

Glossaire

Niveau 1

Narrateur : Personne qui raconte une histoire

Archéologue : Personne qui cherche et étudie des objets très anciens

Ruine : Restes d'un vieux bâtiment détruit

Loger : Habiter ou rester quelque part pour un certain temps

Collectionner : Rassembler des objets du même type

Enterrer : Mettre quelque chose sous la terre

Coincé : Qui ne peut pas bouger, bloqué

Écraser : Appuyer très fort sur quelque chose jusqu'à le rendre plat ou le casser

Troublé : Qui est perturbé, ne se sent pas bien dans sa tête



Glossaire

Niveau 2

Grandeur nature : De la même taille que la vraie chose ou la personne

Propriété : Un terrain ou une maison qui appartient à quelqu'un

Se rendre compte de : Comprendre quelque chose après y avoir pensé

Paume : Un ancien jeu qui ressemble au tennis

Muletier : Personne qui guide ou conduit des mules

Surnaturel : Qui ne peut pas être expliqué par la science, qui semble magique

Méfiant : Qui n'a pas confiance en quelqu'un ou quelque chose

Saoul : Qui a bu trop d'alcool et n'est plus tout à fait lucide

Interrogatoire : Série de questions posées par une personne pour obtenir des informations, souvent par la police



Glossaire

Niveau 3

Déraciner : Enlever une plante ou un arbre de la terre avec ses racines

Saisissant : Qui fait une forte impression

Maléfique : Qui apporte le mal, associé à des forces obscures

Être sur le point de : Être prêt à faire quelque chose très bientôt

Muletier : Personne qui conduit des mules

Désarroi : État de grande confusion et de détresse, quand on ne sait pas quoi faire

Scéptique : Qui doute de la vérité ou qui a du mal à croire quelque chose sans preuve

Îvre : Qui a bu trop d'alcool et en perd sa clarté d'esprit

Effraction : Entrée illégale dans un lieu en forçant une porte, une fenêtre ou un verrou

