

The Crow and the Enchanted Fort





Ce document vous aidera à mieux comprendre le contenu du jeu. Pour chaque niveau du jeu, vous disposerez d'une explication des étapes, du vocabulaire, des expressions et des conseils pour vous aider si vous rencontrez des difficultés à un moment donné. Si ces conseils ne suffisent pas et que vous vous sentez toujours perdu, vous pouvez vous référer au guide complet du jeu en annexe de ce document.

Aperçu

Synopsis

En sortant de l'école, vous voyez un énorme corbeau qui vole votre téléphone ! En le poursuivant, vous retrouvez votre téléphone sur une étrange pierre. Lorsque vous le prenez en main pour y regarder de plus près, la pierre se brise et vous êtes transporté dans un fort de fées irlandais d'où vous devrez vous échapper ! Relevez les défis proposés par les habitants du fort, trouvez le nom de l'être qui vous a transporté ici et échappez-vous !

Contrôles

		
Interagir avec les éléments en jeu	Clic gauche	 tap
Mettre en surbrillance les éléments		

Etape 1 – Introduction

Comprendre le jeu

Que ce passe t-il?

Rencontre avec le corbeau : En rentrant de l'école, vous remarquez un grand corbeau qui vous suit. Ce comportement inhabituel attire votre attention.

Le corbeau vole votre téléphone : Lorsque vous tentez de photographier le corbeau, il plonge, saisit votre smartphone et s'envole dans la forêt.

Poursuite du corbeau : Vous poursuivez le corbeau dans la forêt, qui semble plus sombre et mystérieuse que d'habitude. La poursuite vous mène profondément dans les bois.

Découverte : Vous perdez de vue le corbeau mais trouvez votre téléphone posé sur un tas de pierres le long d'un sentier forestier.

Pierre mystérieuse : Sous le téléphone, il y a une pierre curieuse marquée de symboles. En l'examinant, la pierre se brise en trois morceaux.

Transport vers un nouveau royaume : Après une brève et intense tempête provoquée par la pierre qui se brise, vous ouvrez les yeux pour vous retrouver dans un environnement complètement différent : un ancien fort de fées en Irlande.

Le message du corbeau : Le corbeau, désormais capable de parler, révèle qu'il vous a amené ici pour une aventure. Il vous met au défi de trouver les morceaux dispersés de la pierre magique et de découvrir son nom pour potentiellement gagner votre retour à la maison.

Ce que vous devriez remarquer

Comportement inhabituel du corbeau : La capacité du corbeau à observer, suivre et interagir avec vous n'est pas typique des oiseaux ordinaires, ce qui laisse présager sa nature magique.

Éléments symboliques : Les symboles sur la pierre, y compris une triquetra et les phases de la lune, suggèrent des thèmes de magie issus de la mythologie irlandaise.

Conseils et aide

Objectif: Le corbeau vous indique vos objectifs : trouver les 3 morceaux de pierre et découvrir le nom du corbeau pour être autorisé à quitter cet endroit et retourner à votre vie normale.

Vocabulaire

English	Translation/meaning
Observing	Porter une attention particulière ou surveiller attentivement (observer)
Steals	Prendre quelque chose sans permission ni consentement. (Voler)
Panicked	Ressentir ou montrer une peur ou une anxiété soudaine. (Paniqué)
Ruins	Les restes d'un bâtiment ou d'une structure qui sont maintenant en ruine ou détruits. (Ruines)
Fairy forts	Dans le folklore irlandais, un fort de fées ou ringfort est un établissement fortifié circulaire, souvent considéré comme connecté aux fées ou à des êtres surnaturels. (« Forts de fées »)
Confused	Ressentir ou montrer de l'incertitude ou un manque de compréhension. (Confus)
Adventure	Une expérience ou un voyage audacieux et excitant. (Aventure)
Playful	Plein de plaisir et de malice ; aimant ou se livrant à des comportements ludiques. (Joueur)

Etape 2 – La fée

Que ce passe t-il ?

Exploration du fort des fées : Vous arrivez à l'entrée d'un fort des fées présentant trois arches, chacune surmontée d'un symbole représentant une des phases de la lune de la pierre.

Recherche d'indices : À l'intérieur de la première arche, vous vous retrouvez dans une grotte décorée de vignes, de champignons et de petits trous ressemblant à des maisons.

Rencontre avec la fée : Une fée apparaît. Elle propose un échange : aidez-la à résoudre une énigme et elle vous rendra un morceau de la pierre dont vous avez besoin.

Résolution de l'énigme : La fée vous présente une énigme où les lettres sont remplacées par des symboles des phases de la lune. Résoudre correctement cette énigme aide la fée et en retour, elle vous donne le morceau de pierre avec un indice sur le nom du corbeau.

Conseils et aide

Objectif: Trouver la lettre manquante.



La lettre a été remplacée par des symboles des phases de la lune.

Vocabulaire

English	Translation/meaning
Lovely	Attrayant ou plaisant ; beau. (Charmant)

Strange	Inhabituel ou bizarre ; difficile à comprendre ou à expliquer. (Etrange)
Hint	Une indication ou suggestion légère ou indirecte. (Indice)
Playing hide and seek	Participer à un jeu où un joueur se cache tandis que les autres le cherchent. (Jouer à cache cache)
Fairy	Être ou créature mythique dotée de pouvoirs magiques, souvent représentée comme petite et ailée. (Fée)
Spell	Une incantation ou formule magique ; un charme ou enchantement. (Sortilège)
Symbol	Un marque, signe, ou caractère qui représente une idée, un objet, ou une relation. (Symbole)

Etape 3 – Le Leprechaun

Que ce passe t-il?

Vous êtes entré dans une nouvelle zone du fort, qui semble avoir été le site d'une fête récente. La pièce est remplie de tables en pierre, de sièges en tronc d'arbre, de tonneaux et de lanternes. Soudain, un leprechaun apparaît et vous salue sur un ton moqueur, vous mettant au défi de jouer à un jeu avec lui. Il révèle que son ami a caché cinq serpents et cinq trèfles (dont un trèfle à quatre feuilles) dans la pièce comme une plaisanterie.

Ce que vous devriez remarquer

En explorant la pièce, faites très attention aux zones derrière d'autres objets, car c'est là que les serpents et les trèfles sont susceptibles d'être dissimulés.

Conseils et aide

Objectif: Trouver 5 serpents et 5 trèfles.



Souvenez-vous qu'ils sont probablement cachés derrière d'autres objets.

Cliquez sur les endroits où ils pourraient être cachés.

Vocabulaire

English	Translation/meaning
Fort	Une forteresse fortifiée ou une structure militaire défensive. (Fort)
Leprechaun	Une créature mythique du folklore irlandais, généralement représentée comme une petite créature espiègle avec un pot d'or au bout de l'arc-en-ciel. (« Lutin »)
Tricks and pranks	Actions trompeuses ou ludiques destinées à piéger ou surprendre quelqu'un. (Tours et farces)
Lucky charms	Objets censés apporter bonne fortune ou protection. (Porte-Bonheurs)

Mischievous	Ludiquement espiègle ou causant des ennuis de manière légère. (Espiegle)
-------------	---

Etape 4 – Le Merrow

Que ce passe t-il?

Dans ce coin paisible du fort des fées, vous rencontrez une merrow, émergeant des profondeurs aquatiques de la grotte. Elle explique qu'elle cherche un moyen de rester hors de l'eau et d'explorer le monde, et elle croit que la pierre magique que vous portez détient la réponse. Elle vous demande de l'aider à déchiffrer une gravure sur le mur de la grotte, qui utilise l'ancien alphabet Ogham.

Ce que vous devriez remarquer

Avec l'arbre de vie devant vos yeux, vous devez disposer correctement les plaques pour révéler les noms des divinités irlandaises et leurs liens avec le corbeau. Au fur et à mesure de votre progression, vous apprenez sur les relations complexes au sein de la mythologie irlandaise, en complétant les lettres manquantes sous les phases de la lune jusqu'à ce que le nom complet du corbeau soit révélé.

Conseils et aide

Objectif : déchiffrer l'alphabet Ogham.



Avec l'alphabet et la gravure, vous devriez être capable de trouver le mot irlandais de 6 lettres dont la merrow a besoin.

Vocabulaire

English	Translation/meaning
Peaceful	Calme et tranquille ; libre de perturbation. (Paisible)
Merrow	Une créature aquatique mythique, semblable à une sirène ou un triton, trouvée dans le folklore irlandais.
Druid	Membre de la classe sacerdotale dans les cultures celtiques anciennes, souvent associé à la sagesse et à la magie. (Druide)
Carving	Une forme ou un design taillé dans une surface dure, comme le bois ou la pierre. (Gravure)

Etape 5 –L’arbre de la vie

Que ce passe t-il?

Vous avez réussi à rassembler tous les morceaux de la pierre magique, et maintenant le corbeau réapparaît devant vous. Cependant, le corbeau révèle que votre voyage n’est pas encore terminé. Le véritable nom du corbeau est plus long que trois lettres. Un arbre de vie apparaît, avec des plaques en bois portant des descriptions et des lettres en surbrillance.

Ce que vous devriez remarquer

Certains noms des divinités irlandaises que vous devez placer dans l’arbre ont une lettre en gras. Remarquez comment, lorsque vous placez ces noms sur l’arbre de

vie, les lettres apparaissent sur les phases de la lune au-dessus pour compléter le nom du corbeau.

Conseils et aide

Objectif : Résoudre l'arbre généalogique



Lisez la description de l'arbre généalogique, et glissez-déposez les noms à leurs places correctes sur l'arbre..

English	Translation/meaning
Trinity	Un groupe ou ensemble de trois personnes ou choses. (Trinité)
Prove your worth	Démontrer sa valeur, capacité ou mérite. (Prouvez votre valeur)
Tree of Life	Un arbre symbolique représentant la vie, la croissance et l'interconnexion. (Arbre de Vie)
Shapeshifter	Être capable de transformer sa forme physique ou sa silhouette, souvent avec des capacités surnaturelles. (Métamorphe)

Annexe : Guide complet du jeu

Etape 1 – Introduction

Suivez le corbeau dans la forêt et trouvez le tas de pierres avec votre téléphone dessus. Ramassez votre téléphone et examinez la petite pierre avec des symboles étranges en dessous. La pierre détient un secret magique qui vous transportera dans un autre royaume, spécifiquement un ancien fort de fées en Irlande. Le corbeau vous met au défi de trouver son vrai nom, préparant le terrain pour le reste de votre aventure.

Etape 2 – La Fée

Interagissez avec la fée qui a pris un morceau de la pierre. Aidez-la à trouver la lettre manquante dans son défi. La réponse correcte est "M", représentant la première lettre du nom du corbeau. La fée vous récompensera avec le morceau de pierre, et vous pouvez passer à l'exploration de la prochaine partie du fort.

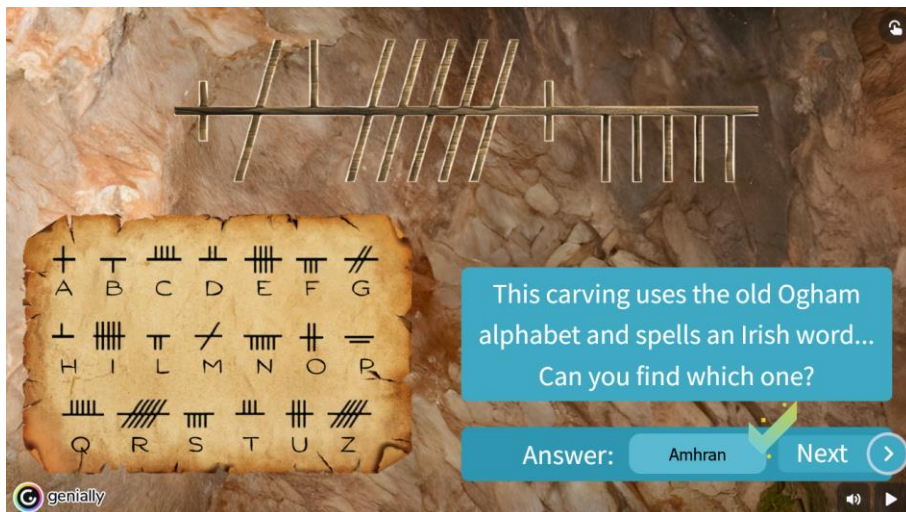
Etape 3 – Le Lutin

Aidez le leprechaun à trouver ses trèfles cachés et à chasser les serpents qui ont été relâchés comme une plaisanterie. Cliquez sur tous les endroits où ils pourraient être cachés. Une fois les cinq serpents et les cinq trèfles trouvés, le leprechaun vous récompensera avec le deuxième morceau de la pierre, révélant la lettre du milieu du nom du corbeau, "Í."



Etape 4 – Le Merrow

La solution pour cette étape implique d'assister la merrow dans le déchiffrement de la gravure sur le mur de la grotte. Utilisez le morceau de papier que la merrow vous donne pour déchiffrer le mot écrit en alphabet Ogham. La gravure se traduit par le mot irlandais "Amhrán", signifiant "chanson."



La merrow réalise que la solution réside dans la magie du chant, et elle vous retourne le morceau de pierre. Avec la dernière lettre "N" sur ce dernier morceau de pierre, vous êtes un pas de plus vers la résolution du nom du corbeau. Profitez de la chanson enchantresse de la merrow et de l'atmosphère paisible de la grotte.

Etape 5 – L'Arbre de Vie

La solution pour cette dernière étape implique de compléter l'Arbre de Vie et d'identifier correctement les noms des divinités irlandaises décrites dans les phrases fournies. En plaçant les noms corrects avec les lettres en surbrillance aux bons endroits, vous révélez le vrai nom du corbeau : Mórrígan.



Le corbeau se transforme en la puissante et énigmatique Mórrígan. Elle vous félicite de votre réussite et vous libère du fort de fées, vous ramenant là où vous appartenez.



Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783.

Ce travail est soumis à la licence internationale Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL : <https://www.d-esl.eu>.