



L'HERMINE VAGABONDE

n°27
Trimestriel
3,00 €

À gimer
Pour découvrir la nature en Bretagne

Pour les
8-12 ans

LE MYSTÈRE DE LA FLEUR JAUNE

UNE HERMINE-AVENTURE DONT TU ES LE HÉROS

POSTER
À LA RECHERCHE
DES 5
ÉLÉPHANTS



UNE VISITE
SYMPA:
JEAN-MARIE
PELT

Édité par

BRETAGNE
VIVANTE



SEPNB

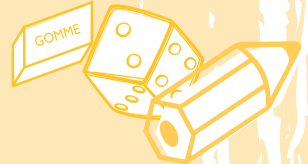
L'HERMINE VAGABONDE

LE MYSTÈRE DE LA FLEUR JAUNE

L'Hermine dont tu es le héros

Dans ce numéro, c'est toi qui vas vivre l'aventure. Elle va te mener dans des endroits étonnants et magiques. Prépare un crayon gris, une gomme, un dé et en route pour la recherche des 4 éléments !

Bon courage et bonne chance !



TOUT COMMENCE DANS LA COUR DE L'ÉCOLE...

Au beau milieu de la marelle peinte, une fleur vient de sortir du bitume. Plus possible de jouer sans risquer de l'écrabouiller ! Comment continuer à s'amuser tout en sauvant la fleur ?

Ta maîtresse te suggère de demander de l'aide à Hermine.

Malheureusement, elle ne peut rien faire pour t'aider. Sa dernière enquête lui a valu une sérieuse entorse à la patte droite. Elle ne peut pas marcher. Par contre, elle connaît quelqu'un qui a beaucoup écrit au sujet des plantes. Il s'appelle Jean Marie Pelt, il est botaniste. Coup de chance, il séjourne en ce moment en Bretagne où il termine son prochain livre.

Voici ce qu'il te propose :

...Viens me retrouver quand tu posséderas les 4 éléments indispensables à la vie des plantes. Dépêche-toi, je ne reste pas très longtemps par ici et il te faudra trouver ces 4 éléments avant que je ne sois parti. Je ne peux malheureusement pas t'accompagner dans cette aventure mais je suis sûr que tu vas très bien te débrouiller. A bientôt !

Jean Marie Pelt

PS : Ci-joint, en poster, un plan de la région !

Des questions, des réactions, Tu peux m'écrire

Abonnement

à l'Hermine Vagabonde

- pour 1 an (4 numéros) 10,00 €
- pour 2 ans (8 numéros) 18,00 €

Pour commander les anciens numéros,
se renseigner auprès de Bretagne Vivante

Hermine Vagabonde

Bretagne vivante - SEPNB
BP 63121

29231 Brest Cedex 3

Tél : 02 98 49 07 18

Fax : 02 98 49 95 80

hermine@bretagne-vivante.asso.fr

<http://www.bretagne-vivante.asso.fr>

Numéro réalisé avec l'aide des Conseils Généraux du Morbihan, des Côtes d'Armor, du Finistère et de Loire Atlantique.

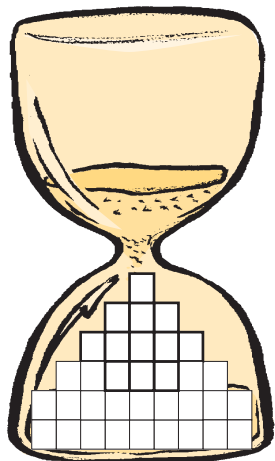
Numéro tiré à 3500 exemplaires sur papier recyclé à 50% - Directeur de la publication : Ivan Théry - Ont collaboré : Luc Guihard, Paskall Le Doeuff, Stéphane Wiza. Merci à : Émilie Drunat, Christine Gourmelon, Divy Kervella, Gabrielle et Marc Le Doeuff, Maiwenn Magnier, Anne Moulard, **Jean-Marie Pelt** et tous les "testeurs" du jeu. Illustrations : Yann le Bris, Luc Guihard, Alexis Nouailhat, Pierre Le Flo'h - Maquette : Bernadette Coléno - Impression Imprimerie Régionale de Bannalec - Dépôt légal : juin 2003 - ISSN : 1280 - 9802 - Loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

B r e t a g n e V i v a n t e - S E P N B

RÈGLE DU JEU

Prépare ton sac à dos !

- Tu ne peux y mettre que **cinq objets** choisis dans la liste ci-dessous.
- Note sur ta fiche les objets que tu prends ! À chaque fois que tu voudras prendre un nouvel objet, tu devras te débarrasser d'un autre.
- Tu devras aussi faire très attention au temps car M. Pelt ne t'attendra pas. Tu ne dois pas perdre plus de **3 heures** en chemin ou bien il sera parti.



Ce sablier te permet de contrôler le temps perdu durant l'aventure. Chaque fois que tu perds 15 mn, tu mets une croix dans une case. Tu en gagnes une chaque fois que tu gagnes 15 mn. Tu ne dois pas avoir plus de 12 cases cochées (=3 heures) à la fin de l'aventure.

15 mn : 1 croix
30 mn : 2 croix
45 mn : 3 croix

Fiche inventaire :
Choisis **5 objets** parmi ceux proposés
Mais de quoi peut-on avoir besoin
pour résoudre le mystère de la fleur jaune ?

lampe		loupe		portable	
bottes		couteau		boussole	
carnet		pique nique		corde	
jumelles		trousse de soins		livre sur les plantes	

Attention, si tu te blesses durant ton aventure, coche cette case pour t'en souvenir :

Commences par cocher 2 cases du sablier.
En effet, tu mets 30 mn pour préparer toutes tes affaires.

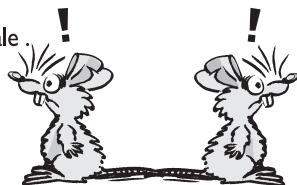
TOURNE LA PAGE !
L'AVENTURE COMMENCE AU N°1.



1

Le jour se lève, tu t'apprêtes à partir. Devant toi la campagne s'étale. Tu ne sais pas encore par où commencer cette aventure.

- Si tu préfères aller à droite, file au 21 !
- Si c'est vers la gauche que tu souhaites aller, va au 54 !

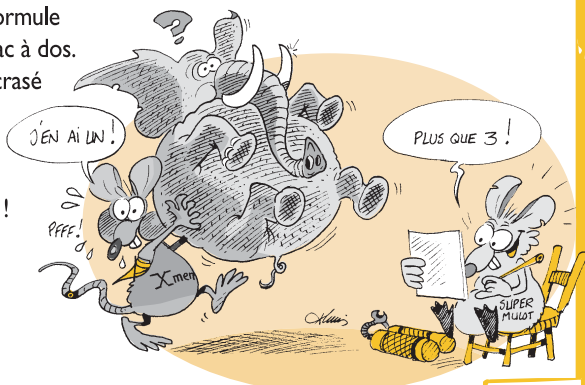


2

La fée se renfroge et prononce une formule magique qui provoque l'envol de ton sac à dos. Tu lui cours derrière et le retrouves écrasé au croisement des 3 chemins.

Les objets les plus fragiles n'ont pas résisté, sauf un. Fais la liste des objets fragiles que tu avais dans ton sac à dos !

Tu peux en avoir 5 au maximum : la boussole, le téléphone, la lampe de poche, les jumelles et la loupe. Parmi ta liste, choisis maintenant celui que tu gardes et gomme les autres !



- Tu as perdu 30 mn.

- Tu retournes au 44.

- 30 mn

3

Tu es dans un chemin creux. 2 sentiers te font face.

- Tu préfères le chemin de droite qui sort du bocage. Va au 49 !
- Le chemin de gauche t'attire. Il serpente entre les talus. Va au 38 !

4

- En courant, tu viens de gagner 30 mn.

- Si tu es blessé, tu ne peux pas courir et tu perds 15 mn.

+ 30 mn

- 15mn

Cette aventure touche à sa fin. Tu vas pouvoir donner les quatre éléments à M. Pelt à condition qu'il ne soit pas déjà parti. Fais maintenant le compte du temps perdu durant ton aventure.

• Si tu n'as pas plus de 12 cases cochées dans le sablier, tu es dans les temps et M. Pelt est certainement encore chez lui. Sa maison est au 60

• Si tu as plus de 12 cases cochées, tu as perdu beaucoup trop de temps. M. Pelt est reparti. Tu as vécu tout cela pour rien. Enfin, pas complètement puisque tu as accumulé de l'expérience qui te servira une prochaine fois...

DOMMAGE

5

Te voilà sorti de la tourbière ! Sur le chemin de terre que tu suis, tu aperçois un couteau de poche oublié là. Si tu le prends, tu dois gommer un objet de ta fiche et cocher la case correspondant au couteau. Devant toi, tu entends quelques rares chants d'oiseaux s'élever de la futaie. Sur ta droite, le chemin est interrompu par un roncier inextricable. Sur ta gauche, le chemin semble se poursuivre... mais tu n'en es pas sûr ! Le choix est difficile.

- Si tu prends le chemin de gauche, rendez-vous au 14 !
- Si les chants d'oiseaux de la forêt t'attirent, rends-toi au 38 !
- Si tu souhaites tout de même aller vers la droite, va au 27 !



6

Tu tournes en rond autour de l'arbre pendant 15 mn (que tu perds). Tu te rends compte qu'il n'y a pas d'autre alternative que l'escalade pour atteindre le sommet.

- Tu te rends au 13.

- 15mn

7

Aïe, aïe, aïe !! Quelle imprudence ! Tu n'as rien pris pour te soigner. Ta marche va être sérieusement ralentie. Tu vas perdre pas mal de temps.

- Tu peux te rendre tout de même au 51.



8

Visiblement, tu n'as pas pris de livre sur les plantes avec toi, sinon, tu aurais su que cet arbre épineux s'appelle le prunellier.

- Encore 15 mn de perdues !
- Retourne au 23 !

- 15mn

9

Petit et très coloré, l'oiseau t'attend sur sa branche. Il détient certainement le secret du 2^{ème} élément. : "Poluig ! Moi ! Mais jamais de la vie ! Je n'ai rien à voir avec cet oiseau. Je suis une mésange bleue. Écoute, jeune aventurier ! Même si je ne connais pas le secret que tu attends, je vais quand même, pour récompenser ton courage, t'en dire un autre au moins aussi important : avec l'auxiliaire être, le participe passé s'accorde en genre et en nombre (hi! hi! hi!). Au revoir et à bientôt !".

- Cette règle que tu connais déjà te fait perdre 15 mn
- Retourne au 11 !

- 15mn



Quelle crétine, cette mésange.

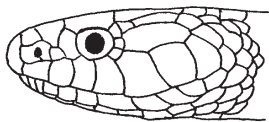
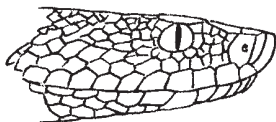


10

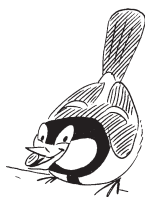
Malheur ! Ce n'est pas un cordage mais la queue d'un serpent qui se repose. Dès que tu le touches, il se retourne. Tu regrettes de ne pas avoir l'Hermine N°6 pour savoir si ce serpent est une vipère ou une couleuvre. Tu préférerais quand même avoir à faire à une couleuvre !

- Si tu souhaites que le serpent ait cette tête-ci, va au 59 !

- Si tu souhaites que le serpent ait cette tête-là, va au 56 !



- 11 Dès que tu prononces la formule magique, le silence s'installe petit à petit dans la forêt. Seuls 3 oiseaux continuent de chanter et, surprise, tu les comprends. Écoute attentivement ce qu'ils ont à te dire. Rappelle-toi : Poluig dit la vérité.



• Tu es certain que cet oiseau est Poluig, va au 47 !



• Non, non, c'est cet oiseau qui s'appelle Poluig ! Réponse au 41 !



• N'importe quoi ! Voici Poluig, c'est évident ! Solution au 9 !

- 12 Tu as encore beaucoup à découvrir du monde des plantes. Cette feuille n'est pas une feuille d'aubépine, mais une feuille d'églantier. Courage, il te reste deux possibilités.

• Retour au 28 !

Naturellement, tu perds 15 mn.

- 15 mn

- 13 Si tu es blessé : -30 mn.

Comme tu t'en doutais, une fiole, la quatrième, t'attend sur une branche. Dès que tu l'attrapes, un murmure monte. Ce sont les feuilles qui te parlent. Le murmure devient brouhaha. Elles se taisent enfin, sauf une, la plus proche de ton oreille : "Te voilà au bout de ton aventure ! Tu viens de découvrir le quatrième élément : la lumière. Tout cela doit te sembler bien obscur. Laisse-moi éclairer ta lanterne ! " ... [longues explications] ...

"... Et voilà, toute l'histoire ! Il est temps maintenant de ramener tes quatre fioles à M. Pelt. Le chemin ? Oh, c'est facile ! C'est tout droit au loin à l'Est. A bientôt, jeune aventurier ! " Facile, facile... C'est vite dit !

• Si tu as pris la boussole, tu trouves ton chemin sans soucis. Tu te rends au 4 .

• Si tu n'as pas de boussole, tu t'égares dans la forêt. Tu perds 45 mn et tu te rends au 4 .

- 45 mn

- 14 Devant toi s'élève une haie magnifique sur un talus de pierre et de terre. Il y a là de nombreux arbres très différents et beaucoup d'oiseaux chantent. 3 d'entre eux attirent ton attention.

• Si tu as déjà entendu parler d'une formule magique qui permet de comprendre les oiseaux, va au 22 !

• Tu ne sais même pas que ça existe, va au 8 !



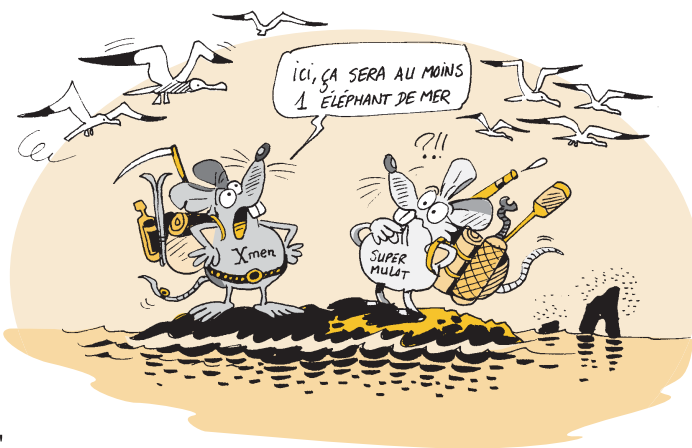
- 15 Le petit pont que tu trouves ne semble guère solide. Il manque une planche sur deux, mais tu penses pouvoir le traverser sans encombre.

• Si tu décides de tenter la traversée, va au 24 !

• Si tu penses trouver un autre pont ailleurs, va au 36 !

16

Un oiseau descend
et s'approche de toi :
"Moi, une sterne ?
N'importe quoi ! Et
pourquoi pas une autruche,
tant que tu y es !
Allons, allons, ...
un peu de sérieux !
Tu as de la chance que
je sois de "bonne plume"
aujourd'hui. Souviens-toi
de mon nom à l'avenir :
je suis un goéland argenté !
Au revoir, jeune aventurier !"



- Mauvaise pioche pour toi, tu perds 15 mn
- et tu retournes au 26.

- 15mn

17

Ouf ! Il est temps de faire une pause et de faire le point sur ton aventure. Tu as déjà 2 éléments. Tu fais également le total du temps perdu. Attention de ne pas en perdre trop (3 heures maximum) ou M. Pelt sera reparti ! Ton ventre gargouille.

• Si tu as pensé à prendre un pique-nique dans ton inventaire, c'est le moment de le sortir : tu gagnes encore 15 mn.

• Si tu ne l'as pas, tu perds 15 mn à rechercher quelques fruits et baies comestibles. Attention ! Ne te trompe pas ! Certains fruits sont toxiques. Après ce petit repos, te voilà prêt à continuer l'aventure au 57.



+ 15 mn

- 15mn

18

Tu t'aperçois que c'est une petite fiole en verre délicat. Dès que tu la touches, tu entends : "Félicitations !" Étonné, tu cherches qui a bien pu prononcer cette parole. "Ne cherche pas, c'est moi la droséra, ... là..., à tes pieds ! Attention, tu me marches dessus ! Ah, voilà, merci ! Je t'attendais. Ton histoire a déjà fait le tour de la région. Voici, dans la fiole, le 1^{er} élément de ta quête : l'eau. Pour sauver la fleur, tu en auras besoin car l'eau est de première importance pour les plantes. Approche ton oreille que je t'explique ! N'aies pas peur, je ne vais pas te manger, j'ai déjà digéré une libellule aujourd'hui." Elle te raconte ensuite une incroyable histoire d'eau et de plantes. À la fin de son récit, elle continue : "Malheureusement, je n'ai pas le 2^{ème} élément. Seuls, les oiseaux savent où il est. Demande-leur donc ! Je peux même te donner une formule magique pour comprendre leur langage. La voici : **"selaouit al laboused"**. Dernière chose, seul Poluig dit la vérité. Bon courage !"

• Si tu as le carnet de notes dans ton inventaire, tu gagnes 15 mn. Note la formule magique et va au 5 !

• Si tu n'as pas de carnet de notes, tu peux retourner chez toi le chercher. Il remplace alors un objet de ton sac. Tu perds 45 mn. Tu reviens noter la formule et tu vas au 5.

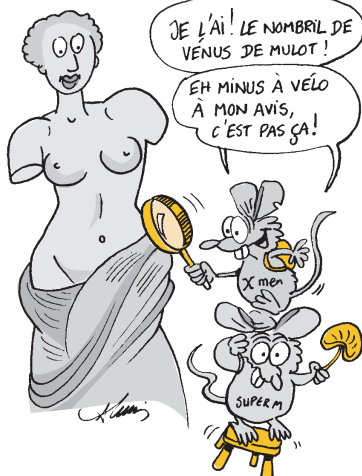
• Tu peux aussi essayer de te rappeler de la formule, en espérant que ta mémoire ne te fasse pas défaut et aller au 5.



+ 15 mn

-45 mn

19



Dans ton petit livre sur les plantes, tu comprends qu'il te faut chercher du nombril de Vénus. Cette plante, appliquée sur ta blessure, te soignera. Par chance, il y en a un petit peu au pied de la falaise.

- Tu te soignes en 30 mn et tu peux retourner au 51.



- 30 mn

20

" Quel talent, jeune aventurier ! Tu m'as trouvé ! Suis-moi ! " La marche est longue et difficile dans les rochers. (Si tu es blessé : -15 mn.)

Tu arrives enfin à destination. Le décor a bien changé. La mer est loin derrière et, devant toi, une forêt s'étend. Il n'y a pas de chemin.

- Tu ne peux pas faire autrement que d'y pénétrer et d'aller au 48.

- 15 mn

21

Tu descends une pente douce et herbue en courant. Tu gagnes 15 mn.

Tu arrives à un endroit tranquille d'où tu entends un bruit étrange.

- Si tu as peur, tu peux faire demi-tour et aller au 1.
- Même pas peur ! Continue au 42 !

+15 mn

22

Tu dois maintenant prononcer la formule magique pour comprendre le langage des oiseaux.

- Si tu as noté la formule magique sur ton carnet, rends-toi vite au 11 !
- Si tu as décidé d'essayer de t'en souvenir, lance le dé :
- Si tu fais 1, 2 ou 3, tu ne t'en souviens plus. Tu retournes au 18



et tu perds 15 mn.

- Si tu fais 4, 5 ou 6, tu as une très bonne mémoire. Tu vas au 11.

- 15 mn

23

C'est bien d'avoir un instrument de musique mais encore faut-il trouver le bon endroit pour en jouer ! Rappelle-toi : c'est au pied de la plus grande aubépine. Mais à quoi ça ressemble déjà une aubépine ?

- Si tu as pris le livre sur les plantes, tu peux chercher dedans au 35.



- Si tu penses que cet arbre est une aubépine, va au 8 !

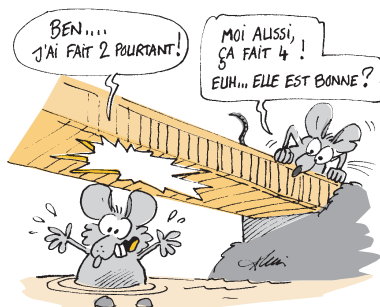


- Tu es sûr que cette plante est l'aubépine que tu recherches, va au 37 !



- C'est sûrement celle-ci l'aubépine. File au 12 !

- 24 Le bois est glissant. Tu n'es pas très rassuré mais tu dois tout de même continuer à marcher. Lance le dé :



• Si tu fais 1, 2 ou 3, tu passes sans difficulté et tu peux aller au 14

• Si tu fais 4, 5 ou 6, tu glisses et, plouf, te voilà dans l'eau de la rivière ! Tu es mouillé. Tu dois retourner chez toi pour te changer.

Retourne au 1 . Tu perds 45 mn. - 45 mn



- 25 Fabriquer une pipoire ne te pose aucun problème, à condition d'avoir un couteau.

• Tu as un couteau, tu fais la pipoire et tu files au 28.

• Sinon, tu reviens sur tes pas pour récupérer celui qui traînait par terre.

Tu perds 15 mn et un objet de ton sac.

Ta pipoire est terminée, file rapidement au 28 !



- 15 mn

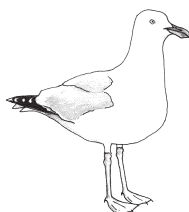
- 26 • Grâce à tes jumelles, si tu les as, tu trouves rapidement 3 oiseaux sur les rochers et la falaise.

• Si tu n'as pas de jumelles, tu perds 15 mn avant de les repérer à l'œil nu.

Mais lequel des trois est une sterne ? Si tu avais lu plus attentivement l'Hermine Vagabonde qui lui est consacrée, tu t'en souviendrais.

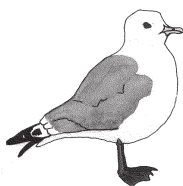


- 15 mn



Évidemment : c'est ça, une sterne, tu en es sûr !

Alors, va au 16 !



La sterne est un petit oiseau marin. C'est sûrement celui-là :

tu peux aller au 43 !



Tu ne peux pas te tromper : la sterne est bien cet oiseau-là.

File au 20 !

- 27 Tu as bien du courage, mais décidément, ce roncier ne peut pas être traversé sans se blesser. Aucune chance de continuer par là ! Tu dois faire demi-tour et retourner au 5. Tu perds 15 mn.

5

- 15 mn

- 28 L'eau est froide. Tu marches prudemment pour ne pas te blesser. Lance le dé :

• Si tu fais 1, 2 ou 3, tu atteins l'autre rive en 15 mn, que tu perds.

Tu te rends au 39.

• Si tu fais 4, 5 ou 6, tu buttes sur un caillou et tombes dans l'eau. Toutes tes affaires sont trempées et définitivement inutilisables. Raye-les de ta fiche inventaire.

Tu dois rentrer chez toi pour refaire entièrement ton sac en prenant d'autres objets.

Tu perds 45 mn et tu redémarres au 1.



- 15 mn

- 45 mn

29

(Si tu es blessé :-15 mn.)

- 15 mn

Tu ne peux pas te tromper. Tu es bien face à l'arbre le plus grand de cette sombre forêt. C'est un chêne énorme. Son escalade ne paraît pas difficile grâce à ses branches basses.

- Tu veux l'escalader immédiatement malgré ta fatigue, tu te retrouves au 13.
- Tu préfères attendre et chercher un autre moyen pour atteindre le sommet. Va au 6 !

30

Tu t'enfonces de plus en plus dans cette satanée forêt. Tout ici se ressemble ... et pas un panneau indicateur ! Impossible de retrouver ton chemin ! Tu es bel et bien perdu. Il te faudra certainement plus de 3 heures pour trouver la sortie. M. Pelt sera déjà parti. L'aventure s'arrête donc là. Dommage !

Ben,
et les éléphants,
alors !



31

(Si tu es blessé :-15 mn.)

- 15 mn

En allant tout droit, tes pas te conduisent à une clairière où s'ouvre brusquement un énorme gouffre qui s'enfonce dans les profondeurs du sol. Il s'en est fallu de peu que tu ne finisses au fond, ...s'il y en a un.

Tu perds 15 mn et tu retournes au 44.

- 15 mn

32

Dans un bruissement de feuilles, le lierre écarte ses longues tiges et tu entrevois une nouvelle fiole identique à la première. Tu t'en saisis. Aussitôt, une sensation bizarre

t'envahit. Le décor se transforme. Tout est beaucoup plus grand qu'avant et tu te sens minuscule dans cette jungle. Un bruit te fait te retourner. Un monstre énorme te fait face. Il n'a pas l'air dangereux. Il s'approche et parle : "Salut, jeune aventurier

! Je suis Buzug, le ver de terre. Tu es maintenant aussi petit qu'une bactérie.

Dans cette fiole, il y a le 2^{ème} élément : les sels minéraux. Allez, grimpe sur mon dos ! Nous allons voir à quoi ils servent." Ce que tu découvres avec Buzug est tout simplement extraordinaire. Quelle histoire ! Buzug continue : "Voilà ! Étonnant, non ? À présent, il te faut partir à la recherche du 3^{ème} élément. Je ne sais pas où il est mais pour le trouver n'oublie pas ..., n'oublie pas quoi, déjà ? Heu ..., désolé, j'ai oublié ! Tant pis allez bonne route !"

Après ce curieux voyage au cœur des racines, tu te rends directement au 17.



33

Après avoir marché un petit moment, le chemin s'arrête. Un champ fraîchement labouré remplace le sentier. Impossible d'aller plus loin ! Tu dois retourner sur tes pas. Encore 15 mn de perdues. Retourne au 8 !

- 15 mn

34

(Si tu es blessé : -15 mn.)

Tu dois sortir de la forêt pour lire le message.

Tu perds 15 mn à trouver un chemin. Enfin, la lumière du jour te permet de découvrir le texte. C'est au 44 qu'il faut aller.

-15 mn

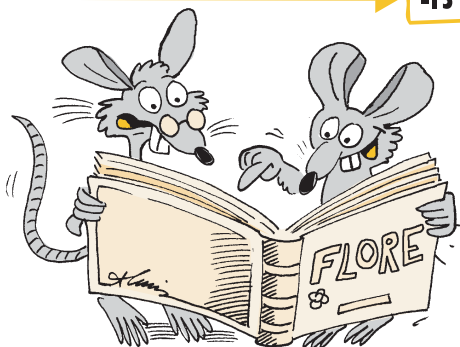
35

Dans ton livre sur les plantes, tu apprends que l'aubépine est un petit arbre épineux.

Sa feuille n'est pas ovale, pas pointue au bout et donne l'impression d'être découpée. Mystère !

Retourne vite au 28 !

C'est facile maintenant de faire le bon choix !



36

Apparemment, il n'y a pas d'autre pont.

Te voilà obligé de faire demi-tour et de retourner au 15 ! Tu viens de perdre 30 mn.

-30 mn

37

Te voilà face au lierre qui pousse au pied de la plus grande aubépine du 3^{ème} talus ! Tu dois maintenant faire fonctionner ta pipoire ou ton instrument de musique inventé pour que ce lierre s'ouvre et que tu y découvres le 2^{ème} élément.

• Si ton instrument de musique est une pipoire, le lierre s'ouvre aussitôt et tu te retrouves au 32.

• Si tu as complètement inventé un instrument, tu perds 15 mn à le faire fonctionner et tu files au 32.

-15 mn



38

La forêt est dense. Tu ne distingues plus vraiment le chemin. Les oiseaux se sont tus. Seul le vent dans les branches trouble le silence.

• Tu décides de poursuivre un peu plus loin l'exploration de cette forêt. Va au 30 !

• Pas trop rassuré, tu préfères rebrousser chemin (15 mn de perdues). Va au 5.

-15 mn

39 Tu marches tranquillement dans une tourbière, quand tu sens quelque chose sous tes pieds. Hum, hum !

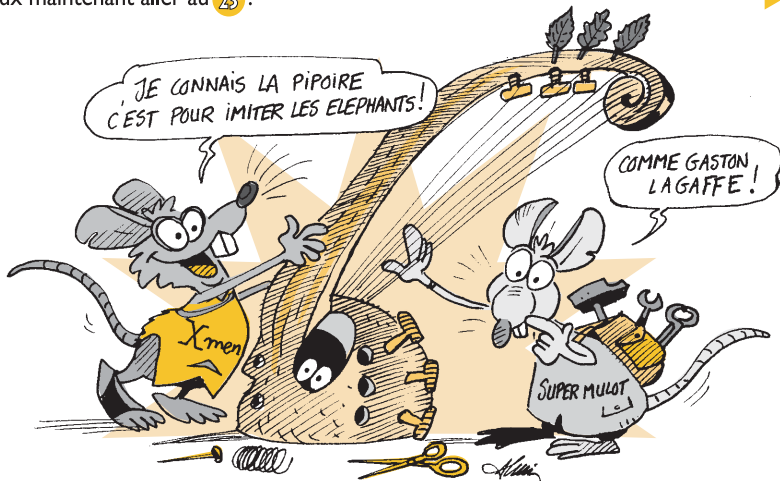
- Tu le ramasses et tu te rends aussitôt au **18**.
- Ce n'est sans doute pas important. Tu vas au **5**.

40 Il faut que tu trouves un moyen de fabriquer un instrument de musique qui pourra ouvrir le lierre. Il te faut un couteau.

• Si tu ne l'as pas, tu dois retourner chercher celui qui traînait par terre mais tu perds 15 mn et un objet de ton sac.
Tu cherches, tu bricoles, ... Tu finis par fabriquer un objet qui fera certainement l'affaire. Tu peux maintenant aller au **28**.



- 15 mn



41 " Bravo ! Tu m'as trouvé ! Je suis Poluig, le rouge-gorge. Sans moi, tu ne peux pas continuer ton voyage, car moi seul connais l'emplacement du 2^{ème} élément ! Il est caché dans le lierre qui pousse au pied de la plus grande aubépine du 3^{ème} talus. Tu devras, pour que le lierre s'ouvre, fabriquer une pipoire ou un autre instrument de musique. Dépêche-toi ! Ne traîne pas en route ! "

- Tu sais fabriquer une pipoire car c'est expliqué dans l'Hermine sur le lierre. Va vite au **N°** qui correspond à celui de cette Hermine ! Tu gagnes 30 mn.
- Tu ne sais pas fabriquer une pipoire. Va au **40** !

+ 30 mn

42 Tu te retrouves au bord d'une rivière que tu ne peux pas traverser sans te mouiller les pieds.

- Par chance, tu as les bottes dans ton sac. Tu gagnes 15 mn et tu te retrouves au **39**.
- Tu décides de traverser la rivière pieds nus. Tu vas au **28**.
- Tu décides de longer la rivière pour trouver un pont. Tu vas au **15**.
- Tu préfères retourner prendre des bottes chez toi contre un objet de ton sac, tu perds 30 mn et tu vas au **39**.



+ 15 mn

- 30 mn

43

Il y a tout à coup des dizaines d'oiseaux au-dessus de ta tête qui te chantent la même chanson : "kitti-ouèk, kitti-ouèk". Un se pose près de toi :
"Désolèk, jeune aventurièk, kitti-ouèk, tu t'es trompèk, kitti-ouèk, nous sommes les mouèk, euh pardon, les mouettes tridactyles. Kitti-ouèk, ne laisse pas tombèk, kitti-ouèk, tu vas finir par trouvèk, kitti ouèk !"

Malgré leur terrible accent, tu comprends que ce ne sont pas des sternes.

Tu perds 15 mn et tu retournes au 26.

-15 mn

44

Une lettre anonyme,
 Il ne manquait plus
 que ça !



Voici ce que tu lis : " Cherche l'arbre le plus grand ! Grimpe tout en haut ! Nous t'attendons au sommet." Pas de signature, évidemment ! Est-ce un piège ? Pourquoi tous ces mystères ? Tu prends la décision de partir à la recherche de ce géant. Trois chemins s'offrent à toi : à droite, à gauche ou tout droit.

- Si tu pars à gauche, file au 29 !
- Si tu pars à droite, file au 58 !
- Si tu vas tout droit, file au 31 !

45

À quelques pas de là, une faille dans la falaise fait comme un escalier.

Domage que tu ne l'aies pas vue plus tôt car tu as perdu 30mn.

Atteins les rochers au 51.

-30 mn

46

Tu cherches hâtivement la trousse de soins dans ton sac. Tu prends une bande et des compresses et te voilà soigné ! L'aventure peut continuer.

Tu perds 15 mn pour cela et tu te rends au 51.

-15 mn

47

"Bonjour, jeune aventurier... Je t'attendais depuis un bon moment. Je ne suis pas Poluig. Je suis une mésange charbonnière. Tant pis ! Je vais quand même te donner un secret. J'espère qu'il te sera utile. Écoute moi bien : avec l'auxiliaire avoir, le participe passé s'accorde avec le C.O.D. quand celui-ci est placé avant. Hi ! Hi ! Hi ! Au revoir et à bientôt"

Elle s'est bien moquée de toi, cette mésange.

Encore 15 mn de perdues ! Retourne au 11 !

Un peu toquée
 cette mésange !



-15 mn

48

Il fait noir comme dans une grotte. La moindre lumière est arrêtée par les arbres. Au milieu des mousses, tu aperçois un morceau de papier. Peut-être est-il pour toi ?

Tu le prends, mais il fait trop sombre pour que tu puisses le déchiffrer.

- Si tu as une lampe de poche, va lire ce message au 44 !
- Tu n'as pas la lampe de poche. Tu dois aller au 34.



49

À peine sorti du bocage, le chemin change. Tu marches sur des planches. Tu es sur un caillebotis qui te permet de traverser une zone humide sans te mouiller les pieds. Génial ! Tu peux aller directement au 39.

50

Elle t'amène au plus profond des taillis. Tu comprends trop tard que c'est un piège. Grâce à une formule magique, elle t'immobilise et te dévalise. Bientôt, tu te retrouves seul au milieu de la forêt et délesté de ton sac à dos. M. Pelt est sans doute déjà parti. Dommage ! ... Mais tu peux recommencer... une autre fois.



51

(Si tu es blessé : -15 mn.)

-15 mn

Enfin les rochers ! À quelques mètres, tu aperçois un point lumineux qui brille au soleil. Prudemment, tu t'en approches. Il s'agit d'une nouvelle fiole semblable aux deux premières. En la prenant, tu te doutes bien qu'il va encore t'arriver des choses bizarres. Tu ne te trompes pas. Tes pieds quittent le sol. Tu flottes dans l'air et tu te sens rapetisser de plus en plus. Autour de toi flottent d'étonnantes petites "bulles".

L'une d'elles s'approche de toi et te parle dans un langage familier :

" Tu es nouveau ici, non ? J'parie que tu n'as aucune espèce d'idée de ce que tu es devenu ! Tu es un atome d'oxygène. Tu vois mon copain, là, ben..., il est comme toi. Moi je suis un atome de carbone. À nous trois, nous formons une molécule de gaz carbonique."

Tu te retrouves alors accroché à l'autre oxygène et au carbone et le voyage commence. Tu pénètres dans une algue verte qui te dit :

"Bien étrange endroit, n'est-ce pas ? Ne t'inquiète pas ! Les nouvelles vont vite et je sais pourquoi tu es là. Tu viens chercher le troisième élément : les gaz. Ceux-ci sont très importants pour les plantes..." Et blablabla, et blablabla, ...

Quelle bavarde cette algue ! C'est sûrement important mais tu n'as pas le temps maintenant. Tu as une aventure à terminer. Ah, voilà ! L'algue verte a enfin fini : "...Allez ! Maintenant, tu en sais assez. Je vais te rejeter à l'extérieur. Pour la suite, trouve la sterne ! Ne te trompe pas d'oiseau ! Les autres n'y connaissent rien. Et... n'oublie pas de m'envoyer une carte postale ! "

Quelle drôle d'aventure ! La suite est au 26

52



Tu attaches solidement la corde au pied d'un ajonc qui te semble suffisamment solide. Tout cela est bien dangereux mais il faut y aller. Tu t'agripes fortement et tu commences ta descente vers la mer. La roche est glissante. Tu dois lancer le dé.



- Si tu fais 1, 2, ou 3, rends-toi au 51 !
- Si tu fais 4, 5 ou 6, rends-toi au 55 !

53

Quel dommage de ne pas avoir pris la corde ! Tu perds 15 mn à chercher quelque chose qui pourrait la remplacer. Tu aperçois, entre deux bruyères, l'extrémité brune de ce qui te semble être un cordage. File au 10 pour voir ce que tu as trouvé !

-15 mn

54

Le chemin est long et fastidieux. Il longe des champs où ne pousse que du maïs. Tu arrives enfin face à une rivière. Elle est trop large et trop profonde pour être traversée. Sur la rive opposée, tu aperçois une vaste forêt et au loin la mer. Aucun pont à l'horizon... Tu viens de perdre 30 mn. L'aventure ne commence pas très bien.

- 30 mn

- Si tu décides de rebrousser chemin, retourne au 1 !
- Si tu penses qu'il doit y avoir un pont, rends-toi au 15 !

55

Tu glisses sur un caillou lisse et rond et tu te retrouves les quatre fers en l'air sur la plage. Fort heureusement, tu ne tombes pas de très haut. Ta blessure à la jambe n'est pas trop grave, mais elle est douloureuse.

- Si tu possèdes la trousse de soins, va au 46 !
- Si tu possèdes le livre sur les plantes, va au 19 !
- Si tu ne possèdes rien de tout cela, va au 7 !



56

Tu as bien de la chance : ce n'est qu'une inoffensive couleuvre à collier qui est très surprise, mais tu ne vois pas bien comment elle va pouvoir t'aider à descendre cette falaise. La solution est au 45.

57

Tu quittes avec regret la compagnie de Poluig et de Buzug. Un chemin étroit serpente dans la lande. Tu entends, au loin, le bruit des vagues qui déferlent au bas de la falaise. Pendant un bon moment, tu traverses une très belle lande où le jaune des ajoncs se mêle au violet des bruyères. Soudain, le sentier s'arrête ! Pas moyen de descendre au bord de la mer !



- Si tu possèdes la corde dans ton sac, tu gagnes 15 mn. Tu vas au 52.
- Tu n'as pas la corde, rends-toi au 53 !

+15 mn

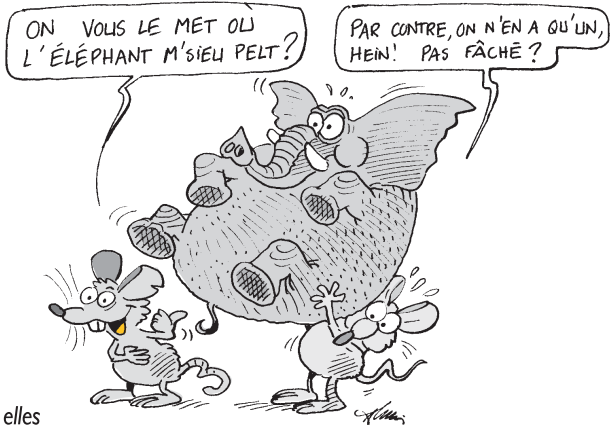
Tu te retrouves dans une clairière où dort une petite fée qui se réveille à ton approche. Elle te propose un marché : elle t'indique l'emplacement de l'arbre géant en échange d'un objet de ton sac.

- Si tu acceptes, tu peux aller au 50.
- Si tu refuses, va directement au 2 !

Aïe ! Aïe ! Aïe ! Une vipère péliade ! Surprise dans son sommeil, elle se retourne et, se croyant agressée, plante ses deux crochets dans ta main droite. Tu dois voir le médecin le plus rapidement possible. Tu ne peux pas continuer l'aventure. Elle s'arrête donc ici. Soigne-toi bien et recommence plus tard !

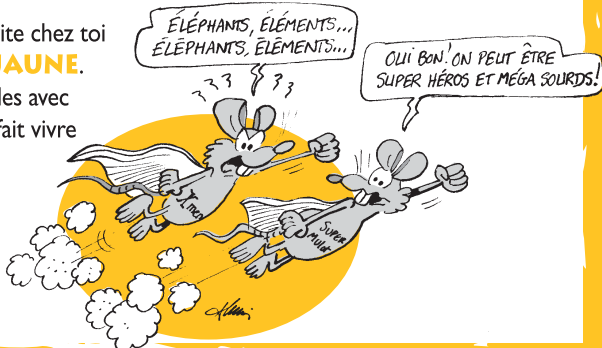
Au détour d'un chemin, tu tombes "nez à mur" avec une superbe chaumière. Tu ne tardes pas à trouver M. Pelt dans le verger. Il est en train d'écrire sur un carnet rempli de croquis. Il te félicite d'avoir fait aussi vite pour accomplir ta mission et le retrouver. Tu lui décris la fleur qui pousse dans la cour de ton école. Voici son avis :

"Oh, il s'agit sûrement du pissenlit qui est très fort pour coloniser de nouveaux endroits et pousser dans les recoins les plus inattendus, comme les cours des écoles, par exemple. C'est peut-être pour ça que les hommes l'ont rangé dans la "bande" des "mauvaises herbes". C'est idiot, car il n'est pas plus mauvais que n'importe quelle autre plante ! Au contraire, c'est un sacré débrouillard qui a "inventé", entre autres merveilles, les graines-parachutes. Transportées par le vent, elles peuvent germer très loin de leur fleur-mère dans de tous petits espaces, pourvu qu'il y ait ... les 4 éléments, même en petites quantités. Ce doit être le cas dans la marelle de la cour. Si tu réussis à le protéger des pieds et des ballons, ce pissenlit d'école fabriquera à son tour des graines-parachutes qui, emportées par le vent, iront peut-être germer ailleurs. Après cela, tu pourras de nouveau jouer à la marelle."



Après avoir salué M. Pelt, tu rentres vite chez toi pour lancer la **MISSION FLEUR JAUNE**. Tu as terminé ton aventure et tu gardes avec toi les 4 précieux éléments qui t'ont fait vivre de si grands moments.

À bientôt, jeune aventurier !
Rendez-vous peut-être
dans une prochaine Hermine...
pour une nouvelle aventure !



mûres • glands • faînes • châtaignes • noisettes • nêfles • cenelles •

LES DÉLICES DE L'AUTOMNE



Cynorrhodons • prunelles • coulemelles • petits roses • mûres • glands • faînes • châtaignes • noisettes

nêfles • cenelles • coulemelles • petits roses • mûres • glands • faînes

LE MYSTÈRE DE LA FLEUR JAUNE

Plan de la région



À LA RECHERCHE DES 5 ÉLÉPHANTS

BRETAGNE VIVANTE

L'HERMINE VAGABONDE