

# *Camp scout*

## *2014*



GAME OF THRONES™

*Que la guerre commence ...*

## Petit bout d'histoire pour situer :

L'histoire se situe dans un univers médiéval où les saisons peuvent durer des années. L'intrigue se passe essentiellement sur le continent de Westeros, dans le royaume des Sept Couronnes, un pays dirigé par plusieurs grandes maisons nobles dont une possède le pouvoir royal. Ces puissantes maisons sont les Arryn, les Baratheon, les Greyjoy, les Lannister, les Martell, les Stark, les Targaryen, les Tully et les Tyrell. Elles ont chacune leur domaine, leurs bannerets et leur blason, mais ont des intérêts divergents et des querelles ancestrales les divisent.

Au début de la série, les Sept Couronnes sont dirigées par le roi Robert Baratheon, qui a renversé la dynastie des Targaryen quinze ans auparavant. Il propose à Eddard Stark, son ami et ancien compagnon d'armes lors de la rébellion contre les Targaryen, le poste de Main du roi (sorte de premier ministre), qui était précédemment occupé par Jon Arryn, mentor des deux hommes, qui vient de mourir. Eddard accepte à contrecœur l'offre du roi et quitte ses terres glacées du nord pour gagner la capitale, Port-Réal. Il se heurte à l'inimitié de la reine, Cersei Lannister, et aux intrigues de différents conseillers, et découvre que les trois enfants légitimes de Robert ne sont en fait pas de lui. La mort de Robert, survenue juste après, déclenche la guerre civile, plusieurs prétendants revendiquant le trône tandis que certaines maisons cherchent à regagner leur indépendance.

Dans le même temps, le fils bâtard d'Eddard Stark, Jon Snow, rejoint la Garde de Nuit, un ordre dont la fonction est de veiller sur la frontière nord du royaume, protégée par un immense mur de glace et au-delà de laquelle vivent les sauvageons, des peuples qui se disent libres. Très vite, il déjoue une tentative d'assassinat contre le Lord Commandant de la Garde de Nuit, tentative orchestrée par des créatures appelées les Autres que l'on croyait légendaires, et intègre une expédition chargée d'enquêter au-delà du mur sur les disparitions de plusieurs membres de la Garde de Nuit.

Et, sur le continent oriental, les deux derniers survivants de la maison Targaryen, le très instable Viserys et sa jeune sœur Daenerys, tentent de restaurer la grandeur passée de leur maison. Viserys arrange le mariage de sa sœur avec Drogo, chef d'une puissante horde de cavaliers nomades appelés les Dothrakis, afin de reconquérir les Sept Couronnes, mais sa folie cause sa perte. Daenerys, désormais ultime représentante de la maison Targaryen, tente de survivre au milieu d'un monde hostile, aidée en cela par la naissance miraculeuse de trois dragons, race qui était éteinte, venant d'œufs fossilisés lui ayant été donnés en cadeau de mariage. Ces dragons attirent les convoitises mais assurent également la renommée de Daenerys, dont l'objectif est de reconquérir le trône de son père.

*Cher peuple du royaume de Westeros,*

*Voici venu l'heure de réunir les 5 familles les plus importantes du royaume des sept couronnes et, d'une fois pour toute, mettre fin à cette guerre sanguinaire qui nuit au royaume. Cet été va bientôt prendre fin pour accueillir un hiver long et rude. Profitons des derniers jours d'été pour mettre un point final à cette guerre et couronner la famille qui méritera vraiment de diriger Westeros.*

*A vos armes !*

## Lynx = les Baratheon



La maison Baratheon dirige les Terres de l'Orage au sud-ouest de Westeros depuis sa forteresse d'Accalmie. Son emblème est un cerf noir couronné et sa devise est « Notre est la fureur ». La maison Baratheon descend directement de la lignée des Rois de l'Orage dont Argilac l'Arrogant fut le dernier représentant. Le suzerain actuel des Baratheon est également le Roi des Sept Couronnes. Il s'agit de Robert Baratheon. Suite à l'enlèvement de Lyanna Stark par Rhaegar Targaryen au tournoi de Harrenhal, Robert Baratheon mena une rébellion contre le pouvoir en place et élimina tous ses représentants. Il mit ainsi fin à la dynastie Targaryenne et la maison Baratheon accéda au Trône de Fer.

## Dauphin = les Greyjoy



La maison Greyjoy règne sur les Îles de Fer depuis la forteresse de Pyk au large de la côte ouest du royaume des Sept Couronnes. Son emblème est un kraken doré et sa devise est 'Nous ne semons pas'. Les Greyjoy sont des marins qui vivent essentiellement de pillages et dont les rébellions furent nombreuses au fil des siècles mais pas toujours couronnées de succès. Le seigneur actuel des Fers-Nés est Balon Greyjoy. Il est le descendant de Vickon Greyjoy qui, pendant la Conquête Targaryenne, obtint la suzeraineté des Îles de Fer en les séparant du Conflans auquel elles étaient autrefois rattachées. Aujourd'hui ralliée à la couronne, la maison Greyjoy reste toutefois toujours prête à entrer en guerre et à déclarer son indépendance.

## Grizzly = les Lannister



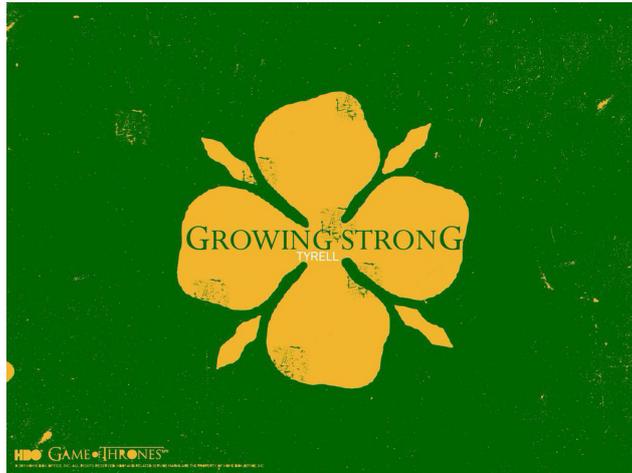
La maison Lannister domine les régions de l'Ouest depuis sa demeure de Castral Roc. Descendants directs des Andals venus de l'est, ils régnaient en tant que Rois du Roc jusqu'à la Conquête Targaryenne. Tywin Lannister, le descendant de Loren Lannister (dernier roi du Roc), est aujourd'hui à la tête de la maison la plus fortunée du royaume. L'emblème des Lannister est le lion d'or et sa devise est "Je rugis !". Plus officiellement, leur seconde devise est "Un Lannister paye toujours ses dettes". La Reine actuelle du royaume des Sept Couronnes, Cersei fait partie de la maison Lannister.

## Aigle = les Stark



La maison Stark dirige le Territoire du Nord depuis des millénaires depuis la forteresse de Winterfell. Son emblème est un "direwolf", traduit en français par "loup géant". Cette famille est présente sur Westeros depuis l'arrivée des Premiers Hommes. Sa devise est "L'hiver vient". Le suzerain actuel de la maison Stark est Eddard Stark. Autrefois nommés les Rois de l'hiver, les Stark ont beaucoup contribué à faire du royaume ce qu'il est aujourd'hui. Le plus célèbre d'entre eux, Bran le Bâtisseur fit par exemple construire le Mur du Nord et noua d'étroites relations avec la Garde de Nuit afin d'assurer la protection du royaume. Comme tous les habitants du Nord, les Stark prient les Anciens Dieux de la forêt. Plusieurs membres de cette famille sont des personnages clés de la saga du Trône de Fer.

## Panthère = les Tyrell



La maison Tyrell dirige la région du Bief au sud ouest des Sept Couronnes. Son emblème est la rose dorée sur un champ vert. Cette maison dont la devise est "Plus haut, plus fort" est la deuxième famille la plus riche du royaume après les Lannister. Grâce à leurs terres fertiles où la chevalerie règne en maître, la maison Tyrell est capable de lever l'armée la plus grande de tout Westeros. De la même manière, en additionnant tous leurs alliés du Bief, ils détiennent très certainement la plus forte puissance maritime. La maison Tyrell n'était qu'à l'origine, une des maisons du Bief. C'est lors de la Conquête Targaryenne, après avoir vaincu la maison Jardinier et pris Hautjardin que la suzeraineté de cette région fut confiée aux Tyrell.

### *Ce qu'il vous faudra accomplir avant d'arriver sur le champ de bataille :*

Pour pouvoir entrer sur le champ de bataille nous demandons à chaque chef de famille et leurs bannerets (CP et le reste de la patrouille) de se munir d'un blason de leur famille (genre de bouclier sur lequel vous dessinerez et peindrez le symbole de votre famille et de votre patrouille) et d'habits adéquats en fonction de votre lieu de résidence (déguisement qui devra être conforme à la région dans laquelle vit votre famille et qui devra correspondre à l'époque dans laquelle se déroule "game of throne" donc plus ou moins le Moyen-Âge).

Vous devrez également penser à la manière dont vous voudrez organiser votre château et ses alentours (pilotis, table à feu et table). Nous vous conseillons donc fortement de faire des plans de tout ceci afin que votre installation se fasse dans de meilleures conditions et le plus rapidement possible.

#### Récapitulatif :

- Créer un blason qui mêle l'emblème de votre famille et l'animal de votre patrouille.
- Posséder un déguisement en rapport avec le thème et en fonction du climat du lieu où votre famille vit dans G.O.T.
- Posséder des plans pour les différentes constructions à faire.

## Informations pratiques :

### A ne pas oublier :

#### **Dans le sac :**

- Pulls
- T-shirts
- Pantalons
- Shorts
- Culottes/slips/caleçons/soutien-gorge/chaussettes
- Chaussures de marche/ de sport/ de pluie
- Sac de couchage
- Matelas
- Lampe de poche
- Gamelle et couverts
- Gourde
- Chapeau/casquette
- Veste de pluie
- Maillot de bain
- Pyjama
- De quoi écrire (crayon, bics, papier)
- Essuie de bain
- Un **petit** sac à dos de marche pour le raid, le hike et le jeu de 24

**GSM\*, MP3/iPod et console de jeux ne seront pas tolérés durant le camp!**

\* la HP devra avoir son GSM mais celui-ci ne sera toléré seulement lors de certaines activités et avec l'autorisation des chefs.

#### **Sur soi :**

- Uniforme impeccable (pantalon en velours côtelé bleu marine, chemise, pull, foulard roulé correctement)
- Un pic-nic pour le premier midi
- Les papiers administratifs remplis correctement
- Carte d'identité (pas une photocopie)
- 

### Dates et heures à retenir :

**Départ** : Le mardi 8 juillet pour la HP du local (l'heure sera communiquée ultérieurement)

Le samedi **12 juillet à 8h30** pour tout les autres de la place roi Baudouin à Berchem-sainte-Agathe

**Retour** : le samedi **26 juillet à 16h** place roi Baudouin à Berchem-sainte-Agathe

## Où partons-nous?

Nous partons dans la régions de Spa, l'adresse pour écrire des lettres à vos enfants est la suivante :

Monsieur Camille Septon  
"NOM + PRÉNOM de votre enfant" + troupe 195eme  
Oufny, 30  
4987 Chevron  
Belgique

## Papiers administratifs :

Ci-joint, vous trouverez une série de document à remplir et à rendre **IMPÉRATIVEMENT** le jour du départ de votre enfant au chef de sa section responsable de la centralisation de ces documents.