

## Rapport de l'escadrille TOM CAT dans le secteur sud-est de la galaxie d'Orion :

Retranscription de la transmission entre l'amiral Spok et l'escadrille TOM CAT :

Vendredi 23 avril 2010 après la Déchirure à 14h18

- TOM CAT : « MAYDAY, MAYDAY, MAYDAY, ici TOM CAT, message urgent pour l'amiral Spok... »
- SPOK : « Ici Spok, réception cinq sur cinq »
- TOM CAT : « ... Sommes poursuivis par vaisseau inconnu... Sommes touchés et sous le feu ennemi... Impossible de manœuvrer... Dégâts matériels importants... »
- SPOK : « Calmez-vous soldat ! Donnez une identification du vaisseau ennemi ! »
- TOM CAT : « Vaisseau non répertorié dans la base de données... Objectif de la mission en vue... »
- SPOK : « Continuez, continuez ! Nous vous envoyons du secours ! Quelles sont vos coordonnées ? »
- TOM CAT : « Position 34° ... ... On est allumés par un missile... AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH... »
- SPOK : « Escadrille, vous me recevez ? »
- ...
- Autre : « Nous avons perdu la communication, amiral Spok... »

FIN DU RAPPORT.

Spok enleva son casque et sortit de la salle de communication. Après une journée chargée, il se retira dans ses appartements et s'installa à son bureau pour rédiger son journal.

*« Aujourd'hui nous avons fait une belle avancée dans la recherche de la planète perdue. Ces éléments vont nous aider à vaincre le mal qui resurgit aujourd'hui. Je dis resurgir car le mal, selon ma théorie, est le mal auquel notre galaxie a dû faire face il y de cela 10 000 ans. En ces temps sombres, les sept planètes étaient encore réunies en une seule gouvernée par le roi Arthurius secondé des Sept mages. L'harmonie habituelle était troublée par Le Mal Sans Nom. Beaucoup avaient perdu l'espoir qu'un jour il s'en aille et que la quiétude revienne parmi les hommes. Mais c'était sans compter la ténacité et le génie de leurs dirigeants. Ceux-ci mirent au point un subterfuge dont la nature reste*

encore à ce jour inconnue et qui permit d'enfermer le mal. Sorti fatigué de cette terrible bataille et sentant sa fin proche, le roi décida de céder une partie de ses pouvoirs à chacun de ses 7 fils jumeaux. Leur faisant promettre qu'une fois l'heure de la succession venue, ils préserveraient l'unité de la planète. Le roi avait vu juste car quelques mois plus tard La catastrophe eu lieu. Une gigantesque météorite s'écrasa sur la planète fracturant celle-ci en 8 morceaux éparpillés dans la Galaxie d'Orion. Cet événement est mieux connu sous le nom :

### *La Déchirure*

Sur 7 de ces morceaux, les princes établirent leur royaume et incapables de respecter leur serment, ils se livrèrent à une guerre de succession sans fin. Les mages dépités par ce flagrant manque de sagesse, choisirent l'exil. Et pour s'assurer qu'aucun homme ne viendrait jamais troubler leur retraite, ils effacèrent de la mémoire de tous l'emplacement du dernier morceau, La Huitième Planète.

Ainsi donc, je pense que Le Mal Sans Nom est de retour, et s'il s'avère que c'est le cas, notre seul espoir serait de retrouver les 7 mages car sans eux nous ne pouvons vaincre le Mal. De plus, ils sont les seuls détenteurs de la sagesse qui permettrait à chaque prince de maîtriser les pouvoirs reçus en héritage. C'est pourquoi, j'ai décidé d'envoyer l'escadrille TOM CAT à la recherche de La Huitième Planète.

Malgré leur funeste fin, nous continuerons nos recherches à tout prix sinon c'est le monde entier qui connaîtra une funeste fin... »

Sur ce, fatigué par cette longue journée, il alla se mettre au lit...

## LES 7 MAGES :

### DARKELA :

LE PLUS PUISSANT DES MAGES, CELUI QUI NOUS FAIT DE L'OMBRE, EST NOMME DARKELA !!! MALGRE QU'IL NOUS ENTOURE D'OBSCURITE LORSQU' ON POUSSE LE BOUCHON UN PEU TROP LOIN (MAURICE :D), SON CARACTERE JOVIAL PRIME LE PLUS SOUVENT. BOUT-EN -TRAIN, C'EST LE PREMIER A RIRE ET A FAIRE DES BLAGUES, SON PLOU-PIOU EST CONNU DANS TOUTE LA GALAXIE. MAIS NE VOUS Y TROMPEZ PAS, GARDE A NE PAS TROP LE TITILLER SINON IL VOUS SORTIRA TOUTE SES COMPETENCES EN ARTS MARTIAUX POUR VOUS METTRE PAR TERRE EN DEUX TEMPS TROIS MOUVEMENTS ( ENFIN... C'EST CE QU'IL CROIT...). COMME L'OMBRE EST SON DOMAINE, IL A PARCOURU BEAUCOUP DE TERRES INCONNUES DE NOUS TOUS, C'EST POURQUOI IL NE FAUT PAS HESITER A VENIR LUI DEMANDER CONSEIL OU LUI CONFIER VOS SOUCIS. C'EST AVEC BEAUCOUP D'ATTENTION QU'IL VOUS ECOUTERA.



### TERAMAR :

TERAMAR, PUISSANT MAGICIEN, EST D'UN CARACTERE PLUTOT ACCOMMODANT SAUF SI L'ON VIENT LE REVEILLER TROP TOT LE MATIN ! BON LANCEUR DE SORT, TERAMAR A NEANMOINS UNE NETTE PREFERENCE POUR LA MAGIE DE LA TERRE ET DES PLANTES. TU LE RECONNAÎTRAS FACILEMENT CAR SES



CHEVEUX FONT PENSER A UN DE CES PALMIERS QUI POUSSENT PRES DE SA GROTTA. SERIEUX, IL N'AIME PAS BEAUCOUP DE TROP PARLER OU DE FAIRE L'IDIOT CE QUI NE L'EMPECHE PAS D'AVOIR UN BON SENS DE L'HUMOUR ET D'ETRE LE PREMIER A RIRE D'UNE SITUATION DROLE.

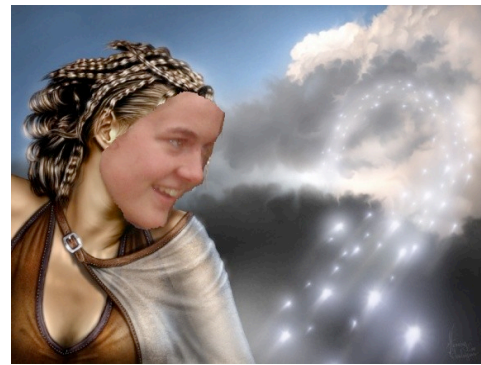
ET SON IMAGINATION, AUSSI FERTILE QUE LA TERRE QU'IL CULTIVE, EST TOUJOURS APPRECIEE LORS DES LONGUES SOIREES DE

DISCUSSION ENTRE MAGES. D'AILLEURS, TERAMAR ADORE DISCUTER DE TOUT ET DE RIEN AVEC SES AMIS MAGES PRESQUE AUTANT QUE D'AVOIR RAISON.



## WINDAKSHA :

WINDAKSHA EST UNE DES SEPT GRANDS MAGES. SA MAGIE PREFEREE ET LA PLUS PUISSANTE EST LA MAGIE DE L'AIR. LE PLUS SOUVENT, WINDAKSHA EST DOUCE ET ENERGIQUE COMME UNE BISE DE PRINTEMPS MAIS SI ELLE SE MET EN COLERE, ELLE DEVIENT UNE VERITABLE TEMPETE. AVEC AUTANT D'ENERGIE QU'UN OURAGAN, WINDAKSHA DEFIE SOUVENT LES SIMPLES MORTELS POUR LEUR PROUVER QUE, MALGRE SON AGE, ELLE EST DANS UNE FORME OLYMPIQUE.



ELLE ADORE LES DEFIS MAIS N'AYEZ JAMAIS PEUR D'ALLER LUI DEMANDER CONSEIL CAR L'ECOUTE EST L'UNE DE SES GRANDES QUALITES QU'ELLE A PATIEMMENT APPRISE AU COURS DES NOMBREUSES ANNEES QU'ELLE A VECUES ET QUI CARACTERISE SA MAGIE.

## TOOMAQUA :



TOOMAQUA EST UNE MAGE TRES DOUEE DONT LE TALENT NATUREL L'A CONDUIT A CHOISIR L'EAU COMME ETANT SON ELEMENT. DU COUP ELLE TRAVAILLE SOUVENT AVEC TERAMA POUR FAIRE POUSSER PLEIN DE PLANTES EXOTIQUES QUI SONT SA GRANDE PASSION. COMME LA MER, ELLE PEUT SEMBLER CALME A PREMIERE VUE MAIS EN REALITE ELLE EST PLEINE DE FORCE ET DE FOUGUE ALORS REFLECHIS BIEN AVANT DE LUI LANCER UN DEFI CAR « L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE » EST UNE EXPRESSION PARFAITEMENT APPROPRIEE POUR TOOMAQUA QUI SE REJOUIRA NEANMOINS QUE TU LUI PERMETTES DE S'AMUSER. MAIS L'EAU N'EST PAS QUE LA FOUGUE OU UN CALME APPARENT C'EST AUSSI LA MAGIE DE LA VIE. ALORS EN CAS DE

BLESSURE, VA VOIR TOOMAQUA. ELLE TE GUERIRA CAR ELLE CONNAIT BIEN LES SORTS DE SOIN ET A DEJA SALVE DE NOMBREUSES VIES.

## WONIGNIS :



L'ELEMENT DU FEU A TROUVE SA MAITRESSE DEPUIS LONGTEMPS EN LA PERSONNE DE WONIGNIS. LE FEU EST UN ELEMENT DANGEREUX S'IL EST MAL MANIPULE C'EST POURQUOI WONIGNIS EST UNE PERSONNE PRUDENTE MEME SI ELLE ADORE ETRE UN PEU FOFOLLE DE TEMPS EN TEMPS.

VERITABLE BOULE DE FEU, WONIGNIS RECHAUFFE L'ATMOSPHERE AVEC SES BLAGUES ET SES GAFFES (ATTENTION ELLE LE FAIT EXPRES JUSTE POUR FAIRE RIRE !) ET EST TOUJOURS PARTANTE QUAND IL S'AGIT DE FAIRE DES ACTIVITES A L'EXTERIEUR. D'UNE NATURE TRES PROTECTRICE, SI VOUS TOUCHEZ A QUELQUE CHOSE QU'ELLE CHERIT, FAITES ATTENTION,

ELLE N'HESITERA PAS A VOUS FAIRE ROUSSIR QUELQUES POILS POUR PROTEGER SON BIEN.



## LUMERAO :

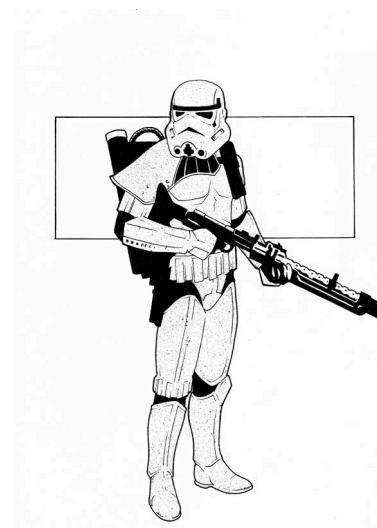
LUMERAO EST LE GRAND MAGICIEN SPECIALISE DANS LA MANIPULATION DE LA LUMIERE. LA LUMIERE EST UN ELEMENT TRES PARTICULIER DONT TOUS LES MYSTERES N'ONT PAS ENCORE ETE PERCES. DONC SI TU VOIS LUMERAO PENSIF C'EST QU'IL TENTE DE RESOUDRE UNE ENIGME QU'IL A RENCONTREE DURANT SES TRAVAUX ET NON PARCE QUE C'EST UN GRAND DISTRAIT ! TOUJOURS UN SOURIRE ILLUMINANT SON VISAGE ET SON RIRE QU'IL SORT PLUS VITE QUE SON OMBRE, LUMERAO EST UN MAGE SYMPATHIQUE QUE TOUT LE MONDE APPRECIE ET QUI EST RAVI DE DONNER DU TEMPS A CHACUN. MEME S'IL A DU MAL A ETRE A L'HEURE MALGRE SON CADRANT SOLAIRE, LUMERAO A TOUJOURS UNE BLAGUE ET PLEIN D'IDEES ORIGINALES A PROPOSER A SES AMIS MAGES QUI RIGOLENT TOUJOURS BIEN AVEC LUI.



## ELECTAO :



ELECTAO EST LA GRANDE MAGE DE CET ELEMENT INSTABLE QU'EST L'ELECTRICITE. PLEINE D'ENERGIE ET DE PUNCH, ELLE DONNE UN COUP DE FOUET A TOUT CEUX QUI L'ENTOURENT ET LES REND SUPER ACTIFS. NE T'ETONNE DONC PAS DE TE RETROUVER EN PLEINE ACTION SANS AVOIR EU LE TEMPS DE DIRE OUF ! TOUJOURS PLEINE DE RIRE ET DE SOURIRES, ELLE ADORE RIGOLER MAIS QUAND VIENT LE MOMENT OU IL N'Y A PLUS DE COURANT MIEUX VAUT LA LAISSER REPRENDRE DES FORCES POUR EVITER DE SE PRENDRE UNE DECHARGE BIEN SENTIE ! SA MAGIE REQUIERT UNE GRANDE PART DE PREPARATION ET DE PREVISION, C'EST POURQUOI ELECTAO EST UNE PERSONNE TRES ORGANISEE QUI, DU COUP, TIENS L'AGENDA GENERAL DES MAGES ET QUI RAPPELLE A L'ORDRE LES GRANDS DISTRAITS DE COLLEGUES MAGICIENS.



## LES SIZAINES :

### LES ROUGES :

VOUS ETES LES PLAMENAR ET VOUS HABITEZ SUR LA PLANETE PYROALAMA. GRACE AU ROI, VOUS AVEZ RECU LE POUVOIR DU FEU MAIS VOUS NE SAVEZ PAS ENCORE TOTALEMENT MAITRISER VOTRE POUVOIR. AINSI, ON VOUS VOIT SOUVENT AVEC UNE PETITE FLAMME AU BOUT DU POUCE, HABILLES DE ROUGE ET POUR VOUS PROTEGER DES FLAMMES, VOTRE CORPS ROUGE EST COUVERT D'ECAILLES.

### LES VERTS :

LES VERTS, VOUS RESIDEZ SUR LA PLANETE TERRATER ET VOTRE PEUPLE EST SURNOMME LES ZEMJAR. VOTRE PRINCE VOUS A APPRIS A CONTROLER LA TERRE. VOUS VOUS CAMOUFLEZ POUR PASSER INAPERÇUS CAR VOUS NE VOULEZ PAS EFFRAYER TOUTE LA NATURE QUI VOUS ENTOURE (DU LION A LA FOURMI). AUSSI SUBTILS QUE LE CAMELEON, A VOUS DE FAIRE PARLER VOTRE IMAGINATION.

### LES NOIRS :

LES NOIRS, VOUS REPRESENTEZ LE PEUPLE DES HADLOVINAR ET SA PLANETE SHUMBRA. L'OBSCURITE VOUS APPARTIENT ; LIBRE A VOUS DE JETER L'OMBRE OU BON VOUS SEMBLE. GRACE A CELA, VOIR DANS LE NOIR N'EST PAS UNE DIFFICULTE POUR VOUS, VU QUE LE SOLEIL EST RAREMENT PRESENT CHEZ VOUS. MAIS EN CONTREPARTIE, VOUS PORTEZ DES LUNETTES DE PROTECTION LORS DE SON APPARITION. C'EST DE NOIR VETUS QUE VOUS VOUS DEPLACEZ, VOTRE CAPE DANS LE VENT.

### LES BLEUS :

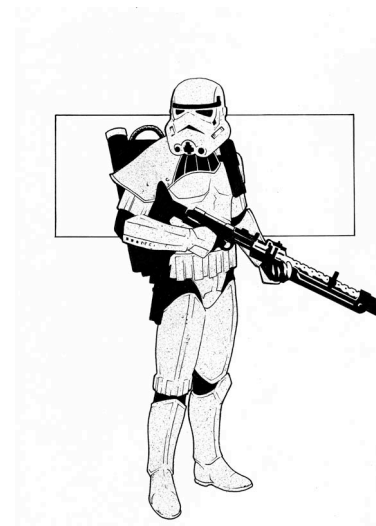
VOUS VOUS ETES RETRANCHEZ SUR LA PLANETE AQUABON APRES L'EXPLOSION DE LA PLANETE MERE. ON VOUS APPELLE LES VODAR. L'EAU N'A AUCUN SECRET POUR VOUS. PARTOUT OU VOUS ALLEZ, ON VOUS REGARDE D'UN REGARD ETONNE VU VOS DOIGTS ET VOS PIEDS PALMES. MAIS LOIN DE VOUS SENTIR VEXES, C'EST AVEC FIERTE QUE VOUS PORTEZ LE TUBA.

### LES BLANCS :

LES BLANCS, VOUS ETES LE VALEUREUX PEUPLE DES SUNKAR ET VOTRE PLANETE CHERIE SE NOMME HELIOR. VOUS L'AUREZ DEVINE, VOUS BENEFICIEZ DE LA LUMIERE. POUR LA REFLECHIR, VOUS AVEZ FAIT PREUVE D'INGENIOSITE ET PORTEZ DONC CONSTAMMENT DE L'ALUMINIUM SUR VOUS. ESTIMANT QUE LA LUMIERE NE VA PAS ASSEZ LOIN, VOUS VOUS SERVEZ DE MIROIRS POUR VOUS DEFENDRE.

### LES FAUVES :

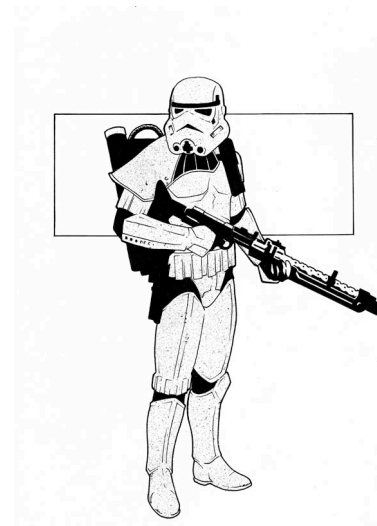
VOUS, LES FAUVES, VOUS ETES LES UDAR ET VOUS HABITEZ LA PLANETE VENTURA. VOTRE ATOUT OFFERT PAR LE ROI EST LE VENT. VOTRE SOUFFLE EST UNE ARME DE



DEFENSE TRES EFFICACE CAR GRACE A LUI, PEU D'ENNEMIS ARRIVENT A ATTEINDRE. POUR VOUS FONDRE DANS LE BROUILLARD QUE VOUS CREEZ PARFOIS, VOUS ETES RECOUVERTS DE BLANC ET DE GRIS. L'OURTE VOUS AIDERAIT A VOUS CONFONDRE EN NUAGE...

### LES GRIS :

ELES GRIS, VOUS VIVEZ SUR LA PLANETE FULGURKUS ET VOTRE PEUPLADE SE NOMME LES MUNJAR. DZZZ DZZZ, L'ELECTRICITE EST VOTRE POINT FORT. QUICONQUE VOUS ATTAQUE RECOIT UNE DECHARGE, ET PEU OSENT VOUS APPROCHER. PRUDENTS, VOUS EN FAITES BON USAGE CAR VOTRE QUEUE EN FORME DE PRISE PEUT SE RETOURNER CONTRE VOUS A TOUT INSTANT, UN ACCIDENT EST VITE ARRIVE. ON VOUS RECONNAIT FACILEMENT DE PAR VOS HABITS DE COULEUR CUIVRE.



## LES JOURNEES TYPIQUES DU CAMP :

### LA JOURNEE OLYMPIQUE :

CETTE TRADITION PERMET AUX GLADIATEURS INTRAGALACTIQUES DE SE MESURER LES UNS LES AUTRES A TRAVERS DE MULTIPLES DISCIPLINES SPORTIVES : LES COMBATS AUX SABRES LASERS, LES COURSES DE MOTOS VOLANTES, LE LANCER DE METEORITES, LE TIR AU BLASTER, LE FOOT EN APESANTEUR, ETC... C'EST L'OCCASION DE FAIRE HONNEUR à SA PLANETE, D'ACCUMULER GLOIRE ET RICHESSE.

### LE CONCOURS CUISINE :

TOUT LE MONDE LE SAIT, LE NERF DE LA GUERRE SPATIALE C'EST LA BOUFFE. ET AUTANT VOUS DIRE QU'EN APESANTEUR, PRÉPARER UN REPAS RELÈVE DE LA PROUESSE TECHNIQUE ! C'EST POURQUOI LES GÉNÉRAUX ONT ORGANISÉ UN CONCOURS CULINAIRE AFIN DE RÉCOMPENSER LES SOLDATS QUI SAURONT SE DISTINGUER DANS CETTE DISCIPLINE CAPITALE QU'EST LA CUISINE.

### LE HIKE :

LA VIE DU SOLDAT INTRAGALACTIQUE NE SE RÉSUME PAS QU'ÀUX ESCAPADES EN VAISSEAU, IL DOIT ÉGALEMENT POUVOIR METTRE PIED À TERRE. ET QUAND IL LE FAIT, IL LE FAIT EN CADENCE S'IL VOUS PLAÎT ! SA COMBINAISON SPATIALE DE 20 KILOS, SES RÉSERVES D'OXYGÈNE DE 15 KILOS ET SON ÉQUIPEMENT MILITAIRE DE 10 KILOS NE LUI FACILITENT PAS LA VIE MAIS LES PAYSAGES QUI LUI SONT DONNÉS DE VOIR VALENT BIEN SES MENUES DIFFICULTÉS.

### LES PROMESSES :

LE SOLDAT INTRAGALACTIQUE BIEN QUE FAN DU FOOT INTRAGALACTIQUE ET DU TUNNING D'ARÉONEF SPATIALE PREND PARFOIS LE TEMPS D'ÉLEVER SON ESPRIT. C'EST LE MOMENT POUR LUI DE SE REMEMORER SON SERMENT D'ALLEGÉANCE OU DE LE FAIRE SI IL N'EN A PAS ENCORE EU L'OCCASION. BREF, C'EST LE TEMPS DE LA PROMESSE ! LA PROMESSE EST UN PASSAGE VERS LA SAGESSE, UN AVANCEMENT DANS LA VIE DU LOUVETERAU. QUAND TU FERRAS TA PROMESSE, CHER PROMETTANT, TU T'ENGAGERAS ENVERS DIEU, OU ENVERS LA PATRIE (DONC LE ROI) MAIS SURTOUT TU T'ENGAGERAS ENVERS LA MEUTE ET TOUTE L'UNITÉ. TU T'ENGAGERAS À FAIRE RESPECTER LES LOIS DE LA VIE LOUVETERAU, SES IDÉAUX ET UN STYLE DE VIE QUE TU AS LA CHANCE DE POUVOIR APPRENDRE. MAIS POUR CELA, IL FAUDRA BIEN RÉFLÉCHIR À CE QUE LA PROMESSE REPRÉSENTE POUR TOI AVANT DE LA FAIRE ET AUSSI RÉFLÉCHIR À CE QUE TU POURRAIS PROMETTRE EN PLUS DE TON ENGAGEMENT CHEZ LES LOUVETERAUX.

### SREVNE 'L EENRUOJ AL :

LE CONCEPT DE CETTE JOURNÉE LOUFOQUE EST DE BOUSCULER L'ORDRE DES ÉVÉNEMENTS JOURNALIERS DU DÉBUT À LA FIN. LE BUT EST D'APPRENDRE AUX SOLDATS À S'ADAPTER À TOUTES LES SITUATIONS MÊME LES PLUS



DESTABILISANTES. LE SOLDAT INTRAGALACTIQUE SAIT QUE DANS L'ESPACE LES MOTS « HAUT » ET « BAS » N'ONT QU'UNE SIGNIFICATION RELATIVE. DE LA CHOUCROUTE AU PETIT DEJ JUSQU'AU PORRIDGE AU SOUPER, RIEN NE L'ETONNE PLUS. LES PLUS HABILES A S'ADAPTER A CES CONDITIONS DEROUTANTES AURONT L'ESTIME DE LEURS SUPERIEURS.

### LA JOURNEE CRADO :

LA DIFFERENCE ENTRE UN VAISSEAU DE CROISIERE TOURISTIQUE ET UN DESTROYEUR IMPERIAL, C'EST LES DOUCHES ! SOIT LE VAISSEAU N'EN EST PAS EQUIPE A LA BASE, SOIT L'EQUIPAGE LA REMPLACE PAR UN LANCE-MISSILE SUPPLEMENTAIRE... POUR LES MISSIONS COURTES, CELA NE POSE PAS DE DIFFICULTES MAIS QUAND IL S'AGIT DE PARTIR 3 MOIS...UN ENTRAINEMENT SPECIAL EST NECESSAIRE. LA JOURNEE CRADO PORTE TRES BIEN SON NOM... AU PROGRAMME : BOUE, EAU, FARINE A PIZZA, RE-BOUE, ŒUF, SUIE DE CAMOUFLAGE, ETC. ON SE SALIT, ON SE ROULE PAR TERRE, BREF ON S'ECLATE ! ET COMME ON SAIT QU'UN LOUP CA N'AIME PAS SE LAVER, EH BIEN, IL FAUT EN PROFITER ! NOUS LUI OFFRONS UNE JOURNEE DONT IL SE SOUVIENDRA... BIEN ENTENDU, UNE JOURNEE CRADO NE SERAIT PAS LA MEME SANS SON LEGENDAIRE ET HUMIDE DECRASSAGE FINAL ! N'OUBLIEZ PAS VOS T-SHIRTS BLANCS ET AUTRES VETEMENTS « A CONDAMNER » !

MAIS LA VIE DANS L'ESPACE EST IMPREVISIBLE ET RESERVE AUX SOLDATS DE NOMBREUSES AUTRES SURPRISES...

## LES TRADITIONS DE LA MEUTE

### LE RASSEMBLEMENT :

LE RASSEMBLEMENT EST LE MOMENT OU LES CHEFS EXPLIQUENT DIVERSES CHOSSES AUX LOUVETERAUX, TEL QUE LE JEU OU LES TACHES A REMPLIR, POUR LE BON DEROULEMENT DU RESTE DE LA JOURNEE. POUR QUE LE RASSEMBLEMENT SE DEROULE LE PLUS VITE POSSIBLE ET QUE NOUS AYONS UN MAXIMUM DE TEMPS POUR FAIRE LES ACTIVITES, IL FAUT RESPECTER CERTAINES REGLES :

- TOUT LE MONDE SE TRAIT A MOINS D'ETRE INVITE A PARLER.
- TOUT LE MONDE CONSERVE LA POSITION DE RASSEMBLEMENT DURANT TOUTE LA DUREE DE CE DERNIER.

CHEF, LA POSITION RASSEMBLEMENT C'EST QUOI ? HE BIEN, C'EST :

LES MAINS DANS LE DOS (ET PAS DANS LES POCHESS !!)

LES PIEDS LEGEREMENT ECARTES

ON REGARDE DEVANT SOI, C'EST-A-DIRE CE QUI SE PASSE DANS LE RASSEMBLEMENT.

ON NE GESTICULE PAS EN DERANGEANT SON VOISIN



LA SIZAINE SE REPARTIT UNIFORMEMENT SUR L'ESPACE DISPONIBLE ET RESTE EN LIGNE DROITE

- TOUT TIR D'OBJET EST STRICTEMENT INTERDIT

AU CAS OU LES CHEFS EN VIENNENT A FAIRE LES OREILLES DE LOUPS C'EST QUE LA SITUATION N'EST PAS CONVENABLE POUR TENIR UN RASSEMBLEMENT ET QU'IL FAUT IMPERATIVEMENT SE TAIRE OU LES CHEFS RISQUENT DE SEVIR.

### **LE CONSEIL DE SIZAINE :**

NOUS EN AVONS DEJA FAIT UN PENDANT L'ANNEE POUR CEUX QUI S'EN SOUVIENNENT.

LE CONSEIL DE SIZAINE EST UN MOMENT OU LA SIZAINE ET EVENTUELLEMENT UN CHEF SE METTENT A L'ECART POUR PARLER DE CE QUI NE VA PAS DANS LA SIZAINE OU POUR SE FELICITER DE CE QUI VA BIEN. C'EST AUSSI LE MOMENT POUR LA SIZAINE DE DIRE CE QU'ELLE A AIME OU PAS AIME COMME ACTIVITE. LE CONSEIL N'EST PAS UN MOMENT DE DISPUTES OU DE CRITIQUES, MAIS UN MOMENT OU L'ON REGLE DES PROBLEMES POUR AMELIORER L'ENTENTE ET L'ESPRIT D'EQUIPE DANS LA SIZAINE.

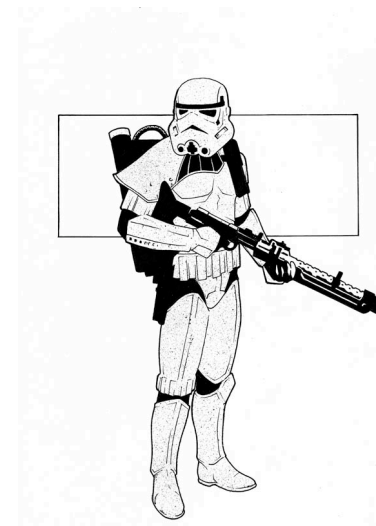
### **LE ROCHER DU CONSEIL :**

LE ROCHER DU CONSEIL EST UN MOMENT OU L'ON S'ASSIED ET OU L'ON REFLECHIT. C'EST LE MOMENT POUR CHACUN DE PARTAGER SES IDEES AVEC LES AUTRES, OU SIMPLEMENT DE DONNER SON AVIS SUR UNE AVENTURE QUE L'ON VA VIVRE, CE QUE L'ON VIT, OU QUE L'ON A VECUE.

### **LA PROMESSE :**

TU ES UN JEUNE LOUP QUI S'EVEILLE A LA JUNGLE, MAIS TU T'ES DEJA APERCU QUE TU PARTICIPES A TOUS LES ASPECTS DE LA VIE DE LA MEUTE. SI TU VEUX Y ENTRER ENTIEREMENT TU DOIS MAINTENANT T'ENGAGER, FAIRE DE TON MIEUX AFIN QUE LA MEUTE PUISSE COMPTER SUR TOI ET SOIT ASSEZ FORTE POUR QUE CHAQUE LOUP SOIT EN SECURITE DANS LA JUNGLE. DESORMAIS, TU SAIS COMBIEN LA LOI EST IMPORTANTE, INDISPENSABLE POUR QUE LA MEUTE VIVE ET CHASSE DIGNEMENT ET AVEC SUCCES.

L'ENGAGEMENT QUE TU VAS PRENDRE S'APPELLE LA PROMESSE. MAIS NE T'INQUIETE PAS, LES CHEFS SERONT LA POUR T'AIDER ET TE GUIDER PENDANT CE MOMENT IMPORTANT DE LA VIE DU LOUVETERAU.



# LE SAC D'UN SOLDAT DE L'ESPACE

## SUR TOI LE JOUR DU DEPART :

- PULL D'UNIFORME
- SHORT D'UNIFORME
- TON FOULARD (BIEN ROULE)
- CHAUSSETTES GRISES
- BOTTINES DE MARCHE

## DANS TON PETIT SAC A DOS (QUI SERA UTILISE POUR LE HIKE ENTRE AUTRE):

- UN PIQUE-NIQUE
- UNE GOURDE (REPLIEE DE PREFERENCE)
- CARTE SIS (A DONNER AUX CHEFS DES LE PREMIER CONTACT)

## POUR TA COUCHETTE DANS LE VAISSEAU :

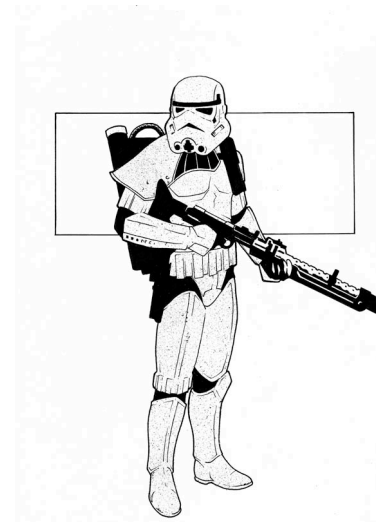
- UN SAC DE COUCHAGE
- UNE COUVERTURE
- UN MATELAS PNEUMATIQUE OU UN LIT DE CAMP. VERIFIEZ BIEN QU'IL NE SOIT PAS PERCE OU QU'IL NE MANQUE PAS DE PIECE + POMPE SI NECESSAIRE.

## DANS TON GRAND SAC A DOS :

- 1 VESTE CHAUDE ET IMPERMEABLE (EN ESPERANT QU'ELLE NE SERVIRA PAS)
- 2 OU 3 PULLS CHAUDS (POUR FAIRE FACE AU FROID DES SOIREES DU CAMPMENT)
- 10 T-SHIRTS
- 5 SHORTS
- 1 PANTALON (UNIQUEMENT POUR LES VEILLEES POLAIRES !)
- 2 PYJAMAS
- 15 PAIRES DE CHAUSSETTES
- 10 CALECONS
  
- 2 ESSUIES ET 2 GANTS DE TOILETTE
- 1 MAILLOT DE BAIN (SLIP DE BAIN) ET 1 BONNET DE BAIN
- 1 CASQUETTE, BOB OU AUTRE COUVRE CHEF (POUR LE SOLEIL)
- SAC A LINGE SALE EN TISSUS
- 1 PAIRE DE BOTTES
- 1 PAIRE DE BASKETS (OU PLUS)
  
- TON DEGUISEMENT (VOIR PLUS HAUT DANS LES SIZAINES)
  
- 1 OU 2 LIVRES POUR LA SIESTE
- ENVELOPPES **TIMBRES ET PRE ADRESSEES**, PAPIER ET BIC
- 1 LAMPE DE POCHE + PILES DE RECHANGE
- LES 5 OBJETS DU SOLDAT DE L'ESPACE : PAPIER, BIC, CORDE, MOUCHOIRS ET TA BONNE HUMEUR.

## DANS TA TROUSSE DE TOILETTE :

- 1 BROUSSE A DENTS, DU DENTIFRICE ET 1 GOBELET
- 1 SAVON ET DU SHAMPOING.
- DES MOUCHOIRS

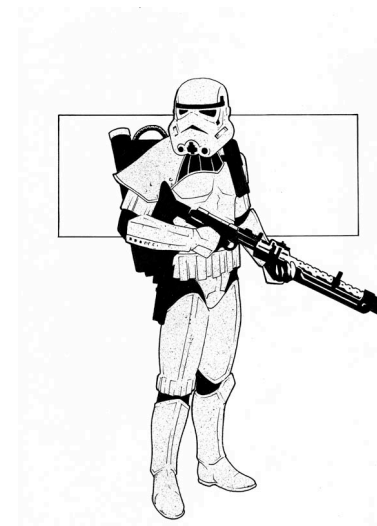


- DE LA CREME SOLAIRE
- DES COTONS-TIGES
- ANTI-MOUSTIQUE

ENCORE QUELQUES CONSEILS UTILES... MAIS NEANMOINS INCONTOURNABLES :

- **PARTICIPE** A L'EMPAQUETAGE DE TON SAC, COMME CA TU SAURAS COMMENT FAIRE POUR LA PROCHAINE FOIS MAIS EN PLUS TU SAURAS CE QUI SE CACHE DANS TON SAC (ET CA C'EST SUPER UTILE).
- OUBLIE TOUT CE QUE TU POURRAIS CASSER ET TOUT CE QUI A DE LA VALEUR... AINSI QUE TOUS LES APPAREILS ELECTRONIQUES ET AUTRE OUTIL DE COMMUNICATION BIEN CONNU... NUL BESOIN DE PLAYSTATION, PSP, GAMEBOY, DE GSM OU ENCORE DE MP3 ! LES OBJETS DE VALEURS (CHAINE, GOURMETTE, MONTRE...) SONT AUSSI A LAISSER A LA MAISON.

**!! N'OUBLIE PAS DE MARQUER TON NOM SUR TOUTES TES AFFAIRES !!**



## INFORMATIONS PRATIQUES:

Voici l'adresse du poste avancé où tes parents pourront bien évidemment t'envoyer de jolis mots doux:

Meute St-Georges  
Nom et prénom du louveteau  
Rue d'Hoffschmidt 53  
6720 Habay-La-Neuve

### Départ pour tous les louveteaux:

Quand ?	Le 1 <sup>er</sup> juillet 2010
Où?	A la gare d'Ottignies
Heure ?	9h45
A prendre?	Carte SIS Tes bagages, un pick nick et toute ta motivation

Attention le train ne vous attendra pas !!!!!

### Retour:

Le retour se fera le 10 juillet.  
Nous vous attendons à 15h30 à l'endroit de camp.

### Prix:

Cette année, le prix du camp pour tous les louveteaux s'élève à 105 euros.  
Le prix du camp est à payer sur le compte 068-2454266-96,  
Avec en communication: NOM + PRENOM (du louveteau) + HABAY 2010

Nous attendons ces paiements **au plus tard le 15 juin 2010.**

Les loups qui ne viendraient pas au camp sont priés de le signaler au chef responsable de leur sizaine<sup>1</sup> **pour cette même date**, par téléphone (pas de sms !!) et de préférence pas pendant les heures de cours.

---

<sup>1</sup> Pour rappel :  
Blancs : Raksha  
Bleus : Won-tolla  
Verts : Rama  
Rouges : Toomaï  
Gris : Akéla  
Fauves : Ferao  
Noirs : Phao

LES JEUX :

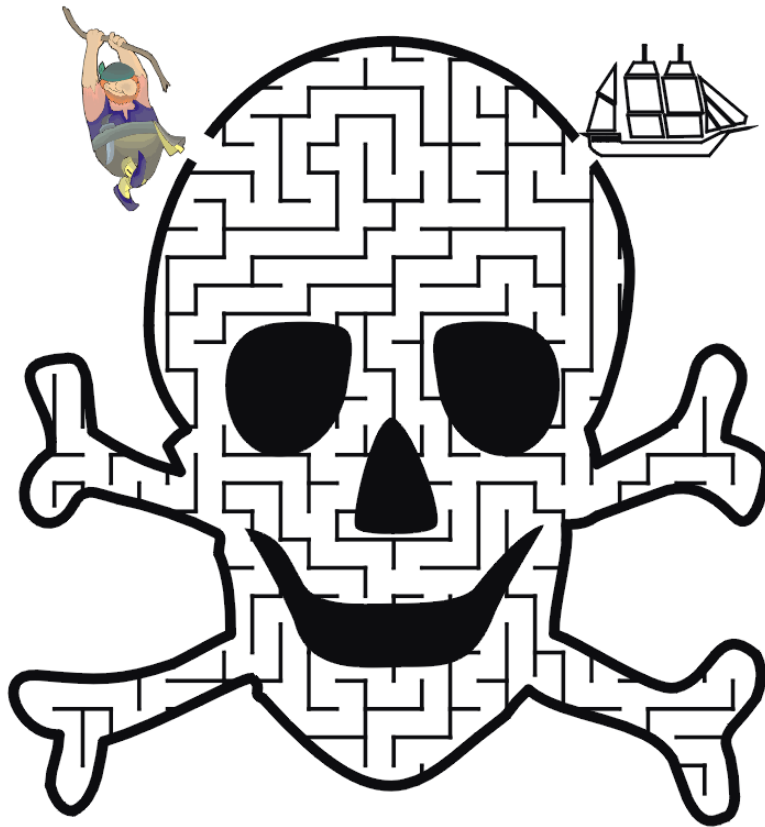
	6	4		9	7			
					6	3		7
		7	1	8				
4		8			9	7		2
	3			2			9	
7		2	8			1		5
				1	2	5		
1		6	4					
			9	6		8	1	

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

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

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

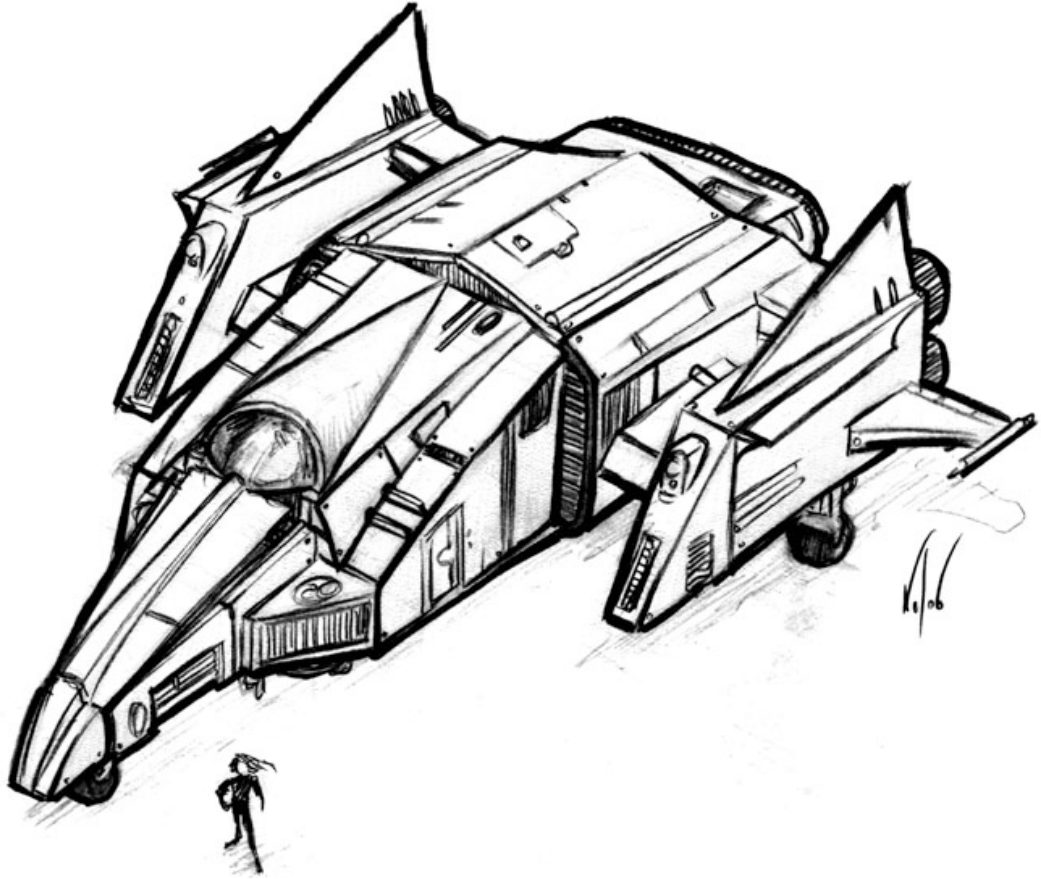




## Cherche les 7 différences

Il y a 7 différences entre ces deux images. Peux-tu les trouver?





Voici les bons qui te permettront d'avoir certains avantages pendant le camp. Veille à ne pas tous les utiliser trop vite... Attention un bon par jour seulement !

Ce bon te permet d'avoir un bonbon supplémentaire



Ce bon te permet d'avoir un bonbon supplémentaire



Ce bon te donne droit à une délicieuse boisson bien connue nommée



Ce bon te permet d'avoir un dessert supplémentaire  
Remarque : valable jusqu'à épuisement des stocks



Grâce à ce bon, tu peux éviter la gym du matin  
Attention, tu dois quand même y assister !!

