

LEXIQUE  
FABULIA

# Fabulia

*Le livre-jeu dont tu choisies les héros !*

*Fabulia dans ma classe - Dossier d'accompagnement*



1. Une chasse au trésor	2
2. Une sorcière dans la ville	4
3. Le plus courageux des chevaliers	6
4. Guidée par la sagesse	8
5. Le roi au bon coeur	10
6. Le héros et la bête	13
7. L'école des animaux	15
8. Un pays ensorcelé	17
9. L'apprenti de l'alchimiste	19
10. Un voyage autour du monde	23
11. Les chuchoteurs	26
12. Le monstre mâchouilleur	28
13. C'est de l'art !	31
14. Le gardien du miam	34
15. Les portes jumelles	36
16. La maison du baron	39

Ce lexique a été créé par Lifestyle Boardgames dans le but d'approfondir la compréhension du vocabulaire des histoires du jeu Fabulia. Il est conseillé de l'exploiter avec le jeu pour un résultat optimal. Retrouvez toutes les activités ainsi que la fiche pédagogique sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://www.unjeudansmaclasse.com)

# 1. UNE CHASSE AU TRÉSOR

Carte 1.1	
<b>Lointain</b>	Eloigné dans le temps.
<b>Déterminé</b>	Résolu, fermement décidé.
<b>Orphelin</b>	Enfant qui a perdu un de ses parents ou les deux.
<b>Matelot</b>	Désigne un homme faisant partie de l'équipage d'un bateau. Le matelot exécute les ordres du capitaine.
<b>Inné</b>	Que l'on possède dès la naissance.
<b>Au rang de</b>	Position dans une valeur ou une hiérarchie.

Carte 1.2	
<b>Au regard perçant</b>	Qui regarde (quelqu'un) avec force, avec une attention pénétrante.

Carte 1.3	
<b>La nature du voyage</b>	Le but de ce déplacement.
<b>un fouineur</b>	un personnage très curieux, espionnant de manière indiscreète.
<b>Habile</b>	Contraire de maladroit : Personne qui agit avec adresse, intelligence et compétence.
<b>Dissimulé</b>	Caché aux yeux des autres.
<b>"Que l'Grand Crique me croque"</b>	Expression pour dire "Que le diable m'emporte" ou "Que la mort vienne me chercher".
<b>Récurer</b>	Nettoyer à fond en frottant vivement.
<b>Mériter</b>	Être digne de recevoir une récompense ou une sanction suivant notre acte, notre comportement, notre conduite ou notre geste.

Carte 1.4	
<b>Balloter</b>	Agiter en tous sens, faire aller alternativement dans un sens et dans l'autre.
<b>En vue de l'île</b>	L'île est à porté du regard, que l'on peut voir au loin.
<b>Ordonner</b>	Donner un ordre à quelqu'un.
<b>Accoster</b>	S'approcher et se ranger bord à bord avec un quai ou un autre bateau.
<b>Rivages</b>	Terres limitant une étendue d'eau.

# 1. UNE CHASSE AU TRÉSOR

Carte 1.4	
<b>Rochers aiguisés</b>	Rochers tranchants.
<b>S'échouer</b>	Toucher le fond par accident et s'immobiliser.
<b>Récifs</b>	Rocher ou groupe de rochers pointant à la surface de l'eau près des côtes.
<b>Prudent</b>	Qui est mesuré et réfléchi.
<b>Guider</b>	Renseigner et conduire quelqu'un en lui montrant le chemin.

Carte 1.5	
<b>Débarquer</b>	Faire sortir (quelqu'un, quelque chose) d'une embarcation (bateau par exemple).
<b>Brailler</b>	Crier, parler plus fort que nécessaire.
<b>Farceur</b>	Personne qui aime faire des plaisanteries, qui se plait à jouer des tours à son entourage.
<b>Espiègle</b>	Malicieux, vif, coquin.

Carte 1.6	
<b>Trouble-fête</b>	Personne qui interrompt une fête, un moment joyeux.
<b>S'enfoncer</b>	Progresser, s'engager profondément à l'intérieur dans cette direction (forêt).
<b>déterminé</b>	Décision prise ou choix fixé.
<b>Mécontent</b>	Insatisfaction, frustration, chagrin, contrariété, déplaisir.
<b>Prêter aussi peu d'attention</b>	Ne pas s'intéresser à quelqu'un.
<b>Cesser</b>	Mettre fin temporairement ou définitivement à quelque chose; arrêter, interrompre.
<b>Ermite</b>	Personne vivant seule et coupée du monde.

Carte 1.7	
<b>Naufrage</b>	Perte d'un bateau en mer.
<b>Grand festin</b>	Repas somptueux qui se caractérise par des plats de qualité.

## 2. UNE SORCIÈRE DANS LA VILLE

### Carte 2.1

<b>Sortilège</b>	Action de charme ou de maléfice par un être doué de magie.
<b>Amer</b>	Qui produit au goût, une sensation âpre, désagréable. Par exemple, les endives ou le chocolat noir non sucré.
<b>Enfourcher</b>	Monter/s'asseoir à califourchon sur un objet en plaçant ses jambes de part et d'autre.

### Carte 2.2

<b>Crépuscule</b>	Moment de la journée où la lumière faiblit et survient après le coucher du soleil et avant que la nuit ne soit complètement tombée.
-------------------	---

### Carte 2.3

<b>Terrier</b>	Abri, gîte que certains animaux creusent dans le sol.
<b>Involontairement</b>	Sans l'avoir voulu ou qui échappe au contrôle de soi.
<b>Propriétaire</b>	Personne qui possède un bien comme un appartement, une maison, une voiture,...
<b>Accourir</b>	Venir en courant rapidement vers un lieu.

### Carte 2.4

<b>l'ampleur</b>	L'étendue ou l'importance (des dégâts).
<b>Aubergiste</b>	Personne qui tient et s'occupe d'une auberge (Petit hôtel à la campagne, dans les petites villes où les voyageurs peuvent se loger et se restaurer).
<b>Enjoué</b>	Air ou humeur rempli de joie.
<b>Perte</b>	Fait d'être privé momentanément ou définitivement, en partie ou totalement, d'une chose qu'on avait en notre possession.

## 2. UNE SORCIÈRE DANS LA VILLE

Carte 2.5	
<b>Auberge</b>	Petit hôtel à la campagne, dans les petites villes où les voyageurs peuvent se loger et se restaurer.
<b>Apprécier</b>	Trouver agréable et reconnaître la valeur, la qualité, l'importance d'une chose ou d'une personne.
<b>Hôte</b>	Personne qui reçoit (quelqu'un) dans sa maison ou l'invite à sa table.
<b>Visage fermé</b>	Visage qui ne montre plus aucun sentiment ou qui montre le refus.
<b>Contravention</b>	Document qui punit une personne de n'avoir pas respecté la loi ou le règlement.
<b>Stationnement</b>	Arrêt d'un véhicule pour une durée plus ou moins longue.
<b>Excès de vitesse</b>	Dépassement de la vitesse autorisée.

Carte 2.6	
<b>Livraison</b>	Action de livrer, de remettre (une personne ou une chose) à quelqu'un.
<b>Commettre</b>	Faire quelque chose maladroitement ou malencontreusement.

Carte 2.7	
<b>Natal</b>	Où la personne est née.
<b>Initier</b>	Enseigner (à quelqu'un) les rudiments d'un art, d'une science, d'une technique.

### 3. LE PLUS COURAGEUX DES CHEVALIERS

Carte 3.1	
<b>Guide touristique</b>	Personne expérimentée qui commente une visite de sites, de bâtiments, de monuments historiques et/ou à caractère culturel.
<b>Vaillant</b>	Personne qui fait face au danger, fait preuve de bravoure, de courage.
<b>Demeure</b>	Lieu où l'on habite, habitation (maison, château...).
<b>Ambition</b>	Désir d'accomplir, de réaliser une grande chose, en y engageant sa fierté, son honneur.
<b>Accomplir</b>	Réaliser et mettre à exécution, mener jusqu'à son terme.
<b>Exploits</b>	Action remarquable, exceptionnelle, dépassant les limites habituelles.

Carte 3.2	
<b>Dédier</b>	Consacrer ou se mettre au service de quelqu'un ou de quelque chose pour lui faire honneur.
<b>Séduire</b>	Mettre en oeuvre tous les moyens pour plaire.
<b>Rapporter</b>	Transmettre (une information) oralement ou par écrit.
<b>Fait en son nom</b>	Faire une action en tant que représentant de quelqu'un ou de quelque chose.
<b>rôder</b>	Exister et circuler dans un espace.

Carte 3.3	
<b>Rumeur</b>	Nouvelle sans certitude qui se répand de bouche à oreille, bruit inquiétant qui court.
<b>Ensorcelleur</b>	Celui, celle qui soumet (quelqu'un) à une forte emprise comme un sorcier, magicien ou enchanteur.
<b>Avide</b>	Qui désire passionnément une chose et qui a un attachement excessif aux richesses.
<b>Joyaux</b>	Ensemble de métal précieux ou de pierreries d'une grande valeur.

### 3. LE PLUS COURAGEUX DES CHEVALIERS

#### Carte 3.4

<b>Contourner</b>	Faire le tour de (pour éviter, pour ne pas pénétrer dans)
<b>Cotte de mailles</b>	Vêtement de forme simple, servant de chemise faite de mailles ou petits anneaux de fer, qui protégeait le guerrier
<b>Conduire à la noyade</b>	Expression qui introduit une conséquence. Pousser à, entraîner à
<b>Aimable</b>	Qui se distingue en raison de sa volonté ou de son art de faire plaisir, d'accueillir (par des prévenances, des compliments, des marques de politesse)
<b>Batelier</b>	Personne transportant des passagers d'une rive à l'autre d'un cours d'eau
<b>En un clin d'œil</b>	Dans un laps de temps très court
<b>Faire la révérence</b>	Mouvement du corps que l'on fait pour saluer cérémonieusement soit en inclinant le buste, soit en pliant les genoux, qui n'est plus en usage aujourd'hui que dans certains cas prévus par le protocole.

#### Carte 3.5

<b>Rugissement</b>	Cri inarticulé, rauque et violent; hurlement.
<b>Féroce</b>	Qui a l'instinct de tuer ou d'attaquer l'homme ou d'autres animaux; qui est réputé naturellement cruel.
<b>Terrasser</b>	Abattre, renverser quelqu'un au cours d'une lutte ou d'une bataille.
<b>Contempler</b>	Regarder longuement quelque chose, quelqu'un avec beaucoup d'attention. Regarder quelque chose avec admiration.
<b>rôder</b>	Exister et circuler dans un espace.

#### Carte 3.6

<b>Grincheuse</b>	Qui est habituellement de mauvaise humeur, d'un abord désagréable.
<b>Pont-Levis</b>	Pont mobile jeté sur un fossé ou sur une rivière, pouvant se lever ou s'abaisser et permettant ou interdisant ainsi l'accès à un château, à un édifice religieux ou à une ville.

#### Carte 3.7

<b>Distraire</b>	Faire diversion, en s'absorbant dans d'autres activités ou d'autres pensées.
<b>Grommeler</b>	Exprimer son mécontentement, sa mauvaise humeur, de façon indistincte, entre ses dents.
<b>Courtiser</b>	Flatter quelqu'un par intérêt, chercher à gagner ses faveurs, chercher à plaire.

## 4. GUIDÉE PAR LA SAGESSE

### Carte 4.1

<b>Sagesse</b>	Connaissance du vrai et du bien, fondée sur la raison et sur l'expérience.
<b>S'égratigner</b>	se blesser légèrement en déchirant superficiellement la peau.

### Carte 4.2

<b>Ninja</b>	Le ninja est un espion japonais aux connaissances très étendues.
<b>Sage</b>	Personne qui possède la connaissance, cherche le vrai et le bien.
<b>Seinsei</b>	Titre respectueux utilisé au Japon pour désigner une personne possédant de grandes connaissances ou compétences.

### Carte 4.3

<b>Contester</b>	Mettre en discussion, en doute, refuser de reconnaître.
<b>Une source</b>	Eau qui jaillit d'un lieu naturel.
<b>Perplexe</b>	Qui ne sait quel parti prendre ou quel jugement former. Incertitude
<b>Puiser</b>	Action de prélever, d'extraire de l'eau ou toute autre matière dans une source d'eau.

### Carte 4.4

<b>Herboriste</b>	Personne qui connaît les plantes, se livre à l'étude des végétaux.
-------------------	--

### Carte 4.5

<b>Suffisant</b>	Se contenter de quelque chose sans avoir besoin d'autre chose.
<b>Garde forestier</b>	Agent chargé de surveiller les forêts et les bois.
<b>Hochoer</b>	Témoigner par un mouvement du visage son approbation ou des sentiments divers.

## 4. GUIDÉE PAR LA SAGESSE

Carte 4.6	
<b>Instruction</b>	Action de former l'esprit, la personnalité de quelqu'un par une somme de connaissances liées à l'expérience, à la vie, aux événements; résultat de cette action.
<b>Examiner</b>	Observer, regarder avec attention, application.
<b>Insuffler</b>	Souffler quelque chose pour.
<b>Feu de camp</b>	Feu de bois réalisé à l'extérieur et destiné au chauffage, à la cuisine, à l'éclairage, à repousser la faune sauvage ou créer une ambiance conviviale lors d'une veillée. Il est dressé avec les matériaux inflammables trouvés aux alentours du campement.

Carte 4.7	
<b>Bouillant</b>	Extrêmement chaud.
<b>Une pincée</b>	Petite quantité que l'on peut prendre entre les extrémités du pouce et de l'index ou du pouce.

## 5. LE ROI AU BON COEUR

Carte 5.1	
<b>Régner</b>	Exercer le pouvoir souverain, généralement par droit de père (mère) en fils (fille), parfois par élection ou par désignation.
<b>Royaume</b>	État gouverné par un roi ou par une reine.
<b>Mesure</b>	Modération, retenue.
<b>Sagesse</b>	Connaissance du vrai et du bien, fondée sur la raison et sur l'expérience.
<b>Se quereller</b>	Se disputer avec quelqu'un, lui adresser des reproches ou des paroles agressives.
<b>Sujet</b>	Celui, celle qui est soumis(e) à une autorité souveraine (roi, reine...).
<b>Prosperer</b>	Réussir dans ses activités, les développer; s'enrichir; jouir du bonheur lié au succès, à la richesse, à l'abondance.
<b>Souverain</b>	Qui détient la souveraineté, qui exerce le pouvoir (sur un territoire). (Maître, roi, reine, prince...).

Carte 5.2	
<b>Garde</b>	Service de surveillance assuré par un soldat ; un groupe de soldats.
<b>Dirigeant</b>	Celui, celle qui a pour fonction de diriger (un État, un organisme, etc).
<b>Détrôner</b>	Faire cesser le pouvoir de quelqu'un ou de quelque chose.
<b>Envoyer en exil</b>	Peine qui condamne quelqu'un à quitter son pays, avec interdiction d'y revenir, soit définitivement, soit pour un certain temps.
<b>Se proclamer</b>	Se reconnaître officiellement, par une déclaration publique.

Carte 5.3	
<b>Un lourd soupir</b>	Sentiment généralement pénible (de gêne, de désagrément, de honte, de chagrin).
<b>Vaincu</b>	Qui a subi une défaite militaire, qui a été battu par un ennemi.
<b>Paysan</b>	Personne de la campagne qui vit de la culture du sol et de l'élevage des animaux.
<b>Loyal</b>	Dévoué, fidèle et honnête (envers une personne, etc).
<b>Donner gîte et couvert</b>	Offrir de la nourriture et de quoi se loger.
<b>Mésaventure</b>	Événement fâcheux ; incident désagréable ; accident qui a des conséquences malheureuses, mais toutefois sans caractère définitif, irréparable.
<b>En ruines</b>	Construction ou ensemble d'édifices partiellement ou totalement écroulés.

## 5. LE ROI AU BON COEUR

### Carte 5.3

<b>Frontière</b>	Limite qui, naturellement, détermine l'étendue d'un territoire ou qui, par convention, sépare deux États.
<b>Restaurer</b>	Remettre en bon état une chose dégradée.
<b>Fonder</b>	Être le premier à bâtir et à peupler (une ville).

### Carte 5.4

<b>L'aube</b>	Moment qui précède l'aurore, où la lumière du soleil levant commence à blanchir l'horizon; point(e) du jour.
<b>Solitaire</b>	Qui vit à l'écart des autres; qui n'a pas ou n'a plus de compagnon de vie.
<b>Flûtiste</b>	Musicien qui joue de la flûte.
<b>Laisser échapper</b>	Laisser tomber.

### Carte 5.5

<b>Humble</b>	Personne qui est d'un caractère simple, modeste, sans prétention ou sans importance.
<b>Remonter les flots</b>	Parcourir un cours d'eau dans le sens inverse du mouvement général.
<b>Fredonner</b>	Chantonner ou chanter à mi-voix sans articuler d'une manière distincte.
<b>Mélodies</b>	Composition musicale formée de plusieurs phrases où résulte un air agréable à entendre.
<b>Se joindre</b>	Participer, prendre part à.

### Carte 5.6

<b>Acclamer</b>	Saluer par des cris collectifs d'enthousiasme et d'approbation.
<b>Sentier</b>	Voie étroite, généralement tracée par l'homme ou marquée par le passage répété des gens ou du bétail.
<b>Trébucher</b>	Se heurter à un obstacle, tomber.
<b>Vagabond</b>	Qui se déplace sans cesse, qui mène une vie nomade, errante.
<b>Epuisé</b>	Extrêmement fatigué.
<b>En sursaut</b>	Qui se déplace sans cesse, qui mène une vie nomade, errante.

## 5. LE ROI AU BON COEUR

**Carte 5.7**

<b>En vue</b>	À portée du regard, que l'on peut voir, qui est visible.
<b>Altesse</b>	Titre d'honneur donné aux rois, reines, princes et aux princesses.
<b>Résoudre</b>	Trouver, grâce à un processus d'analyse et de réflexion, la solution d'une difficulté, d'un problème.
<b>Réconcilier</b>	Remettre d'accord, en harmonie des personnes qui étaient opposées.

## 6. LE HÉROS ET LA BÊTE

### Carte 6.1

<b>Prédateur</b>	Qui se nourrit de proies, vivant de la chasse et de la cueillette.
<b>Sensible</b>	Capable d'éprouver des sentiments de compassion, de pitié, d'affection.
<b>S'efforcer</b>	Mettre en œuvre toutes les capacités, tous les moyens dont on dispose pour atteindre un but précis, pour vaincre une résistance ou surmonter une difficulté.
<b>Dans le besoin</b>	Être dans une situation intolérable du fait que les choses nécessaires à la vie manquent en permanence.

### Carte 6.2

<b>Des fourrés</b>	Ensemble particulièrement touffu de plantes, de broussailles ou d'arbustes à branches basses, situé dans un bois.
<b>A la renverse</b>	Sur le dos, en arrière.
<b>Les bonnes manières</b>	Attitudes, gestes considérés comme la marque de la bienséance, du savoir-vivre.

### Carte 6.3

<b>Délicate</b>	Qui se distingue par sa finesse et sa légèreté, par son aspect gracieux.
<b>Ruisseau</b>	Petit cours d'eau.
<b>Se plaindre</b>	Exprimer son mécontentement au sujet de quelque chose.

### Carte 6.4

<b>Convaincu</b>	Assuré, par de bonnes raisons, de la vérité ou de la nécessité de quelque chose.
<b>Falaise</b>	Paroi rocheuse assez élevée, verticale ou presque, surplombant la mer ou des terres plus basses.

## 6. LE HÉROS ET LA BÊTE

### Carte 6.5

<b>Regard noir</b>	Un regard mauvais, furieux, un regard plein de colère pour montrer son désaccord.
<b>Désherber</b>	Enlever extraire les mauvaises herbes.
<b>Récolte</b>	Produits du sol recueillis.
<b>L'ancien</b>	La personne la plus vieille.

### Carte 6.6

<b>Rusé</b>	Malin, doué à déjouer les pièges pour arriver à ses fins.
<b>Attentivement</b>	Avec Analyse et réflexion.
<b>Coupable</b>	Celui ou celle qui a commis une faute.

### Carte 6.7

<b>Repaire</b>	Habitation, lieu où l'on a l'habitude de se réfugier, de s'isoler.
<b>Ravage</b>	Domage matériel grave causé par une ou des actions dévastatrices.
<b>alentour</b>	Tout autour, aux environs.
<b>En quête</b>	À la recherche de.
<b>Remède</b>	Médicament, solution au problème ou à la maladie.
<b>Herbes médicinales</b>	Fleurs, herbes, plantes qui comportent des substances ayant des bienfaits sur la santé.
<b>Chaparder</b>	Commettre de petits vols .
<b>Adoucir</b>	Rendre une saveur plus douce, moins amère.
<b>Amer</b>	Qui produit au goût, une sensation âpre, désagréable. Par exemple, les endives ou le chocolat noir non sucré.
<b>Causer du tort</b>	Porter préjudice à (quelqu'un, quelque chose).
<b>Conclusion</b>	Une opinion qu'on se fait trop rapidement, généralement sur base de données incomplètes.
<b>Hâtive</b>	Très rapide.

## 7. L'ÉCOLE DES ANIMAUX

### Carte 7.1

<b>Une fripouille</b>	Enfant ou adolescent impertinent, turbulent
-----------------------	---

### Carte 7.2

<b>Un bassin</b>	Construction servant de réservoir, piscine.
<b>Plein d'entrain</b>	Bonne humeur communicative, vivacité.
<b>Refaire surface</b>	Remonter à l'air libre pour respirer, après être resté quelque temps sous l'eau.
<b>Se joindre à</b>	Participer, prendre part à.
<b>Embarrassé</b>	Mettre dans l'embarras, dans une position difficile ; placer dans l'incertitude.

### Carte 7.3

<b>Agitation</b>	Qualité de ce qui donne une impression de vivacité et de mouvements.
<b>Réserve d'hiver</b>	Cueillette, rassemblement de quelque chose ; résultat d'efforts, de recherches pour tenir tout l'hiver.
<b>Distrait</b>	Celui qui s'absorbe dans d'autres activités ou d'autres pensées.
<b>Réserves</b>	Récolte ou produits recueillis mis de côté pour plus tard en vue d'une utilisation précise.
<b>Repérer</b>	Situer, découvrir.

### Carte 7.4

<b>afficher un sourire</b>	Ne pas pouvoir cacher un sourire visible sur le visage.
<b>Gêné</b>	Mal à l'aise.
<b>Infortuné</b>	Malchanceux ; qui subit un événement malheureux.
<b>Au pas de course</b>	Rapidement.
<b>Myope</b>	Problème de vue = qui ne distingue que les objets rapprochés.
<b>Animologie</b>	Étude des animaux.
<b>Un schéma</b>	Représentation graphique réduite à l'essentiel, et souvent symbolique, mais où toutes les informations se trouvent données de façon précise.

## 7. L'ÉCOLE DES ANIMAUX

### Carte 7.5

<b>Pensif</b>	Qui est très occupé par une pensée, une réflexion,...
<b>Trait pour trait</b>	Avec une exactitude, une ressemblance parfaite.
<b>Impressionné</b>	Éblouir, étonner fortement, briller aux yeux de quelqu'un.
<b>Détaillé</b>	Décrire, raconter dans les moindres éléments.

### Carte 7.6

<b>Proviseur</b>	Directeur d'un collège ou d'un athénée.
<b>De son plein gré</b>	Sans opposition ; avec tout son accord ; par sa volonté.
<b>Supplier</b>	Demander avec insistance.

### Carte 7.7

<b>Enchanté</b>	Qui ressent une profonde satisfaction, un vif contentement.
<b>Désir</b>	Forte envie.
<b>Apprentissage</b>	Action d'apprendre.
<b>Sur le champ</b>	Ici, immédiatement.
<b>S'achever</b>	Se terminer.

## 8. UN PAYS ENSORCELÉ

Carte 8.1	
<b>Ensorcelé</b>	Qui est soumis à une influence magique, généralement maléfique, à l'action d'un sortilège.
<b>Tâche</b>	Travail défini et limité, imposé par autrui ou par soi-même, à exécuter dans certaines conditions.
<b>Désastre</b>	Infortune, malheur.

Carte 8.2	
<b>Aggraver</b>	Rendre plus grave, plus intense.
<b>Résoudre</b>	Amener à la solution.
<b>A n'importe quel prix</b>	Coûte que coûte, absolument.

Carte 8.3	
<b>Rumeur</b>	Nouvelle sans certitude qui se répand de bouche à oreille, bruit inquiétant qui court.
<b>S'embarquer</b>	S'entraîner dans, s'engager à.
<b>Quête</b>	Recherche obstinée de quelqu'un, de quelque chose.

Carte 8.4	
<b>Multitude</b>	Très grand nombre.
<b>Louche</b>	Paraît étrange, bizarre et éveille les soupçons ou la méfiance.
<b>Broussaille</b>	Ensemble des arbustes rabougris et des ronces constituant la végétation des sous-bois.
<b>Se poster</b>	Se placer (quelque part) pour une action déterminée.
<b>Regard perçant</b>	Qui regarde (quelqu'un) avec force, avec une attention pénétrante.
<b>Méfiant</b>	Personne toujours disposée à douter, à craindre d'être trompée.

## 8. UN PAYS ENSORCELÉ

Carte 8.5	
<b>Serviable</b>	Qui est toujours prêt à rendre service.
<b>Un astronome</b>	Personne qui s'occupe de la science qui a pour objet l'observation et l'étude des astres (planètes, étoiles...).
<b>Perché</b>	Se poser, se tenir sur une branche, sur un support ou, plus généralement, dans un endroit élevé.

Carte 8.6	
<b>Ensommeillé</b>	Être gagné par le sommeil.
<b>Longue-vue</b>	Lunette d'approche à fort grossissement pour observer généralement au loin.
<b>Avertir</b>	Attirer l'attention de quelqu'un sur quelque chose.
<b>Connaissance</b>	Ce que l'on connaît par l'étude, par la recherche.
<b>Guide</b>	Personne qui dirige, protège la marche de quelqu'un.
<b>Expérimenté</b>	Qui a une grande expérience.
<b>Disposé</b>	Préparé pour, en vue d'une destination particulière.

Carte 8.7	
<b>Destination</b>	Direction à suivre, lieu où doit se rendre une personne.
<b>Malfaisant</b>	Qui fait ou qui aime à faire du mal.
<b>Insomnies</b>	Phase de veille involontaire qui précède, interrompt ou suit le sommeil.
<b>Irrité</b>	Qui se trouve dans un état d'énerverment, plus ou moins proche de la colère.
<b>Paisiblement</b>	D'une manière paisible, qui exprime la paix.

## 9. L'APPRENTI DE L'ALCHIMISTE

**Carte 9.1**

<b>Apprenti</b>	Celui, celle qui apprend un métier, une technique, sous la direction d'un maître, d'un contremaître, d'un instructeur en vertu d'un contrat ou dans un centre d'apprentissage.
<b>Alchimiste</b>	Celui qui pratique des recherches par la chimie, le mélange de substances, ayant pour objet principal la composition d'élixir ou de potions.
<b>Sévère</b>	Qui a un aspect grave, austère, sérieux, qui ne laisse pas place à la fantaisie.
<b>Laboratoire</b>	Local pourvu des installations et des appareils nécessaires à des manipulations et des expériences effectuées dans le cadre de recherches scientifiques.
<b>Concocter</b>	Élaborer, préparer.
<b>Elixir</b>	Préparation liquide, philtre qui est censé(e) posséder des vertus magiques.

**Carte 9.2**

<b>Doué</b>	Doté de, possédant telle caractéristique ou propriété..
<b>Collecter</b>	Recueillir, rassembler toute sorte d'éléments concrets ou abstraits en vue d'une action précise.
<b>La rosée</b>	Condensation de la vapeur d'eau en de très fines gouttelettes qui se déposent le matin et le soir sur les végétaux, les corps exposés à l'air libre; résultat de cette condensation.
<b>La brise</b>	Vent léger, considéré comme agréable.
<b>Tourner mal</b>	Evoluer de manière négative, se dégrader.
<b>Pas autoriser</b>	Interdire.
<b>Explorer</b>	Partir à la découverte de.
<b>Récolter</b>	Cueillir, rassembler.
<b>Pollen</b>	Poussière faite de grains minuscules produits par les étamines des fleurs et qui féconde les fleurs femelles.
<b>Enchanté</b>	Détenteur d'un pouvoir magique conféré par un enchantement.
<b>Se précipiter</b>	S'élancer brusquement.

## 9. L'APPRENTI DE L'ALCHIMISTE

Carte 9.3	
<b>Reposer</b>	Poser sur un support.
<b>Une fiole</b>	Petite bouteille de verre à goulot étroit.
<b>Remuer</b>	Tourner et retourner.
<b>Absorber</b>	Boire jusqu'au bout.
<b>Dunes dorées</b>	Élévation naturelle de terrain sableux formés par l'action du vent dans le désert (dunes de sable).
<b>Un meneur de caravanes</b>	Celui ou celle qui conduit un groupe de personnes (marchands, voyageurs, pèlerins, nomades, etc.) montées sur des animaux (chameaux, dromadaires) qui se réunissent pour traverser les déserts ou des régions d'accès difficile.
<b>Attentionné</b>	Qui concentre, qui fixe son attention; appliqué à.
<b>Une gourde</b>	Bouteille en métal ou plastique destinée à transporter de la boisson, et qui se porte généralement à la ceinture ou en bandoulière.

Carte 9.4	
<b>Abaisser</b>	Faire descendre (une chose) à un niveau inférieur.
<b>Bronze</b>	Alliage de cuivre et d'étain (contenant parfois du zinc ou du plomb), résistant, peu altérable, d'une belle couleur foncée et possédant des propriétés sonores.
<b>Salle du trône</b>	Grande pièce ou salle dans la résidence officielle du roi ou de la reine où il siège (sur un fauteuil élevé).
<b>Bondé</b>	Plein, rempli.
<b>Cotte de maille</b>	Vêtement de forme simple servant de chemise faite de mailles ou petits anneaux de fer, qui protégeait le guerrier.
<b>La cour</b>	Résidence du souverain et de son entourage.
<b>Hautain</b>	Qui se comporte de façon arrogante ou dédaigneuse avec (quelqu'un).

Carte 9.4*	
<b>Immergé</b>	Qui est (en général entièrement) recouvert d'eau.
<b>Une fontaine</b>	Construction, généralement munie d'un bassin, aménagée pour l'écoulement et la distribution de l'eau.
<b>Diseuse de bonnes aventures</b>	Femme qui est censée lire l'avenir et qui demande de l'argent en échange de ses prédictions.

## 9. L'APPRENTI DE L'ALCHIMISTE

### Carte 9.4\*

<b>Joviale</b>	Qui est gai, enjoué, enclin à rire, à plaisanter, de bonne humeur.
<b>Bonnes aventures</b>	Le destin, le sort.
<b>La foule</b>	Un grand nombre, le plus grand nombre de personne.

### Carte 9.5

<b>Murmurer</b>	Exprimer, dire quelque chose à voix basse, doucement.
<b>Une prairie</b>	Terrain où poussent diverses herbes (parmi lesquelles dominent les graminées et les légumineuses) de façon spontanée ou organisée par l'homme, mangées sur place par le bétail ou fauchées pour sa nourriture.
<b>Baies</b>	Petits Fruits à graines ou à pépins.
<b>Ramper</b>	Progresser par des mouvements d'ondulation en prenant appui sur la face ventrale du corps.

### Carte 9.5\*

<b>S'enfoncer dans la foule</b>	Progresser, s'engager profondément à l'intérieur d'un grand nombre de personne.
<b>Comptable</b>	(Personne) qui tient la comptabilité, les comptes pour une entreprise ou d'une collectivité.
<b>Colérique</b>	Où se manifeste un tempérament ou un comportement porté à la colère.
<b>Manipuler</b>	Faire fonctionner ; utiliser avec les mains.
<b>Un boulier</b>	Appareil destiné au calcul élémentaire et formé d'une série de dix tringles sur lesquelles coulissent dix petites boules.

### Carte 9.6

<b>Intention</b>	Atteindre ou d'essayer d'atteindre un but déterminé.
<b>Etal</b>	Place située à couvert où l'on exposait les marchandises à vendre dans les marchés publiques.
<b>Client</b>	Personne qui achète régulièrement des services ou des choses dans un établissement commercial.
<b>Triangulaire</b>	Qui est en forme de triangle ou qui rappelle la forme d'un triangle.
<b>Osier</b>	Rameaux longs, fins et flexibles d'un petit saule (arbre).
<b>Blanc nacré</b>	Blanc aux reflets irisés, calcaire.

## 9. L'APPRENTI DE L'ALCHIMISTE

**Carte 9.6\***

<b>Acquiescer</b>	Donner un plein assentiment à quelque chose ou à quelqu'un.
<b>Respectable</b>	Qui mérite le respect, la considération, qui est digne d'être respecté.
<b>Comptoir</b>	Longue table, surface plane, où les commerçants exposent leurs marchandises, servent les clients, se font payer.
<b>Echoppe</b>	Petite boutique en appentis, adossée à un mur et faite généralement de planches.

**Carte 9.7**

<b>Furieux</b>	Qui est en proie à une très grande colère, qui exprime la fureur.
<b>Provoquer</b>	Exciter quelqu'un, le pousser, par un défi lancé ou par des outrances d'attitude ou de langage, à une action souvent violente et appelant elle-même une riposte.
<b>Des visions</b>	Représentation mentale imaginaire.
<b>Hypothèse</b>	Vaste explication scientifique méthodique et organisée mais non encore vérifiée.
<b>Soupirer</b>	Inspiration ou respiration plus ou moins bruyante, dans les états d'émotion.
<b>Soulagé</b>	Se libérer d'un poids, d'un souci, d'un remords.
<b>Tinter</b>	Produire un son métallique vibrant.

## 10. UN VOYAGE AUTOUR DU MONDE

### Carte 10.1

<b>Passionné</b>	Éveiller un très vif intérêt, un goût extrême pour.
<b>Evoquer</b>	Faire apparaître par ses propos (quelque chose) à l'esprit.
<b>Terres lointaines</b>	Régions, villes, contrées qui se trouvent au loin.

### Carte 10.2

<b>Se réjouir</b>	Procurer de la joie, du plaisir, de la satisfaction.
<b>S'infiltrer</b>	S'introduire, s'insinuer.
<b>Ingénieux</b>	Qui fait preuve d'imagination, d'habileté et de savoir-faire
<b>Radeau</b>	Assemblage de pièces de bois, de roseaux, etc., constituant une plate-forme flottante susceptible de porter des personnes ou des marchandises.
<b>Navire</b>	Engin flottant destiné à la navigation maritime.

### Carte 10.3

<b>Étanche</b>	Qui est naturellement imperméable, ne laisse pas passer l'eau.
<b>Un appareil</b>	Vaisseau, engin.
<b>A leur rencontre</b>	Au devant de. Rejoindre quelqu'un.
<b>Flottante</b>	Qui est porté par un liquide, maintenu en surface ou en suspension sans s'y enfoncer.

### Carte 10.4

<b>Émerveillé</b>	Ressentir un sentiment d'admiration mêlée de surprise.
<b>Ebahi</b>	S'étonner, manifester un grand étonnement.

### Carte 10.4\*

<b>Confectionner</b>	Fabriquer, créer. Faire quelque chose jusqu'à complet achèvement.
<b>Le trio</b>	Ensemble de trois choses ou trois personnes formant un tout.
<b>L'inventeur</b>	Celui, celle qui invente, qui imagine quelque chose de nouveau ; créateur.

## 10. UN VOYAGE AUTOUR DU MONDE

Carte 10.4*	
<b>Se perdre en réflexion</b>	Acte de la pensée qui revient sur elle-même, qui revient sur un objet afin de d'examiner une idée, une question, un problème.
<b>En hâte</b>	Rapidité, empressement extrême (à faire quelque chose).
<b>Soupir</b>	Inspiration ou respiration plus ou moins bruyante, dans les états d'émotion.
<b>Soulagement</b>	Libération d'un poids, d'un souci, d'un remords.
<b>alentours</b>	Tout autour, aux environs.
<b>Une vallée</b>	Région située sur les bords d'un fleuve, bassin d'un cours d'eau.
<b>Fleuve</b>	Cours d'eau important, généralement caractérisé par une très grande longueur et largeur, un débit abondant, des affluents nombreux, et qui se jette le plus souvent dans la mer.
<b>Se détacher</b>	Se séparer, être isolé.

Carte 10.5	
<b>Phare</b>	Tour édifée sur une côte, sur un îlot ou à l'entrée d'un port, surmontée d'une source lumineuse puissante, servant à guider la navigation maritime pendant la nuit.
<b>Très attaché</b>	Se lier, être lié à un objet, à un lieu.
<b>Enseigner</b>	Transmettre un savoir à quelqu'un.
<b>S'orienter</b>	Prendre telle direction.

Carte 10.5*	
<b>Le courant</b>	Mouvement rapide de l'eau qui s'écoule suivant la pente du terrain.
<b>Plantes exotiques</b>	Plantes qui appartiennent à un pays étranger, généralement lointain ou peu connu; qui ont un caractère naturellement original dû à leur provenance.
<b>Un guide</b>	Personne qui dirige, protège la marche de quelqu'un.
<b>Des égarés</b>	Qui a perdu son chemin.
<b>Une boussole</b>	Appareil composé d'un cadran et d'une aiguille aimantée mobile, dont la pointe marque la direction du nord.

## 10. UN VOYAGE AUTOUR DU MONDE

**Carte 10.6**

<b>Ingéniosité</b>	Imagination et de savoir-faire.
<b>Connaissance</b>	Ce que l'on connaît par l'étude, par la recherche.
<b>Capacités</b>	Aptitude à faire quelque chose.
<b>S'orienter</b>	Se diriger par des conseils ou des instructions.
<b>Fascinant</b>	Qui fascine, qui éblouit, subjugué.
<b>Expédition</b>	Voyage, randonnée de caractère scientifique ou touristique.
<b>Natal</b>	Où la personne est née.
<b>Sonner l'alarme</b>	Alerter, Annoncer quelque chose par un signal sonore.

**Carte 10.7**

<b>Légende</b>	Représentation traditionnelle de faits ou de personnages réels, déformée ou amplifiée.
<b>Locale</b>	Qui est particulier à un lieu limité dans l'espace que l'on oppose généralement à un ensemble plus vaste.
<b>Se répandre</b>	Se diffuser.
<b>Comme une traînée de poudre</b>	Expression pour exprimer la rapidité extrême (comme le feu se propageant via un cordon de poudre).
<b>Festoyer</b>	Dîner copieusement en joyeuse compagnie.
<b>En l'honneur</b>	Pour rendre hommage, célébrer ou pour honorer quelqu'un, quelque chose.
<b>Troupe</b>	Ensemble de personnes qui se déplacent dans un même lieu ou agissent de concert.

**Carte 10.7\***

<b>Assourdissant</b>	Fatigant, empêche de percevoir d'autres bruits.
<b>Résonner</b>	Retentir en s'accompagnant d'échos, de vibrations sonores.
<b>Tanguer</b>	Donner l'impression de se balancer d'avant en arrière, dans tous les sens.
<b>Une mer infinie</b>	Une mer sans fin, interminable.
<b>Brume</b>	Brouillard épais réduisant ou annulant la visibilité.

## 11. LES CHUCHOTEURS

Carte 11.1	
<b>Découragé</b>	Perdre courage.
<b>Continuellement</b>	Qui dure sans interruption ou presque.
<b>Attristée</b>	Rendu triste par une situation.
<b>Situation</b>	Ensemble des conditions matérielles ou morales dans lesquelles se trouve une personne ou un groupe de personnes.

Carte 11.2	
<b>Doyen</b>	Personne la plus ancienne ou la plus âgée dans un groupe, une communauté.
<b>En bordure du village</b>	Occupe le bord ou la lisière du village.

Carte 11.3	
<b>Parsemée</b>	Occupe le bord ou la lisière de quelque chose.
<b>Une forêt d'émeraude</b>	Une forêt de pierres précieuses, transparentes et généralement d'un vert intense.
<b>Sommet</b>	Partie la plus haute d'une montagne.
<b>Un mage</b>	Personne spécialisée dans les sciences occultes, dans la magie et la prédiction de l'avenir.
<b>Voix douce</b>	Voix agréable à entendre en raison de sa régularité et de son harmonie.
<b>Lui souffler</b>	Dire, prononcer (quelque chose) à voix basse (quelque chose à quelqu'un).
<b>Obscurité</b>	Absence de lumière; état de ce qui est obscur.

Carte 11.4	
<b>Hyperactif</b>	Qui est en état de constante activité, déploie une activité supérieure à la normale.
<b>Lancer des mots</b>	Donner des mots, parler en direction de.
<b>Alerter</b>	Faire pressentir un danger, une menace, une situation anormale .

## 11. LES CHUCHOTEURS

### Carte 11.5

<b>Apporter le jour</b>	Mettre à la disposition de, fournir, donner.
<b>Isolé</b>	Qui est à l'écart, seul.
<b>Impuissant</b>	Qui n'a pas le pouvoir, la force physique ou morale d'agir; qui ne peut modifier le cours des événements.
<b>Agir</b>	Pouvoir propre à l'homme de transformer ce qui est, de s'exprimer par des actes.

### Carte 11.6

<b>Déterminée</b>	Décidé, résolu.
<b>Messenger</b>	Celui, celle qui remet ou a mission de remettre à son destinataire un message écrit ou oral.
<b>Supplier</b>	Demander avec insistance.
<b>Le ton montait</b>	Qualité de la voix qui augmente avec des sentiments de colère (ou de joie).
<b>Convaincu</b>	Assuré, par de bonnes raisons, de la vérité ou de la nécessité de quelque chose.

### Carte 11.7

<b>Etrange</b>	Qui est hors du commun, qui sort de l'ordinaire, inhabituel.
<b>Silhouette</b>	Ombre projetée dessinant nettement un contour.
<b>Assister</b>	Être physiquement présent à son déroulement en qualité d'auditeur, de spectateur ou d'acteur.
<b>Fièremment</b>	En éprouvant une satisfaction d'amour-propre.

## 12. LE MONSTRE MÂCHOUILLEUR

Carte 12.1

<b>Mâchouilleur</b>	Animal, personne qui mâche, mastique de façon mécanique et sans avaler.
<b>Forger</b>	Modeler, créer.
<b>Prospère</b>	Dont les affaires sont bonnes ; dont la réussite est visible, durable, installée ; qui jouit des avantages, du bonheur liés à cette réussite.
<b>Glouton</b>	Qui mange, qui engloutit les morceaux avec avidité, avec excès (faisant passer la quantité avant la qualité).
<b>Auberge</b>	Petit hôtel à la campagne, dans les petites villes où les voyageurs peuvent se loger et se restaurer.
<b>En vain</b>	Inutilement, sans parvenir au résultat que l'on souhaitait.

Carte 12.2

<b>Fraîchement</b>	Tout récemment, depuis peu.
<b>Perplexe</b>	Qui ne sait quel parti prendre ou quel jugement former.
<b>Barbare</b>	Qui est impressionnant, puissant.
<b>Bras de fer</b>	Epreuve de force, entre deux personnes, qui consiste à se saisir d'une des mains de son opposant, en maintenant les coudes posés sur la table, et de contraindre son adversaire à poser sa main empoignée sur la table.
<b>D'affilée</b>	A la suite, sans s'arrêter, sans faire de pause, sans interrompre.
<b>Ébahi</b>	Étonné, manifester un grand étonnement.
<b>Performances</b>	Résultats obtenu par un(e) athlète.
<b>Carrure</b>	Largeur du dos d'une épaule à l'autre.
<b>Athlète</b>	Personne qui pratique une activité sportive.
<b>Tenir tête</b>	S'opposer à quelqu'un, affronter.

Carte 12.3

<b>Dévoiler</b>	Révéler des intentions, un plan que l'on tenait jusque-là secrets.
<b>Inonder</b>	Envahir, affluer.
<b>Malicieuse</b>	Qui a un penchant à se jouer, à se moquer d'autrui.

## 12. LE MONSTRE MÂCHOUILLEUR

### Carte 12.3

<b>Démonstration</b>	Action de montrer, d'expliquer par des expériences faites sous les yeux.
<b>Talents</b>	Dons, capacités.
<b>Impressionné</b>	Sentiment vif, une vive impression, frapper son imagination.

### Carte 12.4

<b>Enjouée</b>	Qui manifeste de la bonne humeur, de la gaieté.
<b>Célébration</b>	Action d'honorer quelqu'un ou quelque chose.
<b>Improvisée</b>	Préparer, réaliser (quelque chose) en grande hâte. Qui n'était pas prévue à l'origine.
<b>Luth</b>	Instrument à nombreuses cordes pincées, à caisse de résonance en forme de demi-poire et à manche long et large, qui occupe une place très importante dans la musique européenne des xv <sup>e</sup> et xvii <sup>e</sup> siècles.
<b>Pleine d'entrain</b>	Bonne humeur communicative, vivacité.
<b>Refuge</b>	Lieu où l'on se met en sûreté pour échapper à un ennui ou à un danger qui menace.

### Carte 12.5

<b>Rugissement</b>	Cri inarticulé, rauque et violent; hurlement.
<b>Postillonnant</b>	Projeter des gouttelettes (de quelque chose).
<b>Bienveillante</b>	Qui se montre attentif au bien et au bonheur des autres.
<b>Se réfugier</b>	Se mettre en un lieu sûr pour y trouver refuge.
<b>Haleine</b>	Air (souvent odorant) qui sort des poumons au moment de l'expiration.

### Carte 12.6

<b>Inventive</b>	Qui a le don, le talent d'inventer, d'imaginer, d'avoir des idées originales et intéressantes.
<b>Sort</b>	Effet maléfisant ou bienéfisant qui atteint quelqu'un ou quelque chose, et qui résulte de pratiques de sorcellerie.
<b>Sa tendance</b>	Impulsion, force qui anime un corps et le dirige vers un sens déterminé.
<b>Reconnaissant</b>	Fait de reconnaître un bienfait reçu, un service rendu.
<b>Fit don</b>	Action de donner, de céder gratuitement et volontairement la propriété d'une chose ; offrir.

## 12. LE MONSTRE MÂCHOUILLEUR

### Carte 12.7

**Laisse planer**

Laisser subsister dans les esprits

## 13. C'EST DE L'ART !

Carte 13.1	
<b>Curieuse</b>	Guidée par l'intérêt, l'envie de savoir.
<b>Constamment</b>	Continuellement, sans marquer ni variation ni interruption.
<b>Mille et une choses</b>	Expression qui considère toutes les choses.
<b>Engloutir</b>	Avaler avec une rapidité excessive.
<b>Grand musée d'Art</b>	Établissement ouvert au public où sont conservés, répertoriés, classés des objets, des documents, des collections d'intérêt artistique, scientifique ou technique, dans un but socioculturel, scientifique et pédagogique (tableaux, sculptures...).
<b>Exposés</b>	Qui est présenté au public dans le cadre d'une exposition, dans une vitrine.

Carte 13.2	
<b>Ebahie</b>	Étonnée, manifester un grand étonnement.
<b>Œuvres</b>	Les réalisations (de quelqu'un) dans tel domaine particulier (Peintures, sculptures...).
<b>Toile</b>	L'œuvre peinte sur toile ; peinture.
<b>Hormis</b>	Excepté, sauf.
<b>Amateur d'art</b>	Personne qui a un goût très vif pour l'art.
<b>Élégant</b>	Qui manifeste une grande qualité de goût dans le choix de ses vêtements et sa façon raffinée et discrète de les porter.
<b>Examiner</b>	Observer ; regarder avec attention, application.
<b>Etrange</b>	Qui est hors du commun ; qui sort de l'ordinaire, inhabituel.
<b>Inconnu</b>	Qui n'est pas connu ; Que l'on n'a jamais vu.

Carte 13.3	
<b>Le regard ... se figea</b>	Être brusquement paralysé par l'émotion. Fixer quelque-chose.
<b>Courtois</b>	Qui est empreint de politesse raffinée.

## 13. C'EST DE L'ART !

**Carte 13.4**

<b>Ambiance</b>	Atmosphère matérielle ou morale qui environne une personne, une réunion de personnes.
<b>Angoissante</b>	Une inquiétude profonde, intense.
<b>Fuir</b>	Se sauver en toute hâte pour échapper à une personne, à une chose, importunes ou menaçantes.
<b>Distordue</b>	Déformation produite par une torsion du corps.
<b>Créature</b>	Personnage issu de l'imagination.
<b>Prise de panique</b>	Être pris de peur ; perdre ses moyens, son sang-froid.
<b>Se réfugier</b>	Se mettre en un lieu sûr pour y trouver refuge.
<b>Sur place</b>	Sur les lieux mêmes où un événement a eu lieu.

**Carte 13.5**

<b>Nez à nez</b>	Face à face.
<b>Servante</b>	Femme chargée d'exécuter des travaux domestiques ou assurant le service de la table.
<b>Réconfortante</b>	Qui redonne du courage, de la force morale, de l'espoir à quelqu'un se trouvant dans une situation pénible, douloureuse.
<b>Voix douce</b>	Voix agréable à entendre en raison de sa régularité et de son harmonie.
<b>Etonnante</b>	Qui surprend par son caractère inattendu ou extraordinaire.

**Carte 13.6**

<b>Brusquement</b>	Avec vivacité, violence, dans un mouvement imprévu.
<b>Hall d'entrée</b>	La pièce par laquelle on accède à un édifice ou une maison, et qui sert souvent de passage pour accéder aux autres pièces.
<b>Adossée</b>	Qui a le dos placé contre quelque chose qui lui sert d'appui (mur, muraille, arbre, cheminée, porte, etc.).
<b>Célébrité</b>	Personne dont le nom est très connu, dont la réputation est bien établie.
<b>Traits mystérieux</b>	Expressions du visage qui a un caractère secret.
<b>Regagner</b>	Retourner, revenir (dans un lieu qu'on a quitté).
<b>Prudemment</b>	Avec une qualité, attitude d'esprit de celui qui prévoit, calcule les conséquences d'une situation ou d'une action, qui pourraient être fâcheuses ou dangereuses moralement ou matériellement, et qui règle sa conduite de façon à les éviter.

## 13. C'EST DE L'ART !

Carte 13.7	
<b>Troublée</b>	Faire naître un état émotif qui altère, perturbe le calme intérieur d'une personne.
<b>Attira son attention</b>	Curiosité, intérêt pour un objet, une chose.
<b>Complice</b>	Qui manifeste un accord secret.
<b>Se figer</b>	Rendre immobile; priver de mouvement, d'animation.
<b>Emerveillée</b>	Ressentir un sentiment d'admiration mêlée de surprise.
<b>Radieux</b>	Très ensoleillé, lumineux, éclatant.
<b>Certitude</b>	Assurance, garantie.

## 14. LE GARDIEN DU MIAM

**Carte 14.1**

<b>Branchages</b>	Ensemble des des branches et du feuillage d'un arbre.
<b>Roseaux</b>	Plante qui pousse au bord de l'eau, à feuilles étroites et élancées, à tige droite souvent remplie de moëlle, à fleurs disposées en panicule ou groupées en deux épis superposés où l'inférieur se développe sous la forme d'un cylindre d'un beau brun foncé velouté.
<b>Cabane de fortune</b>	Abri improvisé, réalisé à la hâte et avec ce dont on dispose.

**Carte 14.2**

<b>Affamés</b>	Qui souffre de la faim, par absence ou privation de nourriture.
<b>Vallée</b>	Les régions les moins hautes des massifs montagneux.
<b>Sauvage</b>	Conforme à l'état de nature, qui n'a pas subi l'action de l'homme.
<b>Fabuleuse</b>	Qui semble imaginaire, qui offre un caractère extraordinaire, invraisemblable, tout en étant réel.
<b>Tapisser</b>	Recouvrir la surface de quelque chose.

**Carte 14.3**

<b>S'extasiant</b>	Être ravi d'admiration; manifester par la parole, le geste, son admiration, son émerveillement.
<b>Se heurter</b>	Toucher, entrer en contact avec (plus ou moins brutalement, et généralement de façon non intentionnelle).
<b>Sonné</b>	Assommé, étourdi par un coup.
<b>Silhouette</b>	Forme aux contours plus ou moins nets qui se détache en noir sur fond clair.
<b>L'anse</b>	Partie recourbée en forme d'arc ou se présentant en anneau, fixée sur un ustensile pour le saisir plus commodément et le porter.

**Carte 14.4**

<b>Maigre repas</b>	Peu important, insuffisant (en quantité ou en qualité).
<b>Déduir</b>	Découvrir une évidence à partir de la mise en relation cohérente d'un ensemble d'informations.
<b>A coup sûr</b>	Immanquablement, de manière infaillible, sans qu'il y ait le moindre doute, sûrement.

## 14. LE GARDIEN DU MIAM

### Carte 14.4

<b>Expédition</b>	Acheminement vers une certaine destination, par un moyen de transport quelconque.
<b>Equipement</b>	Ensemble des accessoires adaptés à une situation déterminée.

### Carte 14.5

<b>Dénicher</b>	Découvrir pour son usage une chose bien cachée, et de ce fait difficile à trouver.
<b>En tout genre</b>	Quels qu'ils soient ; de toutes sortes ; quels qu'en soient l'aspect.
<b>Consignes</b>	Instruction verbale donnée à toute personne, sur ce qu'il doit faire et empêcher de faire.
<b>S'assurer</b>	Faire le nécessaire pour connaître avec certitude quelque chose, vérifier.
<b>Dans les parages</b>	Dans les environs, à proximité, aux alentours.

### Carte 14.6

<b>Grommeler</b>	Exprimer son mécontentement, sa mauvaise humeur, de façon indistincte, entre ses dents.
------------------	---

### Carte 14.7

<b>Récoltes</b>	Action de recueillir un produit naturel.
<b>Guenilles</b>	Vêtement misérable, déchiré, sale.
<b>Eriger</b>	Dresser, placer à la verticale (en particulier une statue, une colonne, etc.).

## 15. LES PORTES JUMELLES

Carte 15.1	
<b>Audacieux</b>	Qui fait preuve de détermination, de hardiesse ; qui va plus loin que les autres.
<b>Au détour</b>	à l'endroit où il y a un coude, un virage (Exemple : Au détour du sentier).
<b>Existence</b>	Le fait que quelque chose ou quelqu'un se rencontre en un lieu ou dans un temps donné.
<b>Dissimulées</b>	Ne pas laisser paraître, cacher délibérément ou masquer sous de fausses apparences.
<b>Au cœur</b>	Partie centrale.
<b>Temple</b>	Lieu, sanctuaire où l'on célèbre le culte d'une ou plusieurs divinités.
<b>Expédition</b>	Acheminement vers une certaine destination, par un moyen de transport quelconque.
<b>Etape</b>	Lieu où l'on s'arrête pour se reposer (au moins une nuit).

Carte 15.2	
<b>S'équiper</b>	Pouvoir (quelqu'un) de l'équipement nécessaire pour une activité donnée.
<b>Babioles</b>	Objet, chose de peu de valeur ou sans importance.
<b>Combine</b>	Affaire hasardeuse, généralement malhonnête, préparée à plusieurs et en cachette.
<b>Grommeler</b>	Exprimer son mécontentement, sa mauvaise humeur, de façon indistincte, entre ses dents.

Carte 15.3	
<b>Impressionné</b>	Produire une vive impression sur (quelqu'un).
<b>Monument</b>	Ouvrage d'architecture ou de sculpture édifié pour transmettre à la postérité le souvenir d'une personne ou d'un événement.
<b>Terrifiante</b>	Inspire une peur extrême, angoisse profonde.
<b>Barrait le passage</b>	Fermer un passage (en plaçant un obstacle en travers), obstruer ; empêcher de.

## 15. LES PORTES JUMELLES

### Carte 15.4

<b>Balcon</b>	Plate-forme entourée d'une balustrade faisant saillie sur la façade d'un bâtiment et sur laquelle on peut accéder de l'intérieur par une ou plusieurs ouvertures .
<b>Fresque</b>	Peinture murale (aux dimensions souvent imposantes et mettant en scène de nombreux personnages) exécutée selon ce procédé.
<b>Entrouverte</b>	S'ouvrir partiellement, en ne créant qu'une fente.

### Carte 15.4\*

<b>Sage</b>	Personne qui possède la connaissance, cherche le vrai et le bien.
<b>Terrible</b>	Qui inspire ou cherche à inspirer la terreur, qui provoque une émotion profonde.
<b>Explications</b>	Indications qui visent à faire comprendre le fonctionnement, le mode d'emploi de quelque chose.

### Carte 15.5

<b>Curiosité</b>	Envie d'apprendre, de connaître des choses nouvelles.
<b>Désert</b>	Où il n'y a (presque) personne.
<b>Fixées</b>	Accrochées ; établir de façon durable à une place déterminée.
<b>Ronces</b>	Arbuste épineux aux fruits comestibles.

### Carte 15.6

<b>Seuil</b>	Entrée d'une pièce.
<b>S'obscurcit</b>	Priver de lumière, de clarté ; rendu sombre.
<b>S'activait</b>	Mettre en action ; rendre actif.
<b>En personne</b>	En présence actuelle ; personnellement.

## 15. LES PORTES JUMELLES

### Carte 15.6\*

<b>Abattu</b>	Triste et découragé.
<b>Se lamentait</b>	Se plaindre longuement.
<b>Une pointe de peur</b>	Petite quantité de peur.

### Carte 15.7\*

<b>Niveau</b>	Une étape dans un jeu vidéo.
---------------	------------------------------

### Carte 15.8

<b>Puissante</b>	Qui, par sa force, son importance, a la capacité de produire de grands effets.
<b>Conquérir</b>	S'assurer la possession de quelque chose ; étendre son emprise sur quelque chose.
<b>Hériter</b>	Devenir propriétaire, possesseur (de quelque chose) ; recevoir (quelque chose) par droit de succession, par héritage.
<b>A l'abandon</b>	État de ce qui est délaissé.
<b>Royaume</b>	État gouverné par un roi ou par une reine.
<b>Remettre sur pied</b>	Faire fonctionner, remettre en état.
<b>Reprenait vie</b>	Être utile de nouveau, résurrection un lieu.

## 16. LA MAISON DU BARON

### Carte 16.1

<b>Baron</b>	Titre commun à la haute noblesse pour désigner un grand seigneur du royaume relevant directement du roi.
<b>Hantées</b>	Habité par des esprits, des fantômes.
<b>Malfaisantes</b>	Qui fait ou qui aime à faire du mal.
<b>Populaire</b>	Qui est connu, aimé, apprécié du plus grand nombre.
<b>Déserté</b>	Abandonné ; inoccupé.
<b>Intrépide</b>	Qui ne tremble pas ; qui demeure ferme devant le danger.

### Carte 16.2

<b>Se dégradait</b>	S'aggraver, se mettre en mauvais état.
---------------------	--

### Carte 16.3

<b>Insolite</b>	Qui provoque l'étonnement, la surprise par son caractère inhabituel, contraire à l'usage, aux règles ou par sa conduite inattendue.
<b>Farfouillé</b>	Fouiller en tripotant, en manipulant.
<b>Entrouvert</b>	N'ouvrir qu'incomplètement, en ne ménageant qu'une fente.

### Carte 16.4

<b>Opaque</b>	Qui est noir, sombre, sans lumière ; qui ne laisse pas passer le soleil.
---------------	--

### Carte 16.5

<b>Exposés</b>	Qui est présenté au public dans le cadre d'une exposition, dans une vitrine, etc.
----------------	---

### Carte 16.5\*

<b>Tribu</b>	Dans les sociétés primitives, groupe social sur un territoire se réclamant de la même souche, composé d'unités autonomes plus petites généralement fondées sur la parenté, qui bénéficie d'une autorité politique.
<b>Lointaine</b>	Qui se trouve au loin.

## 16. LA MAISON DU BARON

### Carte 16.5\*

<b>Bâtir</b>	Construire, édifier.
<b>Entre ses mur</b>	Expression pour dire en ce lieu (dans la maison).
<b>Marquait</b>	Le signaler au moyen d'une croix ; indiquer.

### Carte 16.6

<b>Soigneusement</b>	Avec soin, application.
<b>Ouvrage</b>	Objet produit par le travail d'un ouvrier, d'un artisan.
<b>Capta l'attention</b>	Gagner l'attention de. Retenir l'attention.
<b>Journal de bord</b>	Sorte de "journal intime" de ses voyages, expériences, rencontres, etc...
<b>Hors du commun</b>	Que l'on ne rencontre pas ordinairement.
<b>Couverture</b>	Habit d'un livre qui comporte les plats et un dos.
<b>Pochette</b>	Enveloppe, sachet de papier ou de plastique qui sert d'emballage.
<b>Découragé</b>	Qui a perdu tout courage, toute énergie, force d'âme, confiance.
<b>Regagnant</b>	Retourner, revenir (dans un lieu qu'on a quitté).

### Carte 16.6\*

<b>Trônait</b>	Etre placé en évidence, être bien en vue ; occuper une position dominante.
<b>Imposante</b>	Qui impressionne par son importance, sa majesté.
<b>Sculpture</b>	Œuvre d'art obtenue par taille directe dans un matériau dur et représentant une figure à trois dimensions (statue, buste...)
<b>Éblouissante</b>	Frapper la vue, l'esprit d'admiration.
<b>Ôta</b>	Enlever (une chose concrète) de l'endroit où elle se trouve pour la mettre ailleurs.
<b>Contremarche</b>	Hauteur de chaque marche d'escalier.

## 16. LA MAISON DU BARON

### Carte 16.7

<b>Flash</b>	Éclair d'origine chimique ou électronique destiné à illuminer vivement un sujet en l'absence d'une lumière naturelle suffisante.
<b>Pendentif</b>	Bijou qui se porte suspendu au cou par une chaîne, une chaînette, un cordon, un collier.
<b>Dénicha</b>	Découvrir pour son usage une personne ou une chose bien cachée, et de ce fait difficile à trouver.

### Carte 16.7\*

<b>Artisan</b>	Personne exerçant un métier manuel pour le compte d'autrui (Ex : électricien, couvreur...).
----------------	---