus gros bleu du siècle pour Thorgumäi. Et un Jacaloki très, très fier de sa blague.

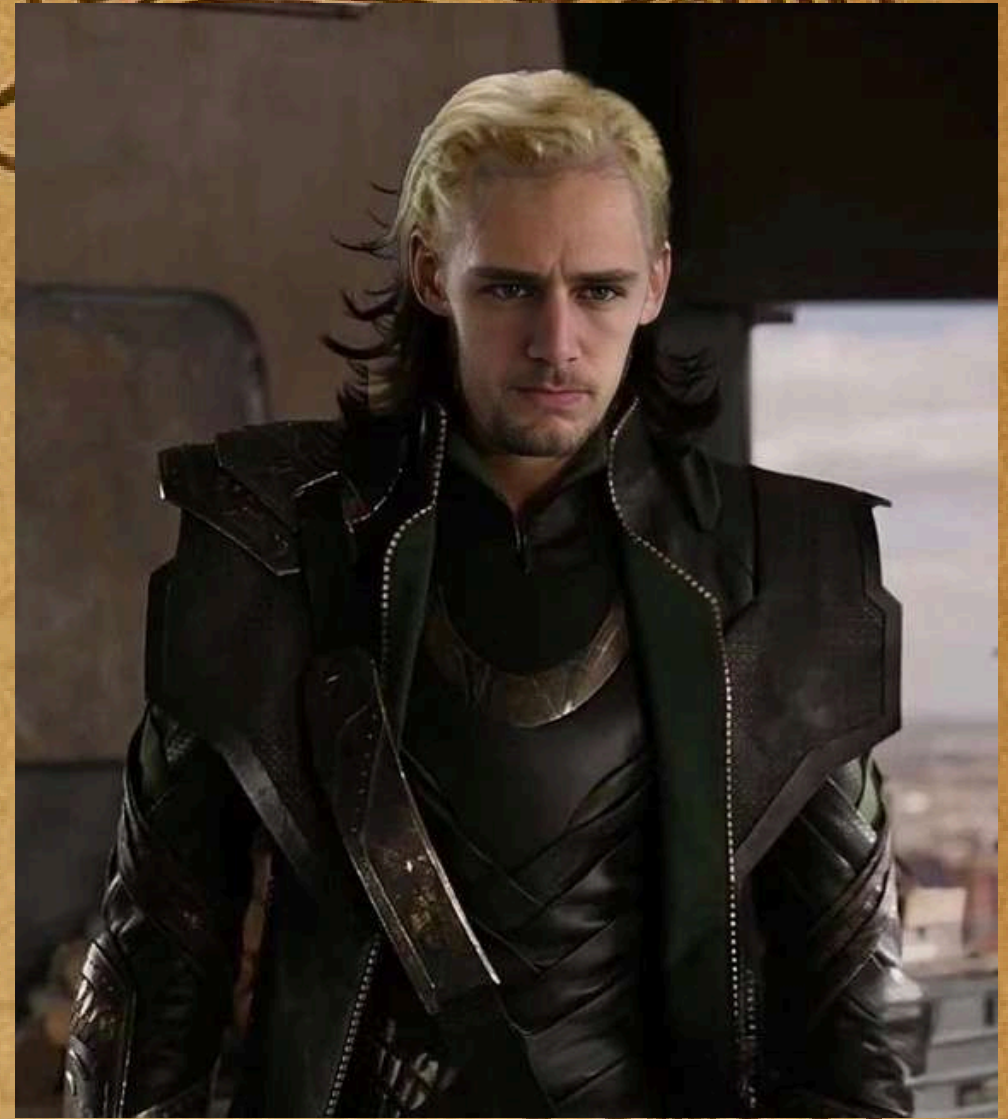
- Nombre de femmes : 19897,5 pour être précis.
- Descriptif : Jacaloki, dieu de la malice et deuxième fils (adopté) d'Odin.

Ce n'est peut-être pas le plus sage des dieux, mais quand tu apprends à le connaître, tu te rends compte que c'est un gars plutôt cool.

Son surnom, "Fragile", lui a été attribué après deux visites consécutives chez les guérisseurs... à cause d'un tour de magie qui a mal tourné.

Un petit truc intéressant à savoir : Jacaloki maîtrise à merveille l'art mystique de la disparition.

Peut-être as-tu déjà remarqué son absence soudaine ?



3. Les grands dieux

Varrgheera

- Surnom : Opars (et personne ne sait pourquoi)
- Animal de compagnie : Il est le maître de la meute Mohwalhalla, d'une trentaine de loups. En réalité il ne les aime pas du tout (car ils sont trop fébriles pour aller au combat) et les laisse donc errer dans les montagnes glacées.
- Chanson préférée : Durant les combats, Varrgheera ne sait pas s'empêcher de chanter "Ciel d'Asgard" du très célèbre Gimsgard : la légende raconte que cette musique provoque sa folie.
- Talent : Avoir Varrgheera à ses côtés durant les combats est un avantage majeur : on ne sait pas pourquoi mais il fait fuir toutes les Valkyries (on soupçonne son odeur comme étant la cause de ce phénomène...)
- Dieu préféré : Il est lui-même son Dieu préféré. La raison ? Il est trop fier de son village "Clash of Asgardians" qu'il améliore sans cesse depuis plus de 8 ans.
- Blague : - Qu'est ce qui est jaune et qui attend ? - Jonathant ? - Nan, tes dents.
- Nombre de femmes : À la base les temps étaient durs pour Varrgheera, mais cela va de mieux en mieux depuis qu'il a été chez le célèbre barber "El Magico du Valhalla"
- Descriptif : Si Varrgheera n'est pas le Dieu de la foudre, il est pourtant bien une véritable pile électrique. Étant le Dieu de la vengeance et du silence, il prend un malin plaisir à jouer avec ses ennemis de n'importe quelle manière. Donnez-lui un ballon de foot, il vous courra derrière pour que ce ballon finisse par vous coucher. La légende raconte qu'il a même retiré la braie de Ragnarök en plein champs de bataille, le laissant en sous-vêtement devant des ennemis féroces.



Varrgheera est un des Dieux les plus forts et n'a presque pas de point faible, mais a tout de même du mal à employer sa monture qu'il doit d'ailleurs remplacer depuis une mauvaise manipulation. À part ça ce Dieu est véritablement tout-terrain ; en témoigne son record du monde du bain le plus long (chronométré 10h09 pour être précis.)

3. Les grands dieux

Tyrsahi

- **Surnom** : Princesse parmi les dieux
- **Animal de compagnie** : Notre cher Tyrsahi est un grand adepte des poules. Il en possède toute une horde, soigneusement entraînée pour le combat. Cependant, les légendes rapportent qu'il est souvent vu en compagnie de nombreuses biches majestueuses. Chaque soir, avant la bataille, il dormirait avec une biche différente pour "s'imprégner de leur douceur", selon ses propres mots.
- **Chanson préférée** : Une nuit, Thyrsahi fit un rêve étrange où il eut une vision du futur. Il y vit une chanteuse aux ongles plus tranchants que ses couteaux, dont la voix aurait fait fuir les plus vaillants guerriers. Il ne retint que quelques mots : "Mannequin, mannequin sans forcer, téma la dégaine." Des siècles plus tard, on reconnut les paroles de "Dégaine" d'Aya Nakamura.
- **Talent** : Il arrive à roter l'alphabet à l'envers... mais seulement jusqu'à la lettre R, après il pleure. On sait pas si c'est l'émotion ou l'hydromel, mais il le refait à chaque apéro comme si c'était un super-pouvoir.
- **Dieu préféré** : Freyr - dieu de la nature et des biches (ce n'est pas une coïncidence).
- **Blague** : La moustache de Rolloki
- **Nombre de femmes** : Impossible à compter. Les scaldes ont arrêté d'écrire à 873, faute de place sur les parchemins. Même les Valkyries ont fait la queue. On raconte qu'il drague avec une simple phrase : "Tu veux voir mes poules de combat ?" Et ça marche. Une fois, il a cligné des yeux et trois villages sont tombés amoureux en même temps. Le plus grand dragueur de la vallée ? Non. De tout le Nord, et probablement du Sud aussi.
- **Descriptif** : Thyrsahi, incarne la fusion improbable entre la rigueur divine et le chaos d'un village after. Guerrier redouté, séducteur inarrêtable et éleveur de poules de combat, il se bat avec la justice dans le cœur... et une biche sous le bras. Son regard perçant ferait trembler un berserker, mais il est aussi capable de réciter l'intégralité de Dégaine en ancien norrois. On dit que lors des batailles, c'est lui que les corbeaux d'Odin viennent voir en premier, juste pour prendre des notes. Entre deux conquêtes, il dispense ses conseils de drague comme des bénédictions, et sa horde de gallinacés veille sur lui comme une garde royale à plumes. Thyrgavi n'est pas qu'un homme : c'est une légende vivante, un mélange de force brute, de poésie champêtre et de pure absurdité nordique.



3. Les grands dieux

ROLLOKI

- Surnom : Rollo
- Animal de compagnie : Une douce vache de la race ultra rare Piedboeuf. Depuis tout petit, Rolloki vit dans les champs avec elle. Il l'a élevée seul, avec tendresse et courage. Sa vache s'appelle Lavionna, et c'est bien plus qu'une compagne : c'est sa confidente, son amie.
- Talent : "Heyooooo, Heyyaaaa, moi c'est Rolloki je coupe des sushi pas comme mon chien sahi, je fais du rap avec des i, chaque fois on mon moubli" Et Oui comme vous le voyez Rolloki est un rappeur Viking ors du commun. Il fait chanter des navires et des navires entiers afin de motiver ces troupe. Il connaît la mélodie par cœur, il le vit, chante et épouse la musique. On raconte que les divinités marines nordiques lui jettent parfois un sort... non pas pour le punir, mais pour prolonger son +10 000 AURA éternellement.
- Dieu préféré : Dieux Gimsonos, un ancêtre musical qui lui a tout appris. Il est connue pour chanter Ciel dans les ciels. Ensuite "NANIMANA NIMAO" est la hache bleu ciel que Gimsonos lui a offert en echnage d'un feat pour les peuples Viking.

- Blague : Pourquoi les sirènes ne vont jamais à l'école ?

---- Parce qu'elles ont toujours des excuses de mer !

- Nombre de femmes : Inconnu. Certaines disent 7, d'autres 70. Ce qu'on sait, c'est qu'il a le cœur tendre et partagera son amour pour qu'une seule Divinité. Le peuple Viking Njordvik raconte que Rolloki est souvent au bord de leur plage à parler avec une sirène chanteuse de larmes. Cette sirène est très mystérieuse au sein de l'unité Divine des sirènes mais la seule chose que l'on sait c'est qu'elle s'appelle Blondeelsirienna

- Descriptif : Rolloki est un viking mystique avec des yeux bleus perçants, héritiers d'un pouvoir ancien. Élevé avec sa vache Lavionna, il a fait un pacte avec les dieux marins, recevant une hache bleu ciel qui lui permet de contrôler les vagues. Rapper est son don, et ses chants ont le pouvoir de réveiller les océans et apaiser les tempêtes.

Blondeelsirienna, une sirène énigmatique, est sa confidente, et ensemble, ils gardent l'équilibre entre les mondes divins et humains. Doté d'une Aura divine, Rolloki peut ressentir les dangers et hypnotiser ses ennemis avec ses mélodies. C'est un gardien des chants vikings, lié aux mystères de la mer et à son unique amour,



4. les peuples viking

Thrymheim (sizaine de Adam)

Perchée au cœur des montagnes éternellement gelées, la forteresse de Thrymheim se dresse comme un défi lancé aux dieux eux-mêmes. Là où le vent mord comme une lame et où le silence de la neige pèse plus lourd que le fer, vivent les Montagnards de la Glace. Fils et filles des cimes, ces guerriers taillés dans le roc ont hérité de la rudesse de leur terre : froids, solides, inflexibles



Ils sont dirigé par le fameux Adam. Connu de tous, il a su faire de la complexité de leur environnement, une force; de leurs doutes des certitudes. Il a toujours su se montrer brave et digne d'être le chef d'une des tribus les plus costaudes que ces terres aient connues. Cependant, comme personne n'est parfait, Adam a aussi quelques lacunes en orientation. Mfiez-vous si vous le laissez vous conduire quelque part...



Leur quotidien est une lutte contre les éléments, contre la solitude, contre la douleur. Mais c'est justement dans cette adversité qu'ils puisent leur grandeur. Leur force n'est pas éclatante, mais brute, tenace, inébranlable. Ils ne fuient pas le danger – ils l'endurent, ils le regardent droit dans les yeux, et ils tiennent bon.

Peu de mots franchissent leurs lèvres gercées. La diplomatie leur échappe, mais leur loyauté, elle, est indéfectible. En combat, ils avancent comme un glacier : lents, mais inarrêtables. Leur cri de guerre résonne dans les gorges enneigées comme une promesse de résistance :

<< Par la glace de Thrymheim, on tiendra bon ! >>

4. les peuples viking

Sólheim (sizaine de Lucien)

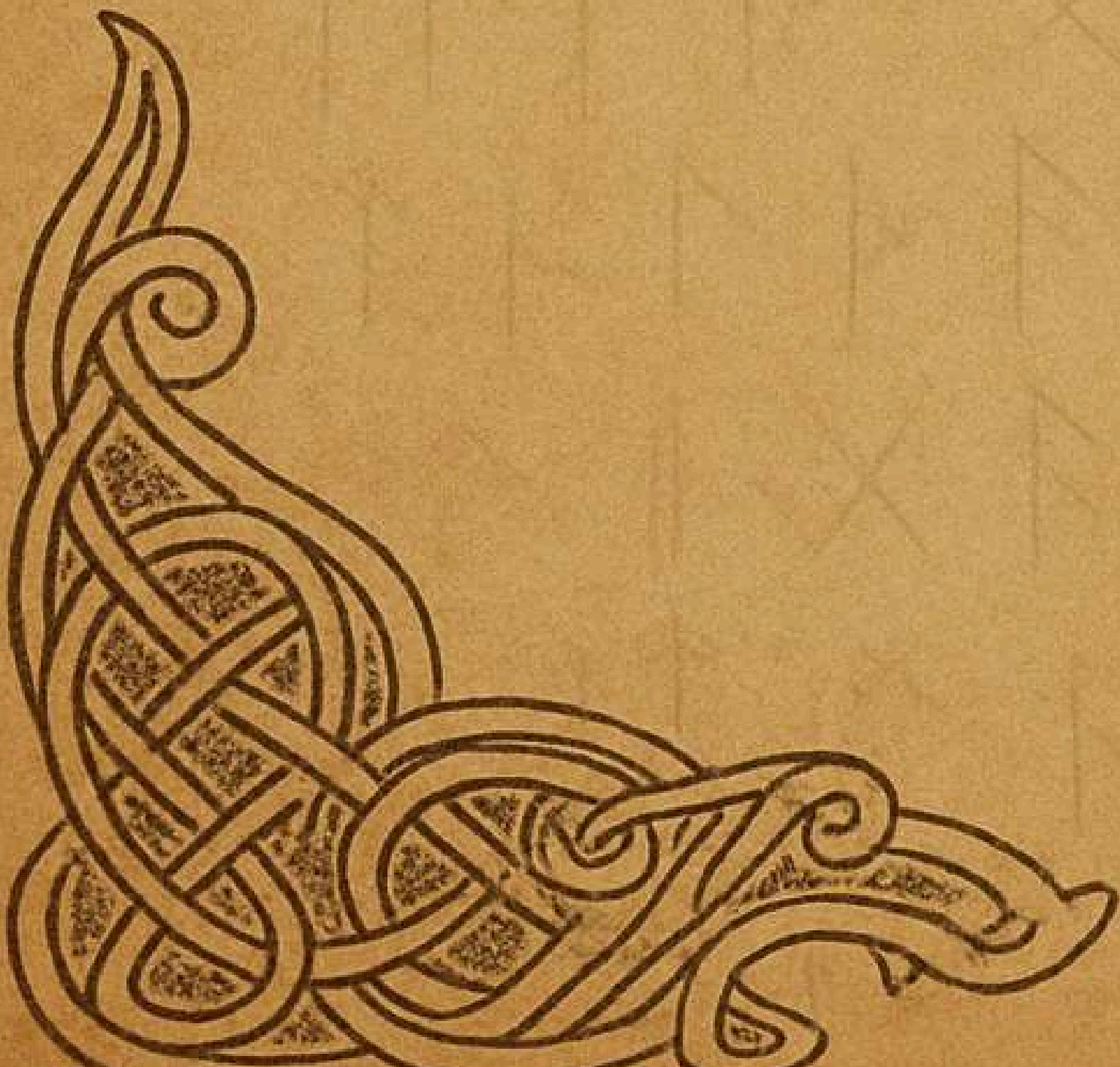
Nichée au cœur des terres ardentes, là où la roche se fend sous la chaleur et où le ciel semble brûler à l'horizon, se dresse Sólheim, le village du feu éternel. Entourée de coulées de lave et de vents de cendres, cette enclave rougeoyante est le berceau des fils de la flamme, une tribu forgée dans les brasiers du monde. Ici, le feu n'est pas une menace : il est un allié, un guide, une épreuve permanente que seuls les plus endurants peuvent apprivoiser.

À leur tête se tient Lucien, chef au regard vif et à la parole juste. Il incarne la flamme de Sólheim : ardent mais maîtrisé, impétueux mais réfléchi. Sous sa conduite, sa tribu a appris à faire du feu une arme, un outil, un symbole de force et de vie.

Leur quotidien est rude : chaleur écrasante, sol brûlant, cendres omniprésentes. Mais les enfants du feu en ont fait leur allié. Rapides, imprévisibles, solidaires, ils frappent comme une flamme vive et se replient comme une braise intelligente.

Ils parlent avec passion, agissent avec fougue, et portent leur cri comme une promesse enflammée :

<< Par le feu de Sólheim, rien ne nous arrêtera ! >>



4. les peuples viking

Skógarheim (sizaine de Michal)

Cachée dans les replis profonds d'une forêt ancienne, là où la lumière filtre à peine à travers l'épaisse canopée, s'élève Skógarheim, le sanctuaire des Gardiens de la Forêt. Invisible aux yeux des étrangers, ce village vit au rythme des saisons, en parfaite harmonie avec la nature qui l'abrite. Ici, rien n'est laissé au hasard : chaque pierre, chaque branche a sa place, chaque geste suit un rituel. Les enfants des bois ne se contentent pas de survivre – ils écoutent, observent, comprennent.



À Skógarheim, la force vient du silence, de l'ombre et de la patience. Les siens sont stratèges, discrets et rusés. Leur arme n'est pas la violence, mais la précision. On dit qu'ils peuvent disparaître à vue d'œil, se fondre dans le paysage, ou tendre un piège là où vous n'auriez juré voir que mousse et ronces. Leurs connaissances des plantes et des animaux font d'eux des guérisseurs, des chasseurs et des maîtres de la survie.

À leur tête se tient Michal, chef aux yeux calmes et à la voix posée, respecté comme un vieux chêne enraciné dans la terre. Gardien des traditions et fin tacticien, il incarne l'équilibre de Skógarheim : prudent mais déterminé, humble mais inébranlable. Son génie tactique lui a de nombreuses fois permis d'offrir à son peuple la victoire, notamment lors du Jeutum Permagaard.

Leur cri, grave et ancien, résonne comme le souffle des bois :
« Quand la forêt rugit, nos haches se lèvent. »

4. les peuples viking

Njordvik (sizaine de Mark)



Sur les rives battues par les vagues éternelles se trouve Njordvik, un peuple forgé par la mer, où chaque pierre, chaque souffle de vent, est un écho des océans. C'est un royaume où la mer n'est pas seulement un élément, mais une divinité vivante, une mère qui nourrit, guide et détruit. Les Njordviks sont des enfants des vagues, nés pour naviguer, survivre et régner sur les océans déchaînés.

Leur vie est régie par les marées, leur force provient de l'immensité de l'eau. Ce sont des guerriers de l'âme, imprégnés de l'essence même de l'océan, et chaque combat qu'ils livrent est une danse avec les vagues. Leur savoir des courants et des vagues les rend invisibles aux yeux des ennemis, tout comme les sirènes mystiques qui chantent et se fondent dans les flots.

À leur tête, Mark, un chef qui incarne la mer dans toute sa puissance : calme mais impitoyable gardien de foot, sage mais toujours prêt à déchaîner ces gants et la violence quand la mer l'ordonne. Sous sa direction, les Njordviks ont remporté de nombreuses batailles en mer, en jouant avec les vents et les courants comme des instruments.

Les légendes parlent souvent de **Rolloki**, le viking venu des terres du nord, aux yeux aussi bleus que l'océan profond. On raconte qu'il a traversé la mer, guidé par les divinités marines, et qu'il a fait chanter les vagues au point qu'elles ont répondu à son appel.

Quand Njordvik est en guerre, la mer elle-même semble obéir à la volonté de Rolloki, comme si ses chansons avaient éveillé les profondeurs de l'océan. Ses pouvoirs sont perçus comme un lien entre la terre et l'eau, et certains disent que lorsque l'horizon est calme, c'est lui qui veille à ce que les océans restent en mouvement. Le cri des Njordviks est un souffle de mer, un appel profond aux dieux des vagues :
« Quand les vagues rugissent, nos épées s'élèvent. »

5. l'armure

Votre déguisement sera votre carte d'identité, votre image pendant le grand camp. Mais comment se déguiser comme un viking, un vrai?

Tout d'abord, il vous faut un casque avec des cornes. Ensuite, une armure capable de résister aux attaques d'épées ainsi qu'aux haches. Enfin, vous pouvez porter un short/pantalon comme sur les photos à côté



Enfin, n'hésitez pas à personnaliser votre déguisement en fonction de votre sizaine !!, histoire de vous différencier des autres

PS : le but n'est pas de dépenser une fortune dans le déguisement . Nous préférons largement un déguisement fait maison

6. La grande expédition

Pour ceux qui ont déjà fait un grand camp au Rocher, vous savez à quel point c'est le meilleur moment de l'année.

Pour les nouveaux, lisez bien cette page pour comprendre un peu comment cela fonctionne chez nous et répondre à certaines de vos craintes/questions

Un grand camp, c'est avant tout 10 jours de folie avec pleins d'amis et d'aventures inoubliables. Chaque jour est différent et vous réserve tout un tas de surprises. Cependant, on y retrouve toujours:

le hike

Le hike est un moment un peu hors du camp et des jeux. Vous vous retrouvez par année accompagné de 2 chefs pendant 2 jours et une nuit. Le principe est simple : vous devez rejoindre un lieu à une certaine distance du camp à pieds avec tout votre matériel pour 2 jours et une nuit sur le dos. (pas de panique, les chefs sont aussi là pour porter).

Cette année, il y aura du changement par rapport à d'habitude : vous devrez vous même trouver votre chemin à l'aide d'une carte et d'un itinéraire !! C'est donc à vous de nous guider à bon port.

En plus d'être un moment sportif, c'est avant tout un moment où vous apprenez à mieux connaître les gens de votre année ainsi que les chefs qui vous accompagnent. Il se passe toujours des dingeries pendant cette aventure et on en garde toujours des souvenirs exceptionnels



Le soirée casino

Eh oui, vous ne rêvez pas, il y aura encore une soirée casino durant le grand camp. Pas besoin de vous expliquer en quoi elle consiste, vous connaissez le principe je crois

6. La grande expédition

La journée olympique

Effectivement, le camp n'est pas juste des moments reposants. Une journée entière (ou presque) sera consacrée à des affrontements sans pitié entre loups pour savoir qui est le meilleur dans quel sport. Il y aura 2 catégories : les plus jeunes (1ère 2èmes années) et les anciens (3-4èmes années). Saut en longueur, apnée, force et encore pleins d'autres épreuves vous y attendent!!



Le concours cuisine

Vous le verrez aux pages suivantes mais les rôles s'inverseront un soir du camp. Vous devrez faire à manger pour le staff. (et votre sizaine) Chaque sizaine devra préparer une entrée, un plat et un dessert pour essayer de convaincre le staff que c'est vous les meilleurs cuistots de cette plaine. Vous serez évidemment aidés par les intendants mais vous serez les acteurs principaux de votre plat. Alors surprenez nous avec des saveurs viking!



7. la réunion de sizaine

Comme expliqué plus tôt, vous aussi avez quelques petites choses à préparer en sizaine pour le grand camp.

le concours cuisine

vous devrez préparer une entrée, un plat et un dessert ainsi qu'une boisson pour le concours cuisine. n'hésitez pas à faire de bons plats avec un design viking (le design compte aussi) et préparez aussi un sketch à l'avance pour divertir le staff et gagner des points. Le staff aura de la vaisselle ainsi que des ustensiles de base donc si vous avez besoin de quelque chose de spécial, ramenez le.

Le déguisement

chaque sizaine devra aussi faire son propre déguisement qui sera en rapport avec son peuple. Entre accessoires et déguisement personnalisés, vous êtes libres de nous surprendre. N'hésitez pas à vous chauffer à fond car nous le porterons souvent !

maillot de foot

Comme chaque année, un grand tournoi de foot sera organisé durant tout le grand camp. Les sizaines se verront disputer des matchs de foot ainsi qu'un autre sport (surprise) suite auxquels une sizaine sera nommée grande

gagnante ! Le maillot de foot est donc un élément important à avoir pour faire peur aux adversaires. Nous vous recommandons de le faire vous-même.

Vous l'aurez donc compris, la réunion de sizaine est quelque chose de super important pour le grand camp. Ce sera aussi l'occasion de vous retrouver en sizaine afin d'avoir une ambiance de sizaine de feu pour le grand camp

8. la promesse

Nous nous adressons ici aux louveteaux de deuxième année, bien que tout le monde puisse être intéressé par ce qui suit. Lors de ton deuxième grand camp, tu auras l'occasion de présenter devant la meute ta promesse. Voici un aperçu du texte des promesses. Celle-ci se fait la même année que le loup fauve.

Mais qu'est-ce que la promesse ?

C'est s'engager devant toute la meute à respecter les lois de la jungle et de suivre un but que tu te fixes pour toujours. S'engager à respecter les lois de la jungle, c'est s'obliger à vivre selon ces lois, même lorsque l'on n'en a pas forcément envie. Se fixer un but permet de montrer sa détermination et sa force pour atteindre nos objectifs.

- Je suis déjà intégré dans la meute, je la connais et je connais ses traditions .
- Je sais que « tenir parole » veut dire, je fais ce que je dis et je manifeste que je ne suis plus un « petit ».
- Je sais être franc avec moi-même.
- J'ai parlé de ma promesse personnellement avec mon parrain.

Ce sont toutes ces raisons qui te permettront de te sentir prêt à présenter ta promesse devant toute la meute. La promesse n'est pas quelque chose de facile à respecter et à tenir (il peut toujours t'arriver de faire une gaffe), c'est pour cela que c'est un moment très important qui montrera ta maturité et ton évolution à toute la meute et à toi-même. Pour t'aider à respecter ta promesse, tu choisiras un parrain. Celui-ci sera bien évidemment un de tes aînés. C'est quelqu'un que tu connais bien et en qui tu as confiance. Tu sais qu'il sera capable de t'aider dans ta quête. Prends bien le temps pour réfléchir et choisis-le bien !

Que signifie le salut louveteau ?

- Les deux oreilles du loup qui est prêt à écouter.
- La loi et la promesse
- Le plus grand qui protège les plus petits

Les gens qui se respectent se saluent. Le salut est un signe d'amitié ainsi qu'un signe d'unité, puisque tous les loups du monde se saluent de la même façon. Ils se donnent la main gauche, la main du cœur et le signe louveteau se fait de la main droite.

Devant la meute Et avec la joie de Dieu,

Je suis fier de ma parole.

Voilà le louveteau auquel j'aimerais ressembler ... :

Un louveteau qui...

9. les badges

Les badges sont des écussons que tu pourras obtenir au fur et à mesure de tes années loups. Tu pourras les coudre et les porter fièrement sur la manche gauche de ton pull. Chacun d'entre vous possède au moins un don ou un talent. Certains sont sportifs, d'autres chantent bien, ou s'intéressent par exemple à la cuisine ou à la nature. Tu as certainement aussi quelque chose de spécial. Tu pourras donc le partager avec la meute, nous montrer ou nous apprendre des choses très intéressantes et enrichissantes pour tous. Il y a peut-être certaines choses que tu découvriras des autres et que tu auras envie d'apprendre afin de te perfectionner dans un domaine qui t'es inconnu. Quand tu te sentiras prêt, tu pourras présenter à la meute ce que tu as appris et tu pourras à ton tour enseigner aux autres. C'est à ce moment-là que les vieux loups te remettront ton badge. Tu trouveras dans les pages suivantes les badges les plus connus des loups, ils pourront peut-être t'inspirer à progresser dans l'un d'entre eux.

Mains habiles :

« Mains habiles, trésor de joie »

- Je fais une construction en woodcraft
- Je connais les nœuds et sais faire un brelage
- Je connais l'alphabet morse
- J'apprends à manier les outils prudemment.
- Je présente à la meute mon chef d'œuvre



Artiste :

« Faire sourire les choses »

- Je manipule les techniques plastiques telles que la peinture, les crayons de couleurs, les magics, le collage, le découpage, etc.
- Je suis imaginatif
- J'aide à décorer le camp
- Je réalise une œuvre d'art que je présente à la meute



Cuisinier :

« Faire sa part, et un peu plus »

- Je compose un menu
- Je sais suivre une recette
- J'ai le goût et l'odorat bien exercé
- Je sais superviser une équipe en cuisine
- Je fais goûter une de mes recettes à toute la meute



Ami de la nature :

« Mes frères les animaux, respecter / œuvre de Dieu »

- Je suis conscient de la vie qui m'entoure, et la respecte
- Je reconnais certains arbres et certaines plantes
- Je connais tout d'un animal
- Je connais tout d'une plante et ses besoins
- Je contribue à la protection de la nature et aime y inviter les autres louveteaux



Ménestrel :

« Faire chanter la vie »

- J'aime chanter et j'ai le rythme
- Je lance des chants et des jeux lors des veillées
- Je connais des chants que j'apprends à la meute
- Je sais être discret et organiser autant qu'animer
- Je mets de l'ambiance dans la vie de meute



Comédien :

« Théâtre, miroir de la vie »

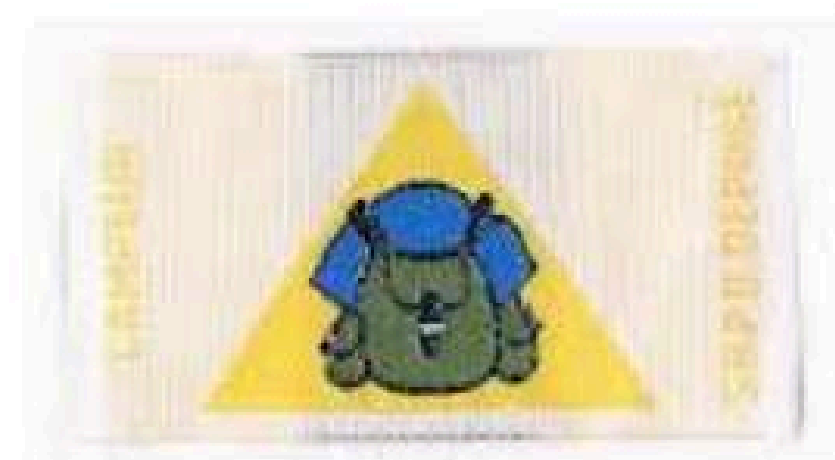
- Je créer un scénario avec mon imagination
- Je suis expressif et mets mon rôle en valeur
- Je connais mon texte par cœur
- Je sais capter l'attention du public
- Je présente une pièce devant la meute



Bon campeur :

« Bon campeur, sommeil de plomb »

- Je fais mon sac intelligemment tout seul et j'aide les plus jeunes à le faire
- J'ai de l'ordre dans mes affaires.
- Je respecte la nature
- Je sais allumer un feu de bois et l'entretenir
- Je connais les principaux nœuds
- Je connais les constellations les plus importantes



10. dans mon paquetage, je prend

pour dormir:

- un matelas/lit de camp (évitons les gros matelas qui crèvent) ☐
- un sac de couchage ☐
- mon pyjama ☐
- un coussin ☐
- une couverture ☐

dans ma trousse de toilette

- ma brosse à dent ☐
- mon dentifrice ☐
- un savon pour me laver ☐
- un essui ☐



pour m'habiller:

- uniforme impeccable ☐
- chaussures de marche ☐
- baskets ☐
- bottes ☐
- caleçons (1/j) ☐
- chaussettes ☐
- t-shirts ☐
- pulls ☐
- veste imperméable ☐
- shorts ☐
- tenue salissable (pour la journée crasse) ☐
- sac à linge sale ☐
- ! déguisement ! ☐
- maillot pour se laver et baigner ☐

Pour le soleil

- ma plus belle casquette ☐
- mes plus belles lunettes de soleil ☐
- gourde 1 litre min ☐
- crème solaire ☐



ce que je laisse à la maison:

- mon téléphone
- ma montre
- lecteur mp3, ipod, ...

en plus:

- carte d'identité ☐
- les papiers administratifs (à la fin du carnet) ☐
- une lampe ☐
- mes médicaments à REMETTRE A JACALA!! ☐
- un anti-moustique ☐
- tes lettres+timbre ☐
- cannif (uniquement pour les 4ème années!!!)

11. blagues et jeux

quel est le plat préféré des vikings?

la thor-illa

pourquoi les vikings portent ils des cornes sur leurs casques?

pour accrocher l'attention

pourquoi les crayons sont ils toujours drôle?

parce qu'ils ont un sens de l'humour

qu'est-ce qui a des pieds mais ne sait pas marcher?

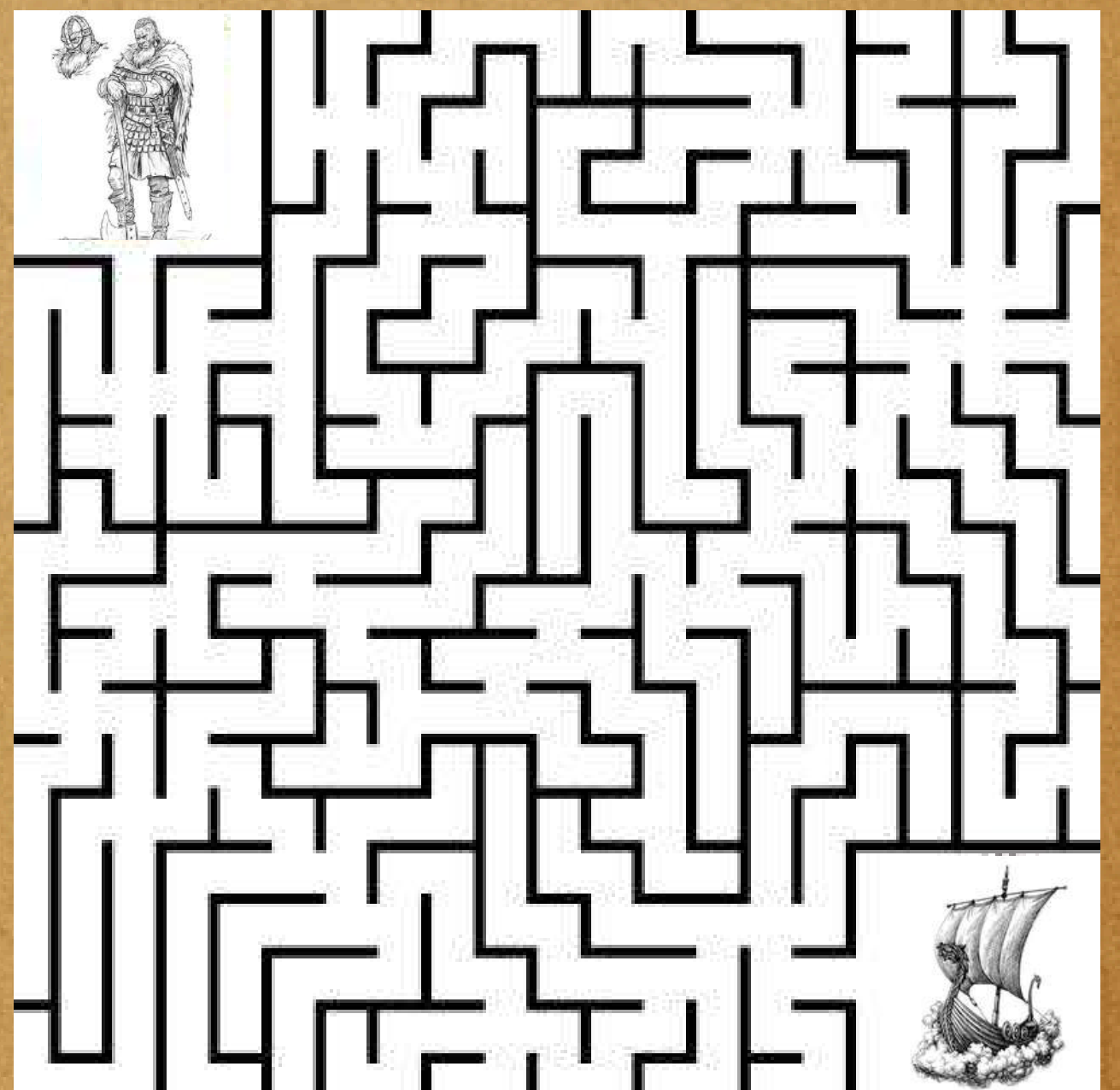
un aigle

qu'est-ce qui tombe tous les jours sans jamais se faire mal?

la nuit

quelle est la différence entre un prof et un thermomètre?

aucune. On tremble quand ils affichent 0.



11. blagues et jeux



Mots-mêlés des VIKINGS



Liste de mots à retrouver dans la grille :

- viking
- rune
- drakkar
- monastère
- Normandie
- Dieu
- Thor
- Odin
- commerçant
- bouclier
- conquête
- pillage
- commerce
- bateau
- corne



R	O	D	I	N	X	O	A	D	G	M	P	H	T	P
V	Y	V	R	F	H	D	K	G	M	Q	C	Z	N	P
H	L	S	A	N	Q	Y	N	M	C	R	D	Z	A	W
E	E	G	A	L	L	I	P	G	A	U	X	N	C	L
J	T	T	F	A	I	A	C	K	L	G	S	T	R	E
D	V	E	X	S	G	H	K	O	Z	U	E	M	E	F
T	B	F	U	I	N	A	R	Z	R	N	K	O	M	D
H	H	C	F	Q	R	A	C	R	V	N	M	N	M	U
P	M	O	W	D	N	Q	Z	O	U	O	E	A	O	T
V	M	R	R	B	U	O	V	J	M	N	F	S	C	M
I	Q	F	O	Q	P	E	C	N	U	M	E	T	S	R
K	H	T	I	X	S	A	I	V	O	T	E	E	M	V
I	D	O	B	B	B	E	I	D	N	A	M	R	O	N
N	E	E	S	B	O	U	C	L	I	E	R	E	C	E
G	F	Q	S	U	Z	S	B	A	T	E	A	U	F	E





- Mon dieu qu'est-ce qu'il t'est arrivé mon fils ?
- Ma meuf m'a coupé les cheveux pendant le confinement.



11. Dessin



12. renseignements utiles

adresse



Chateau de warfusée, 4470 Saint-Georges-sur-Meuse

heure d'arrivée



les sizainiers et second sont attendus le 16 Juillet à 15h

le reste de la meute est attendue le 18 Juillet à 12h30 avec un picnic

prix



Le prix du grand camp est fixé à 175€ par animé et 190€ pour les sizainiers/seconds. Il est a payer pour le 1er juillet au plus tard

Ce montant est à verser sur le compte suivant :
BE36 0689 0886 6381 avec en communication :
"PRENOM+NOM+GRAND CAMP 2025"

(Le prix du grand camp ne doit en aucun cas être un frein à la participation de votre enfant au grand camp. Pour tout problème, n'hésitez pas à contacter Akéla ou le staff d'unité)

documents administratifs



La fiche médicale et l'autorisation parentale sont à envoyer à l'adresse « Avenue Jean-François Debecker 123, 1200 Woluwe-St-Lambert » au nom de Louis Dethier (Bagheera) pour le 1er Juillet au plus tard!

N'oubliez pas d'apporter la carte d'identité valide du louveteau (et pas une copie) et de la donner dès l'arrivée au camp



Prénom - Nom
Meute Rocher
Chateau de Warfusée,
4470 Saint-Georges-sur-Meuse
BELGIQUE

PS : les post-pack son interdits !!

On se revoit très vite les Loups !!!





Modèle de prescription médicale

À compléter par le médecin si le jeune doit prendre au moins un médicament

Nom et prénom du jeune :

Adresse :

Téléphone :

PRESCRIPTION MEDICALE

Je soussigné Docteur en médecine,
atteste que

a besoin de prendre les médicaments mentionnés ci-dessous durant le WEEKEND

/ CAMP (barrer la mention inutile), organisé par

qui se déroulera du/...../20..... au/...../20.....

à (localité).

• Nom du médicament :

Principe actif :

Mode d'administration :

Dosage :

Fréquence :

Durée du traitement :

• Nom du médicament :

Principe actif :

Mode d'administration :

Dosage :

Fréquence :

Durée du traitement :

Fait à, le// 20.....

Cachet du médecin

Signature





AUTORISATION PARENTALE

Concerne : tous les membres qui ont moins de 18 ans, même les animateurs ou les invités

Coordonnées de l'animateur responsable du groupe :
Prénom : Adrien Nom : Bonnewijn

Adresse complète : Avenue Grandchamp 173, 1150 WSP

À compléter par le parent/tuteur :
Je soussigné(e) (prénom, nom) :

Père - mère – tuteur - répondant
autorise (prénom, nom)

à participer aux activités des
~~Beladins~~ Louveteaux — ~~Éclaireurs~~ Pionniers
de l'unité..... (code de l'unité et nom complet) qui se dérouleront
du/...../..... au...../...../.....

Durant les activités scoutées :

- ☐ Je le/la place sous l'autorité et la responsabilité de ses animateurs.
- ☐ Je marque mon accord pour que soient administrés, le cas échéant et uniquement en cas de nécessité, les médicaments repris de manière exhaustive dans la fiche santé.
- ☐ Je marque mon accord pour que la prise en charge ou les traitements estimés nécessaires soient entrepris à l'égard de mon enfant par le responsable du groupe ou par les services médicaux sollicités.
- ☐ J'autorise le médecin en charge à prendre les décisions qu'il juge urgentes et indispensables pour assurer l'état de santé de mon enfant, même s'il s'agit d'une intervention chirurgicale, à défaut de pouvoir être contacté personnellement.
- ☐ Les animateurs m'ont informé du programme d'animation.
- ☐ Je m'engage à respecter les éventuelles conditions de participation aux activités.
- ☐ En cas de camp à l'étranger, je l'autorise à quitter le territoire belge sans être accompagné de ses parents/tuteurs/répondants. (1)

Fait à..... le.....

Signature représentant légal 1 (2)

Signature représentant légal 2

(1) Cette dernière phrase est à biffer pour les activités en Belgique.
(2) Pour les activités à l'étranger, il est nécessaire de faire légaliser la signature par l'administration communale.

