

THE SECRET OF

MONKEY ISLAND



LUCASFILM
GAMES

LIVRE DES ASTUCES

Traduit par UBI SOFT

The
Secrets of
The Secret
of Monkey
Island™



CREDITS

Le Sécrot de L'île aux Singes, l'île de Méléé, les noms des personnages, et tous les autres éléments du jeu sont commercialisés par la Compagnie Lucasfilm Games. P.O Box 10307 - San Rafael - CA 94912 USA.

Ce livre des astuces a été traduit par la société UBI SOFT, distributeur exclusif pour la France de la société LUCASFILM GAMES. Vous pouvez vous procurer ce LIVRE DES ASTUCES chez
UBI SOFT
Service VPC
8 & 10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS

Tel : (1) 48.57.65.52

TABLE DES MATIERES

Crédits

Introduction

Section des Astuces

Cartes

Insultes / Liste des réparties

Liste des Objets Utiles

Zen et Art d'être un Pirate, un survol de l'Ile du Singe

Choses à essayer

INTRODUCTION

Chaque utilisateur de jeux informatisés en arrive à la période de sa vie où il trouve qu'il a investi une grosse somme d'argent sur un jeu qu'il ne pourra pas compléter. Il est donc ennuyé et désabusé. Aussi le livre des indices fut-il créé afin de tirer les pauvres joueurs de leur pétrin et leur faire gagner du temps face aux énigmes à rendre furieux et aux troublants problèmes qu'ils voudraient résoudre.

La première "section des Indices" de ce livre sera la plus utile pour vous si vous avez besoin d'aide pour résoudre une énigme particulière sur laquelle vous bloquez. Allez dans la section des indices dans la partie qui correspond à l'énigme qui vous bloque, cherchez en bas de la page la question dont vous voudriez une réponse, et utilisez le calque décodeur rouge pour lire les indices qui répondent à votre question. Les indices sont organisés de sorte que le premier que vous lirez sera le moins utile. Mais, il pourrait suffire à vous mettre sur la bonne voie de résolution de l'énigme. Si le premier indice ne vous aide pas suffisamment, continuez à lire les différents indices. Lentement, ils deviendront de plus en plus spécifiques jusqu'au dernier, qui vous dira exactement ce que vous devez faire pour résoudre votre énigme.

Après la section des indices du livre il y a une section composée de cartes et de listes d'objets utiles et d'insultes pour les duels. Les cartes vous aideront à naviguer autour des îles et pourraient révéler certains endroits que vous auriez ratés. La section des insultes vous aidera au cours de l'épreuve du duel en vous dévoilant toutes les réponses adaptées aux insultes, qui vous permettront de vaincre votre partenaire au cours d'un duel. Ceci s'avérera utile spécialement si vous êtes bloqué parce que vous ne pouvez pas vaincre le Maître des Epées. La liste des objets utiles vous dira où sont situés tous les objets utiles du jeu et à quoi ils servent. Cette liste à elle seule contient la solution à la majorité des énigmes du jeu, alors lisez-la consciencieusement si vous voulez résoudre certaines énigmes tout seul.

La section suivante du livre contient l'histoire du parcours que Guybrush Threepwood a publiée après avoir fini l'aventure de l'Ile du Singe. Il s'agit d'un survol complet du jeu qui vous guidera d'un bout à l'autre de celui-ci, énigme par énigme. Il sera encore plus utile si vous vous trouvez un peu lent au jeu de l'Ile du Singe, mais que vous voulez voir la plupart des énigmes et des graphismes que le jeu a à vous offrir. N'oubliez pas que le survol ne vous dévoilera pas tout, mais juste une façon de compléter le jeu.

La dernière section du livre est une liste de choses intéressantes que vous pourrez essayer si vous avez déjà fini le jeu. C'est simplement une liste de quelques-unes des choses que les programmeurs ont mises en annexe du jeu, qui ne sont pas essentielles à celui-ci mais qui sont intéressantes à voir et amusantes à tester. Cette section sera encore plus utile si

vous avez déjà une disquette pleine de jeux sauvegardés au cours du Secret de l'Ile du Singe.

Vous verrez qu'un jeu Lucasfilm est beaucoup plus passionnant quand on fait l'effort de résoudre au moins quelques unes des énigmes tout seul. Pratiquement tout le charme du jeu disparaîtrait si y jouer devenait un simple exercice de lecture du livre des astuces et d'application de celles-ci.

Les connaissances de tous les testeurs des jeux Lucasfilm qui ont travaillé sur l'Ile du Singe se trouvent ainsi regroupées dans ce livre. Utilisez-les sagement, et amusez-vous bien sur l'Ile du Singe.

INDICES

Première Partie

Les trois épreuves

Dois-je parler aux pirates du Scumm Bar ?

Ils peuvent vous donner des indices sur la situation à l'île de Mêlée.

Si vous posez les bonnes questions, le pirate près de la porte vous parlera du Gouverneur.

Celui de la table du milieu peut vous en dire plus sur Lechuck, le redoutable pirate.

Le chien près du rideau vous racontera toute l'histoire. Il vous fournira les adresses détaillées des différents centres d'intérêt, une liste complète des objets dont vous aurez besoin et où les trouver, et une analyse approfondie de toutes les énigmes avec leur solution.

Parlez au conseil des pirates qui se trouve dans la pièce du fond, de l'autre côté du rideau.

Que dois-je dire au conseil des pirates ?

Tout d'abord, dites-leur que vous voulez être un pirate. Ils vous présenteront, brièvement, ce que vous devez faire pour devenir un pirate qualifié.

Maintenant vous pouvez leur en demander plus sur chacune des trois épreuves. Prêtez une grande attention à ce qu'ils disent ; il y a des tas d'indices dans chaque explication.

Si vous êtes bloqué sur l'une des trois épreuves, vous pouvez parfois revenir en arrière et leur demander plus d'informations.

Où mène la porte ?

Elle mène à la cuisine.

Mais le cuisinier m'empêchera de passer par cette porte !

Très souvent, il sort pour lancer des regards furieux aux pirates se trouvant dans la salle principale du bar.

Si vous essayez d'entrer dans la cuisine pendant qu'il est encore dans la pièce du fond, il reviendra et vous arrêtera ... Mais si vous attendez qu'il soit derrière le rideau, dans la salle principale, il ne pourra pas vous voir, ni vous arrêter.

Ne devrais-je pas boire un peu de ce Grog dans la cuisine ?

Avez-vous demandé au conseil des pirates ce qu'il y a dans cette substance ? Etes-vous sûr de vouloir en boire ?

De toute façon, vous n'êtes pas encore un pirate qualifié. Une seule chose à la fois...

Retenez bien où il est, tout de même. Il pourrait s'avérer intéressant par la suite.

De quoi ai-je besoin dans la cuisine ?

De tout ce que vous pourrez emporter avec vous.

Prenez la casserole sous la table, et la nourriture sur la table.

Assurez-vous d'attraper le poisson sur le ponton dehors.

Je veux ce poisson.

Vous devez vous débarrasser de cette mouette.

Essayez de marcher sur ce ponton. Vous pouvez ainsi lui faire peur et l'éloigner.

Marchez jusqu'au premier coin à droite du ponton afin que la mouette s'envole. Refaites-le. Encore une fois. Maintenant prenez le poisson, vite.

Quel est l'intérêt d'aller parler aux hommes de petite moralité ?

Il n'y a aucun intérêt à leur parler.

Mais, vous pouvez obtenir d'eux deux pièces de huit, si vous désirez avoir une copie du compte-rendu du dernier meeting de PTA sur l'île de Méléé .

Que penser du poulet dans la boutique Vaudou ?

Pas d'utilisation immédiate pour lui, mais, rappelez-vous plus tard qu'il y a une poulie à l'intérieur.

Vous en aurez besoin pour éviter le piège à touristes de Monsieur Meathook. Vous en aurez aussi besoin après avoir quitté l'île de Méléé pour faire un potage terrifiant.

Que devrais-je dire à la magicienne vaudou ?

Ce que vous voudrez. Vous ne l'utilisez que pour son poulet.

Vous voudrez sûrement la questionner sur votre avenir.

Où puis-je trouver la carte du trésor ?

Vous devez l'acheter à un citoyen de Méléé, le type au coin qui a l'air d'un capon.

Dites-lui que vous aviez jadis un barbier appelé Dominique, afin qu'il vous propose la carte. Vous aurez besoin d'argent.

Comment puis-je obtenir une épée ?

Vous devez en acheter une au vendeur.

L'épée est posée sur un coffre près du comptoir dans le magasin.

Prenez l'épée et portez-la au vendeur dans le magasin. Parlez-lui et questionnez-le sur l'épée. Vous aurez besoin d'argent.

Je suis fauché. Où puis-je trouver de l'argent ?

En dehors de la ville.

Il y a une troupe de cirque qui cherche des volontaires.

Rentrez dans le chapiteau pour y rencontrer les frères Macaroni.

Les frères Macaroni disent que j'ai besoin d'un casque. Où est-il ?

Vous n'avez pas vraiment besoin d'un casque. Ce n'est que dans un certain sens que vous avez besoin d'un casque.

Un autre objet que vous avez probablement déjà servira de casque.

Utilisez la casserole provenant de la cuisine du Scumm Bar.

Je roule sur l'or. Et maintenant ?

Dépensez tout.

Le vendeur a pratiquement tout ce qu'il vous faut.

Le citoyen de Mêlée peut vous vendre un plan pour la recherche du trésor.

Achetez l'épée et la pelle au vendeur.

J'ai une épée ; comment apprendre à m'en servir ?

Quelqu'un sur l'île peut vous entraîner.

Le Capitaine Smirk peut vous entraîner. Il habite dans la maison sur la côte sud de l'île.

PREMIERE EPREUVE : LA MAITRISE DE

L'EPEE

Quand j'arrive tout près de la maison, je suis arrêté par un gnome. Comment puis-je passer ?

Le gnome veut que vous lui donniez quelque chose, et il

vous décrira ce qu'il veut.

Pensez au mystère ténébreux de l'argot de l'écrivain.

Un hareng-saur : un stratagème comploté qui attire l'attention mais sans grande importance.

Donnez-lui le poisson.

Le Capitaine Smirk continue de m'éviter. Comment puis-je faire qu'il m'entraîne ?

Il veut de l'argent en échange de ses services.

Utilisez le machisme. Soyez imposant.

Montrez-lui combien votre épée est grande.

Dites-lui que vous voulez ressembler à la Reine du Sabre, puis dites-lui : " Oui, je peux " , trois fois de suite.

Comment puis-je m'entraîner pour les duels ?

Vous voulez vous entraîner au combat contre les pirates qui errent le long des sentiers de l'île.

Vous pouvez arrêter les pirates en restant sur leur chemin.

Les pirates ne s'arrêteront pas tant que vous vous déplacerez et alors ils vous rentreront dedans.

Les pirates errants continuent de me battre !

Persévérez.

Chaque fois qu'un pirate utilisera une insulte ou une répartie que vous n'aurez jamais entendu auparavant, vous l'ajouterez à votre répertoire.

Vous pouvez vous reporter à la fiche des insultes page {introduisez le numéro de la page de la fiche ici} afin de trouver la répartie appropriée à chaque insulte.

Où est la Reine du Sabre ?

Dans la forêt.

Vous ne pourrez pas traverser la forêt tout seul. Vous avez besoin d'un guide.

Le vendeur sait où elle habite.

Dites au vendeur que vous voulez voir la Reine du Sabre, puis suivez le quand il ira lui parler.

La Reine du Sabre dit que je ne suis pas doué pour le duel !

Vous ne l'êtes pas.

Soit vous avez besoin d'être entraîné, soit vous avez besoin de vous battre contre les pirates habitués à mener une vie pauvre.

Vous pouvez vous entraîner chez le Capitaine Smirk, qui habite dans la maison du côté sud de l'île.

La Reine du Sabre continue à me battre !

Vous nécessitez davantage d'expérience.

Battez-vous contre les pirates qui errent autour de l'île jusqu'à ce que l'un d'entre eux vous dise, " Vous êtes assez fort pour vous battre contre la Reine du Sabre ! "

Les réparties que vous connaissez pourraient répondre à ces insultes, même si vous n'avez jamais entendu ces insultes là auparavant. Soyez créatif.

Vous pouvez jeter un oeil à la fiche des insultes de la Reine du Sabre à la page {introduisez le numéro de la page de la fiche ici} afin de trouver la bonne réplique à ses insultes.

Où se trouve l'idole ?

Le Gouverneur (qui est une femme) la garde dans son palais.

Son palais se trouve dans la partie éloignée de la ville, après le dock. Après l'arche, il faut monter la rue, et après avoir contourné l'angle il faut descendre l'autre rue. Passée la falaise, après les caniches-piranhas venimeux, il faut aller à droite.

DEUXIEME EPREUVE : LE VOL

Comment puis-je éviter les caniches-piranhas venimeux ?

Ils ne resteront pas tranquilles.

Ils aiment manger de la viande.

Vous pouvez empoisonner la viande.

Utilisez un pétale des fleurs jaunes de la forêt, mettez le dans la viande, et envoyez la viande aux caniches.

J'ai épuisé ma viande, j'ai besoin d'un autre morceau ! Où puis-je me le procurer ?

Faites encore un détour par la cuisine.

Que dois-je faire une fois entré dans le château ?

Entrez par la porte à gauche de Guybrush.

Regardez bien la scène de bagarre afin de connaître les objets que vous devrez emporter.

J'ai besoin d'une lime. Où puis-je en avoir une ?

Quelqu'un en a une en ville.

Parlez au prisonnier Otis. Il est en prison.

Je ne peux pas parler à ce prisonnier !

Vous pourriez, mais ce serait déplaisant.

Le prisonnier aurait besoin de se rafraîchir l'haleine.

Une pastille mentholée pourrait faire l'affaire.

Parlez au vendeur après avoir parlé au prisonnier. Il a des pastilles mentholées derrière le comptoir.

Je devine à présent que j'ai besoin de raticide ...

Utilisez quelque chose que vous avez déjà.

Un poison fatal pour un type de petits rongeurs tue aussi la plupart du temps les autres petits rongeurs.

Donnez à Otis la repoussante spécialité du château.

Tout ce que j'ai pu avoir est ce gâteau rassis ! Ca ira ?

Il doit y avoir une raison pour qu'il soit aussi lourd ...

Il y a une lime dedans.

Ouvrez le gâteau, ou bien essayez de le manger.

Je suis à nouveau dans le château, mais la porte est fermée. Comment puis-je retourner dans les arrières-chambres ?

Passez par là où vous êtes sorti.

Jetez vous par le trou du mur.

J'ai eu l'idole, mais Fester m'a attrapé alors que je sortais ... Que devrais-je lui dire ?

Ne lui dites rien. Ca ne fait vraiment rien. Vous êtes condamné.

Que dois-je dire au Gouverneur ?

Ne me demandez pas. Je ne sais pas parler aux femmes, moi non plus.

Fester m'a jeté à l'eau . Et maintenant ?

Il faut que vous soyez capable de partir de là.

Les outils tranchants autour de vous sont inutilement à votre portée. Essayez autre chose.

N'essayez pas de couper la corde. Vous voulez l'idole à

tout prix.

Qui se lève dans le bassin ?

Des criminels de bas étage et des types dangereux. Ne vous inquiétez pas pour eux.

TROISIEME EPREUVE : LA CHASSE AU TRESOR

Où puis-je trouver le trésor ?

Vous avez besoin d'une carte pour le trésor.

Le Citoyen de Mêlée au coin de la rue peut vous en vendre une.

La carte que j'ai achetée contient en fait des cours de danse ! Comment me faire rembourser ?

Ne le faites pas. Il s'agit de la carte qu'il vous faut.

La danse qu'elle vous enseigne est en fait une série d'instructions pour trouver le trésor.

Allez à la forêt et suivez les instructions de la carte.

J'ai suivi les instructions de la carte et l'endroit dans lequel je me trouve ressemble à tous ceux que j'ai déjà traversés. Où est le " X " ?

Essayez d'explorer la pièce davantage. Allez à droite. Le " X " devrait être là.

Si ça ne marche toujours pas, essayez de sortir de la forêt et essayez à nouveau. Faites attention cette fois ci.

Que dois-je faire, maintenant que j'ai trouvé le " X " ?

Déracinez-le.

Utilisez la pelle pour le " X " .

Je veux plus qu'un simple T-Shirt. Où est mon argent ?

Dans un compte de contrôle de Lucasfilm.

QUATRIEME EPREUVE : STAN

Que dois-je faire après avoir passé les trois épreuves ?

Retournez au Scumm Bar pour fêter cela avec les pirates !

Quelle fête ! Tout le monde pleure ! Et maintenant ?

Allez secourir le Gouverneur.

Vous devez vous trouver un équipage et naviguer avec lui jusqu'à la cachette de Lechuck sur l'Ile du Singe.

Où puis-je me procurer une embarcation ?

Vous pourriez questionner la voyante.

Chez Stan, des Bateaux d'Occase Tous Neufs.

Allez vers toutes les lumières se trouvant à l'extérieur de la ville.

J'ai rencontré Stan, et il est ennuyant. Puis-je faire quelque chose ?

Appuyez sur la touche <esc> pour éviter de l'écouter pendant qu'il parle.

Comment puis-je me procurer un bateau sans argent ?

Il y a plusieurs possibilités pour financer les grosses dépenses.

Stan accepte le crédit.

Le vendeur rallonge les crédits.

Demandez à Stan pour le crédit, puis allez chez le vendeur.

Je suis chez le vendeur, mais je ne sais pas comment lui demander un crédit.

Vous devez aller voir Stan et lui demander de vous parler du crédit d'abord.

Comment puis-je obtenir un crédit du vendeur ?

Mentez et volez.

Dites au vendeur que vous avez un boulot, même si ce n'est pas le cas.

Notez le code du coffre quand le vendeur l'ouvrira.

Le vendeur ne croit pas que j'ai un boulot. Aidez-moi.

Le meilleur moyen d'obtenir de l'argent liquide est de le voler.

Débarrassez-vous du vendeur et ouvrez le coffre.

Utilisez le code qu'il a composé précédemment pour ouvrir le coffre.

Comment me débarrasser du vendeur ?

Distrayez-le avec l'une de ses occupations externes.

Demandez-lui d'aller chez la Reine du Sabre à nouveau.

Comment puis-je ouvrir le coffre ?

Singe qui voit, singe qui fait.

Utilisez le même code qu'a utilisé le vendeur. Si ça ne marche pas la première fois, vous l'avez sûrement raté. Trifouillez jusqu'à ce qu'il cède ou bien quittez la boutique et entrez-y à nouveau pour recomposer le code et essayez encore.

J'ai la carte de crédit, mais elle ne suffira pas pour le bateau que je veux.

Cela ne suffirait pour aucun bateau, alors ne vous en faites donc pas pour cela.

Vous pouvez marchander avec Stan pour son bateau le moins cher, celui au bout du bassin.

Continuez à marchander avec Stan jusqu'à ce qu'il accepte votre offre. Cela vous prendra deux ou trois heures.

{Mettez ici le dialogue le plus direct et efficace pour obtenir le bateau}.

RASSEMBLER UN EQUIPAGE

Où trouverai-je un équipage ?

Vous avez déjà rencontré au moins deux des membres de votre équipage.

Il vous faut juste trois personnes pour mener le bateau.

Vous avez besoin du prisonnier, de la Reine du Sabre, et de Monsieur Meathook.

Monsieur Meathook habite du côté Nord de l'île, en face de la plage.

Que puis-je faire pour que la Reine du Sabre se joigne à moi à ma demande ?

Donnez lui quelque chose qui prouve que le Gouverneur a été kidnappée.

Montrez-lui la note de LeChuck que le vendeur vous a donnée quand vous avez découvert que le Gouverneur avait été kidnappée.

Que puis-je faire pour que le prisonnier se joigne à moi à ma demande ?

Il ne peut pas trop vous aider depuis sa prison.

Délivrez-le !

Comment puis-je faire sortir le prisonnier de derrière les barreaux ?

Il y a quelque chose que vous pouvez utiliser pour dissoudre la serrure.

Il vous faut quelque chose de nauséabond et acide.

Versez du Grog sur la serrure de sa porte.

Où pourrais-je avoir du Grog ?

Allez chercher une tasse au bar Scumm, amenez-la dans la cuisine, et utilisez la avec le tonneau.

Comment emmener le Grog jusqu'à la prison ? La tasse ne cesse de fondre.

Toutes ces tasses supplémentaires doivent bien servir à quelque chose.

Dès qu'une tasse est presque entièrement fondue (lorsque votre inventaire indique, " Tasse presque morte ") , transvasez le Grog dans une nouvelle tasse en 'utilisant' la tasse presque morte avec la nouvelle tasse. Vous devriez vous débrouiller jusque là-bas avec deux ou trois tasses de rechange.

Le prisonnier est parti ! Je croyais qu'il devait se joindre à mon équipage.

Il va se joindre à votre équipage. Il est juste heureux d'avoir été libéré à l'instant.

Qui est Monsieur Meathook ?

Monsieur Meathook est un type avec un tatouage tout frais qui habite sur le côté Nord de l'île près de la plage.

Il se joindra à votre équipage si vous l'en convainquez.

Je suis sur la plage, mais je ne peux pas traverser le canal jusque chez Monsieur Meathook.

Câble... Poulie.

Utilisez le poulet avec la poulie.

Comment puis-je convaincre Monsieur Meathook de se joindre à mon équipage ?

Meathook veut savoir si vous êtes un capitaine valable.

Vous devez l'impressionner.

Proposez-vous pour affronter la bête qu'il garde.

N'ayez pas peur ; ce n'est qu'un perroquet. Vous devez juste lui faire quelque chose qui impressionnera Monsieur Meathook.

{Insérez ici le Dialogue?}

J'ai déjà les trois membres de mon équipage. Comment puis-je embarquer ?

Allez au canal. Stan, ainsi que les membres de votre équipage vous y retrouveront.

DEUXIEME PARTIE

LE NAVIRE DES PIRATES

Mon équipage est rebelle ! Comment l'inciter à travailler pour moi ?

Votre équipage ne vous sera plus d'une très grande utilité.

Que dois-je faire à présent ?

Essayez d'explorer le navire.

Prenez tout ce que vous pourrez.

Trouvez le journal de bord du capitaine. Il contient des indications importantes.

Le journal de bord du capitaine se trouve dans le tiroir du bureau. Vous devez " Regarder dans le tiroir " pour trouver le journal. Puis lisez le.

Que suis-je sensé faire dans la cuisine ? Je ne sais pas cuisiner.

Le livre des recettes se trouve dans le coffre dans l'armoire se trouvant dans les quartiers du capitaine.

Comment puis-je ouvrir l'armoire ? Il est fermé à clef.

Le code inscrit sur le journal de bord est une indication sur la cachette de la clef.

La clef est cachée dans une boîte de céréales se trouvant dans le placard de la cuisine du bateau.

Le cadeau surprise est en fait la clef. Regardez bien le cadeau surprise pour deviner sa véritable fonction.

J'ai le livre des recettes, mais je n'arrive pas à trouver tous les ingrédients. De quoi ai-je besoin ?

{Ne tâchez pas cette page de saleté rouge}

Ingrédients :

1 Bâton de Cannelle

4 Feuilles de Menthe

1 Crâne Humain (écrasé)

1 goutte d'encre de Calamar

1 litre de Sang de Singe

1 Poulet Vivant

3 pincées de Soufre

1 ou plus de ce qui suit :

hypochlorite de pyridoxine,
oxyde de zinc, colorant jaune 8,
mononitrate de mine et BHA

A remplacer par :

Bâtons de Cannelle

Bonbons à la menthe

Un carré de Pavillon
Noir

Encre

Vin (Château De
Singe)

Poulet

Poudre à canon

Céréales

Comment appliquer la recette maintenant que j'ai tout ?

La plupart des gens cuisinent dans la cuisine.

Mettez tous les ingrédients inscrits sur la liste dans la marmite qui est sur le feu dans la cuisine.

Que dois-je faire si je me trompe dans la recette ? Aurai-je tout gâché ?

Je ne crois pas. [?]

Je suis inconscient, " blfftp ! " Et maintenant?

Marchez jusqu'à un endroit qui vous réveillera.

Allez dehors et félicitez-vous d'être arrivé sur l'île du Singe.

Comment atteindre l'île du Singe ?

Vous vous rappelez les frères Macaroni ?

Ejectez-vous du canon.

Comment m'éjecter du canon ?

Il vous faut trouver des semblants de mèche, de casque, de détonateur, et de la poudre à canon.

Utilisez la petite casserole de la cuisine en tant que casque.

" Utilisez le feu " sous la casserole pour avoir une masse de braises brûlantes.

Procurez-vous de la poudre à canon en ouvrant les tonnelets sur le côté gauche de la cale du cargo.

Réalisez une mèche grâce à la corde de la cale du cargo.

Mettez la corde dans le canon. Mettez la poudre à canon dans le fût de celui-ci. Appliquez la masse brûlante sur la mèche, puis enclenchez rapidement " utiliser le canon " ou bien "aller au fût du canon".

TROISIEME PARTIE

L'Ile du Singe

Je suis sur l'île. Et maintenant ?

Essayez de l'explorer. Entrez dans la jungle.

Là-bas, vous vous renseignerez sur la propriété de LeChuck.

Comment utiliser la chaloupe à rames ?

Vous ne pourrez qu'après avoir exploré l'île un minimum.

Il n'y a pas de rames sur le bateau.

... Mais il y en a quelque part sur l'île.

Les rames se trouvent au fond de la crevasse.

Que se passe-t-il avec les pancartes ? Sont-elles importantes ?

C'est vrai, il y en a partout ... Certaines sont importantes, d'autres pas. Lisez toutes celles que vous pourrez et cherchez les conseils importants.

Que puis-je faire dans la crevasse ?

Avez-vous essayé de trafiquer le curseur pour voir ce qu'il y a ?

Il vous faut ces rames.

Il vous faut une corde pour descendre jusque là ... Deux bouts ...

Vous trouverez un premier bout dans le fort, et un deuxième chez Dead Cousin Ted.

Accrochez la corde aux branches de l'arbre, puis à une souche bien robuste.

Pourquoi Toothrot est-il si ennuyeux ? Que suis-je sensé faire de lui ?

Il est solitaire, et n'a personne à qui parler ...

Avez-vous essayé d'être gentil avec lui ?

Toothrot en sait long sur l'endroit où se trouve LeChuck ...

... et possède une clef pour vous y emmener ...

... mais vous devez trouver comment faire pour qu'il vous la donne.

Toothrot aimerait que les indigènes lui rendent son ramasse-banane.

Je suis dans le fort. Que puis-je y faire ?

Vous pouvez en ramener des affaires.

Il y a là trois choses qu'il vous faut.

La corde, la longue-vue, et ...

... la poudre à canon.

Poussez le canon jusqu'au tas de poudre. Vous n'avez pas vraiment besoin du boulet de canon.

Que peut faire le singe pour moi ?

Il pourrait bien vous aider à trouver la cachette de LeChuck.

Mais il ne fera rien pour vous ...

... à moins que vous ne le soudoyiez d'abord.

Les singes aiment les bananes ... Beaucoup de bananes.

Vous trouverez une banane sur la plage sur laquelle vous êtes arrivé, sous l'arbre.

Vous en décrocherez deux autres en utilisant l'oeuvre d'art primitif.

Et il y en a encore deux dans le village des indigènes sur la côte nord de l'île.

Offrez-lui les cinq bananes, et il vous suivra jusqu'aux fins fonds de l'île.

Le singe me suit partout. Où dois-je l'emmener ?

Avez-vous essayé d'aller sur la grosse tête du singe ? Elle se trouve dans la clairière de la péninsule circulaire. Emmenez-le là-bas. (Vous devez avancer pour qu'il vous suive)

Rappelez-vous, singe qui voit, singe qui fait.

Si vous ne savez toujours pas que faire de lui, voyez la question sur la façon d'aller jusqu'à la tête en passant par la crevasse.

Me voilà à la fourche de la rivière. Et maintenant ?

Avez-vous cherché tous les autres chemins ?

Il y a des escaliers de l'autre côté de la rivière. Grimpez par là-bas.

Il y a un barrage qui laisse l'autre bras à sec ...

Vous pouvez le faire sauter avec le matériel se trouvant sur l'île.

Vous avez besoin de la poudre à canon et de la longue-vue du fort.

Vous ne pouvez pas trouver d'allumette ? Hé, vous n'êtes jamais resté assis sans rien faire à essayer de faire brûler les poils de vos bras avec une loupe ?

Démontez votre lunette. Restez sur vos gardes près de la poudre. Servez vous du soleil et de la lentille. Et accrochez-vous aux branches.

Je suis à la mare. Que puis-je faire avec Dead Cousin Ted ?

Il possède quelque chose dont vous avez besoin ... un bout de corde, enroulé autour de son poignet.

Malheureusement, vous n'êtes pas une girafe et vous ne pouvez pas l'atteindre.

Mais vous ne devez pas monter jusqu'à lui. Vous DEVEZ simplement le faire descendre.

Regardez comment la corde est accrochée au rondin ...

Quel était le nom de cet emplacement déjà ?

Tu dois inonder la mare, en levant le rondin et en ramenant Dead Cousin Ted au sol. Puis tu pourras prendre la corde.

Tu peux inonder la mare en faisant sauter le barrage. Consulte la question traitant de la fourche de la rivière si tu ne sais pas comment faire.

Que puis-je faire avec l'oeuvre d'art primitif ?

L'admirer.

Essayer de la déplacer en la tirant et en la poussant.

Amusant, n'est ce pas ?

Si vous n'êtes pas arrivé à comprendre à quoi cela sert, regardez la question suivante.

Je suis au panorama au dessus de la fourche de la rivière. Que puis-je faire ici ?

Vous pouvez voir à des kilomètres à la ronde.

Avez-vous repéré l'oeuvre d'art primitif ? Elle est juste en-dessous de vous ...

... et il y a un rocher isolé juste sur le bord.

Poussez le rocher au-delà du bord.

Ingénieux, hein ?

Maintenant, descendez et essayez de viser quelque chose.

Quoi, demandez-vous ? Jetez un coup d'oeil autour de vous ...

Que pouvez-vous voir d'ici ?

Il y a votre bateau ...

... et le bananier sur la plage où vous êtes arrivé.

Poussez l'extrémité de l'oeuvre d'art primitif avec le rocher sur elle deux fois. Faites tomber un rocher d'en haut et vous devrez toucher le bananier. Si vous n'y arrivez pas, essayez de viser à nouveau, puis poussez un autre rocher.

Le rocher est dans l'océan maintenant ! Où puis-je en trouver un autre ?

Regardez à droite ... QU'EST CE QUE C'EST ?

Ca ressemble à une grande pile de gros rochers ...

... Comment faire pour en prendre un ?

OH NON ! J'ai coulé mon bateau ! Que faire maintenant ?

Prier.

Le bateau de police va vous rattraper. Vous feriez mieux de filer.

Pas de soucis. Qui a besoin d'un équipage de toute façon ?

Ne paniquez pas. Vous n'avez vraiment pas besoin de cela en plus.

Comment traverser les montagnes ? Je veux explorer l'autre côté de l'île.

Vos qualités de grimpeur ne sont pas assez développées ...

... et tant que vous ne pouvez pas modifier ces qualités, les montagnes sont pour vous infranchissables. Donc oubliez votre projet de traversée.

Il existe, cependant, un autre moyen d'atteindre l'autre côté de l'île ...

Vous avez besoin de rames. Puis, quand vous les avez, vous pouvez utiliser la chaloupe et ramer jusqu'à l'autre côté.

Je suis à la clôture gardant la tête du gros singe ? Comment puis-je la traverser ?

Il y a un portail ... donc, il doit y avoir un mécanisme qui permet de l'ouvrir.

Peut-être un interrupteur caché ou camouflé ?

Avez-vous observer attentivement les nez du totem ?

Poussez le nez, et le portail s'ouvrira ...

mais se refermera aussitôt que vous lâcherez le levier !
Vous avez besoin d'une aide extérieure ... quelqu'un qui
tiendra le levier pour vous.

Le singe est un bon candidat ...

... mais vous devez d'abord le faire vous suivre.
Consultez les questions au sujet du singe si vous ne savez
pas comment faire.

Une fois que le singe sera là-bas ... Tout ce que voit le
singe, le singe le refait.

Avec le singe à vos côtés, poussez le nez, puis allez-y.
Le singe vous copiera et poussera le nez pendant que vous
traverserez.

Comment fais-je pour rentrer dans la tête même du gros singe ?

Vous avez besoin de la clé. Les indigènes l'avaient, mais
ils l'échangèrent ...

... avec notre bon copain, Herman Toothrot.

Herman ne vous la rendra pas tant que les indigènes ne lui
rendront pas son ramasse-banane.

VOUS, le héros, devez obtenir le ramasse-banane des
indigènes et le rendre à Herman.

Herman vous donnera la clé pour la rendre aux indigènes,
ce que vous ferez ...

... après l'avoir utilisée vous même. S'ils sont gentils.

**Je suis dans le village des indigènes. Que dois-je faire en
premier ?**

Marchez vers la gauche ... Que voyez-vous ?

Prenez les bananes de la coupe de fruits. Vous en aurez
besoin autre part.

Les indigènes m'ont capturé ! Que dois-je faire ?

Essayez de leur donner quelque chose, comme ils le
demandent.

A cet instant, vous n'aurez certainement pas ce qu'ils
vous demandent.

LAISSEZ les indigènes vous jeter dans la hutte qui sert de
prison.

Je me trouve dans la hutte qui sert de prison !

Comment en sortir ?

Vous voyez ce crâne au milieu du plancher ?

Prenez le.

Vous voyez cette planche qui est détachée et qui se trouve sous le crâne ?

Prenez la, aussi. Vous pourrez vous enfuir par le trou dans le plancher.

J'ai le ramasse-banane de Toothrot, mais je ne peux pas quitter la hutte avec lui ! Aidez moi !

Le ramasse-banane ne peut pas passer par le trou dans le plancher. Vous devez le reprendre par la porte ...

... mais vous ne pourrez sortir par la porte tant que vous n'avez pas convenu de quelque chose avec les indigènes.

Essayez de savoir ce que veulent les indigènes. Donnez-leur ; ensuite vous pourrez entrer et sortir de la hutte comme vous le voudrez.

Mais que veulent les indigènes alors ?

Ils veulent quelque chose qu'ils puissent offrir au dieu singe, a.k.a la tête du gros singe.

Etes-vous déjà allé à la tête du gros singe ? (CE N'EST PAS la grosse tête dans le village.)

Des personnes ont déjà laissé des offrandes au dieu singe dans le passé. Observez attentivement ces offrandes.

Prenez la petite idole de pacotille. Donnez-la aux indigènes pour qu'ils puissent l'offrir de nouveau au dieu singe.

OK, j'ai la clé de la tête du singe et je me tiens près de la tête. Comment utilise-t-on la clé ?

Regardez attentivement la clé.

A quoi ressemble-t-elle ?

C'est ça, à un gros Coton-tige. Et qu'y a-t-il sur le côté de la tête du gros singe ?

C'est ça, l'oreille du gros singe. Et que ne doit-on JAMAIS coller dans son oreille ?

C'est ça, un Coton-tige. Qu'allez-vous faire maintenant ?
Oui, c'est ça ...

... Mettre la clé dans l'oreille. Puis préparez-vous à être VRAIMENT repoussé.

POUAH ! Cette scène d'ouverture de la tête du singe est vraiment DEGOUTANTE ! Est ce que les concepteurs des jeux Lucasfilm sont malades ou quelque chose comme ça ?

Oui ...

... ou quelque chose comme ça.

Je suis dans les catacombes sous la tête. Où dois-je aller ?

Trouvez LeChuck !

Je suis dans le Labyrinthe de l'Enfer. Il donne la chair de poule. Je suis perdu.

Les indigènes connaissent un moyen de traverser le labyrinthe.

Utilisez la tête du navigateur.

A chaque fois que vous vous arrêterez pendant une seconde, la tête tournera et indiquera la direction que vous devrez suivre pour trouver votre chemin dans le labyrinthe.

Si vous possédez un ordinateur à basse-résolution qui rend la vision de la tête difficile, vous pouvez frapper, "regarder la tête du marin", et Guybrush vous dira quel chemin il pense qu'il prendrait.

Où puis-je avoir la tête du marin ?

Les indigènes l'ont. Vous devez d'abord sympathiser avec eux.

Les indigènes ne vous la donneront pas parce qu'ils n'en ont pas d'autre.

Mais si vous leur donniez quelque chose qui leur montrerait comment faire pour trouver une autre tête, ils vous la donneraient en attendant.

Regardez tout ce que vous avez .

Un objet que Stan vous a donné aux docks pourrait vous aider ...

Donnez aux indigènes la brochure intitulée, " Comment garder la tête froide en navigant " .

Le marin m'a fait me perdre ! Je n'arrête pas d'aller et venir.

En Enfer, il n'y a pas de physique. Simplement des champignons.

Ayez confiance en cette tête. Elle sait ce qui se passe.

Le Labyrinthe de l'Enfer n'a en fait pas de sens. Contentez vous de suivre la tête, et vous trouverez finalement votre chemin.

Ayez de la patience. Cela prendra un certain temps.

**J'ai trouvé le vaisseau fantôme, mais je continue à être filé.
Comment éviter les fantômes ?**

Les indigènes vous ont donné un indice.

Il y a un rapport avec cette tête ...

Vous devez mettre le collier se trouvant sur la tête du marin.

Vous devrez parler à la tête du marin pour la convaincre de vous donner le collier.

Si vous demandez poliment à la tête son collier cinq fois de suite, la tête vous donnera son collier.

Après avoir obtenu le collier, mettez le, puis dirigez vous vers le bateau.

Comment puis-je ouvrir la porte sur le côté droit du pont du bateau sans me faire attraper par les fantômes ?

Vous devez la graisser pour qu'elle ne fasse pas de bruit.

Il y a de la graisse dans la pièce sous l'écouille fermée se trouvant dans la pièce sous le pont.

Y a-t-il quelque chose que j'ai besoin de faire dans la cabine de Lechuck ?

Vous voulez quelque chose de la cabine.

Il y a un moyen de prendre la clé sans faire de bruit.

Servez vous de la boussole sur la clé.

Y a-t-il quelque chose à faire dans la pièce avec les animaux ?

Vous devez prendre quelque chose dans cette pièce.

Vous avez besoin de quelque chose de très petit se trouvant dans cette pièce.

Vous voulez une plume de cette pièce.

La plume se trouve sur le sol entre les trois canards fantômes. Trouvez la avec le curseur et prenez la.

Dois-je faire quelque chose avec le fantôme membre d'équipage endormi ?

Sa bouteille de grog paraît plutôt tentante ...

Son pied est très exposé.

Si vous pouviez déranger son sommeil, il pourrait peut être faire tomber la bouteille.

Chatouillez son pied avec la plume, et il laissera tomber la bouteille.

Existe-t-il un moyen d'ouvrir le coffre rutilant ?

Oui.

Vous aurez besoin d'outils.

Les outils se trouvent sur le côté droit du pont du bateau derrière la porte grinçante.

Comment ouvrir l'écoutille ?

Servez-vous de la clé prise dans les quartiers de Lechuck.

Vous pouvez prendre la clé quand vous êtes dans les quartiers de Lechuck en vous servant du fort pouvoir magnétique de la boussole.

Comment puis-je passer le rat ?

Ce rat est très sociable.

Tous ses copains sont ivres morts.

Ce rat veut se saouler à mort. C'est incompréhensible. Le feriez-vous si vous étiez un rat mort ?

Donnez au rat la bouteille que vous avez prise au membre d'équipage endormi pour qu'il se saoule, soit heureux, et inoffensif.

Qu'est ce que je fais avec la graisse ?

Servez vous de la graisse sur la porte de la pièce aux outils afin de l'ouvrir en silence.

Que dois-je faire avec les outils fantômes ?

Vous devez ouvrir un objet précis avec les outils.

Vous pouvez vous en servir pour arracher des clous, pour briser des chaînes, pour faire sauter des verrous, pour couper des cordes, pour faire fondre de la colle et des soudures métalliques résistantes.

Servez vous des outils fantômes sur le coffret rutilant se trouvant dans la cale du bateau.

Que dois-je faire lorsque je possède la racine vaudou ?

Faites ce que vous suggère Guybrush.

Quittez le bateau. Il n'y a rien d'autre à faire ici.

Quittez le labyrinthe de l'Enfer. Il est déplaisant, et plein de globes oculaires.

Que devrais-je faire lorsque j'attendrais les indigènes pour faire ma boisson à base de racine ?

Parler au singe à trois têtes.

Vous pouvez lui raconter n'importe quoi.

Que devrais-je faire avec la boisson de racine une fois que je l'aurais ?

Quitter le village. Il n'y a pas de fantôme là-bas.

Que devrais-je dire au fantôme à la fin du labyrinthe ?

Tirez lui les vers du nez.

Soyez sympa avec lui. C'est dur d'impressionner quelqu'un qui est mort.

< Insérez le dialogue si nécessaire >

QUATRIEME PARTIE

GUYBRUSH FAIT LE MENAGE !

Que faire à propos du fantôme sur le dock ?

C'est votre chance de vous déchaîner.

Arrosez le avec la boisson magique faite avec la racine vaudou.

Que faire à propos du fantôme dans le coin ?

Arrosez le avec la boisson magique faite avec la racine vaudou.

Vous pouvez aussi l'éviter en passant par la porte juste à gauche de l'arche.

Que devrais-je dire pour interrompre le mariage ?

Tous les chemins du dialogue mènent à Rome.

C'est comme vous voulez. Tous les choix provoquent le même résultat.

Que devrais-je dire au Gouverneur Marley ?

Ce que vous voulez.

Que devrais-je dire à Lechuck après le départ du Gouverneur Marley ?

Ce que vous voulez. Vous êtes condamné.

Oh non ! J'ai survolé l'île et j'ai perdu ma boisson gazeuse à base de racine ! Que faire ?

Lechuck ne vous tuera pas. Servez vous en comme d'une compagnie de charters bon marché.

Mais vous pouvez trouver un produit de remplacement quelque part dans l'île.

Stan ne stocke pas simplement son classique Grog dans son distributeur automatique de Grog.

Attendez jusqu'à ce que vous atterrissiez chez Stan. La boisson magique de racine vaudou est dans son distributeur.

Lechuck m'a frappé avant que j'ai pu prendre la boisson gazeuse à base de racine vaudou. Que dois-je faire ?

Vous pouvez vous faire frapper par Lechuck de nombreuses, très nombreuses fois avant de mourir.

Attendez jusqu'à ce que vous soyez envoyé chez Stan, et saisissez vous de la boisson à base de racine plus

rapidement cette fois.

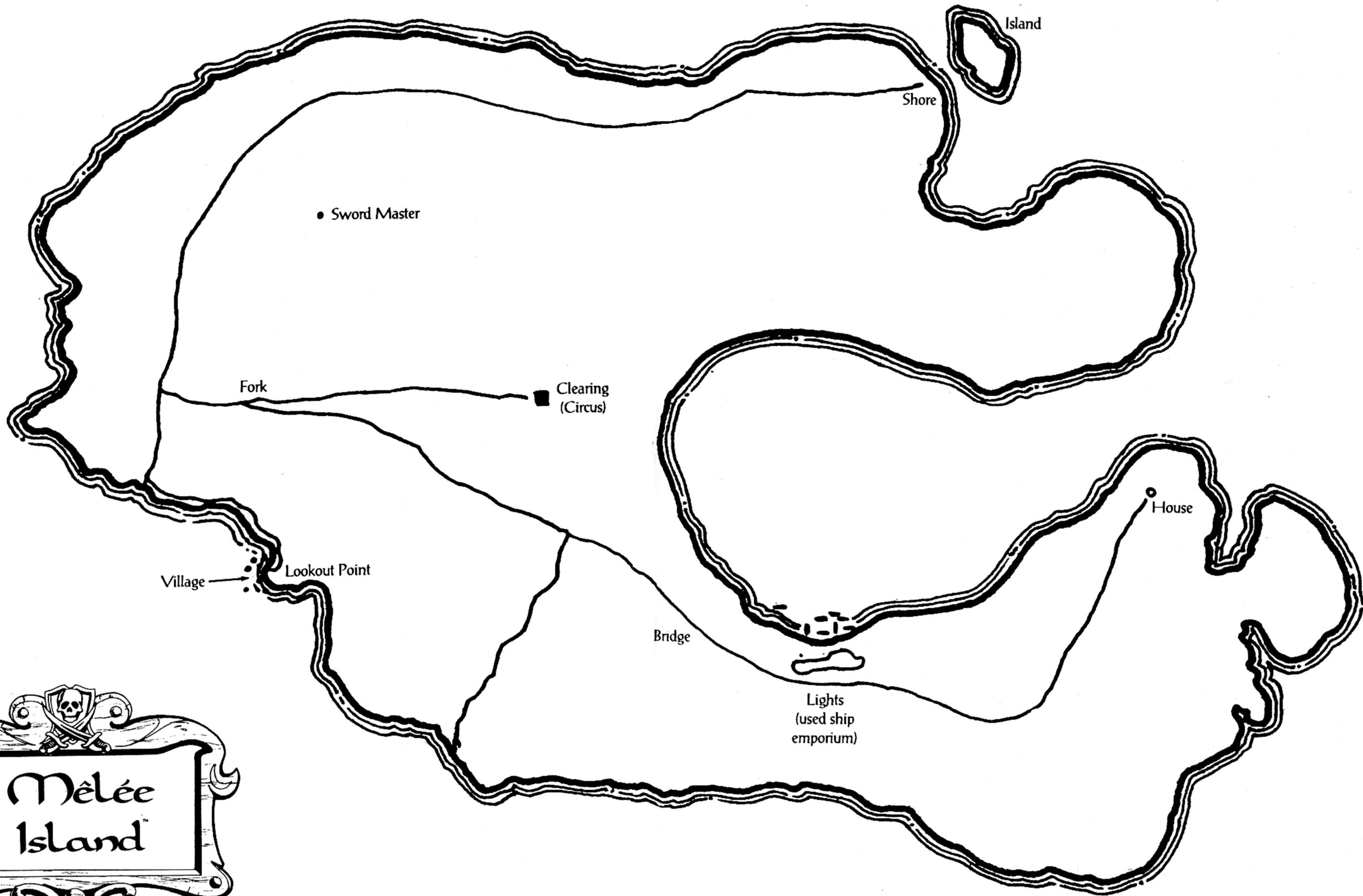
Que dois-je faire avec la bouteille de boisson magique ?

Qu'auriez vous fait avec votre bouteille d'eau de Seltz ?

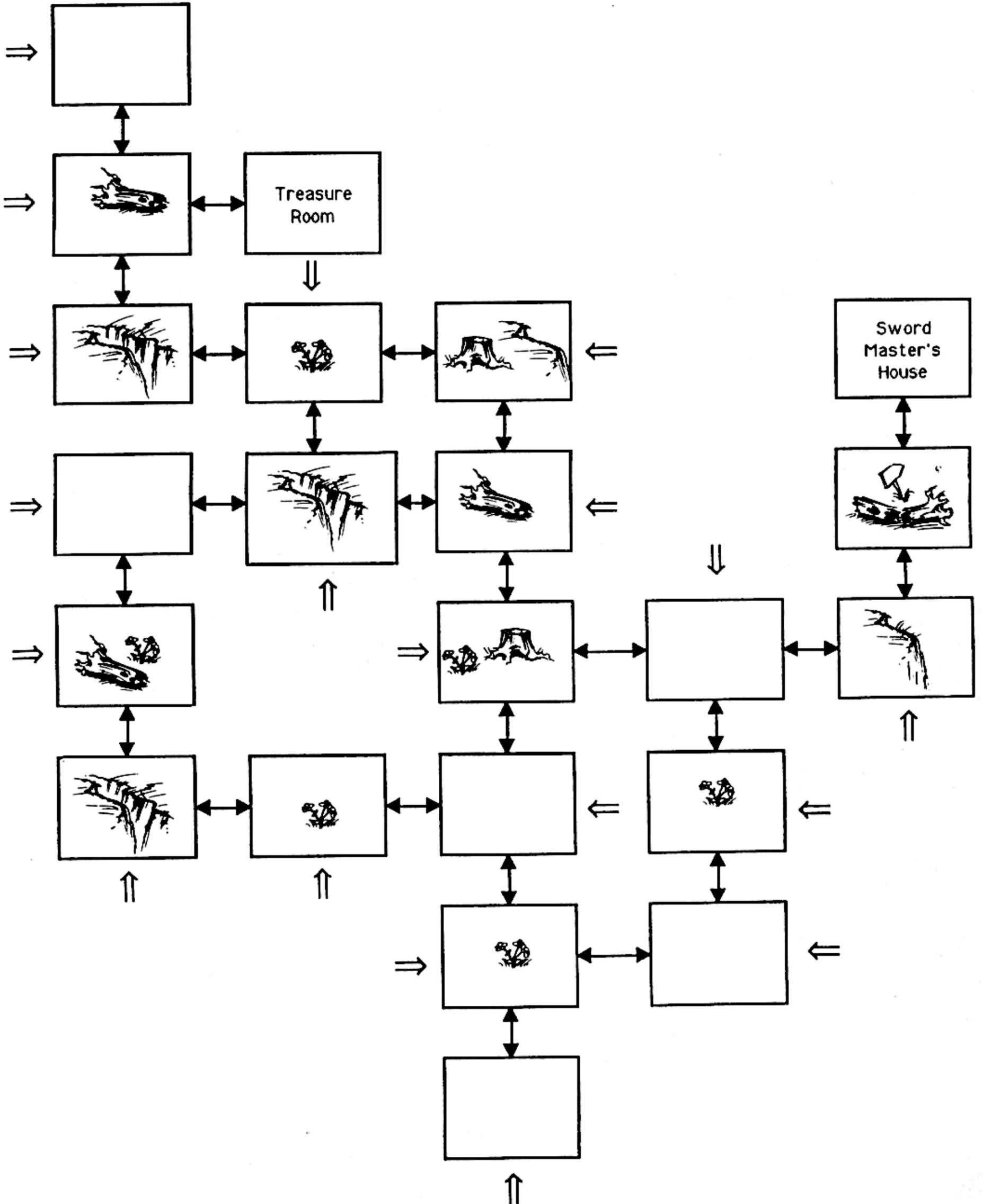
Utilisez la sur Lechuck.

Que dois-je faire maintenant ?

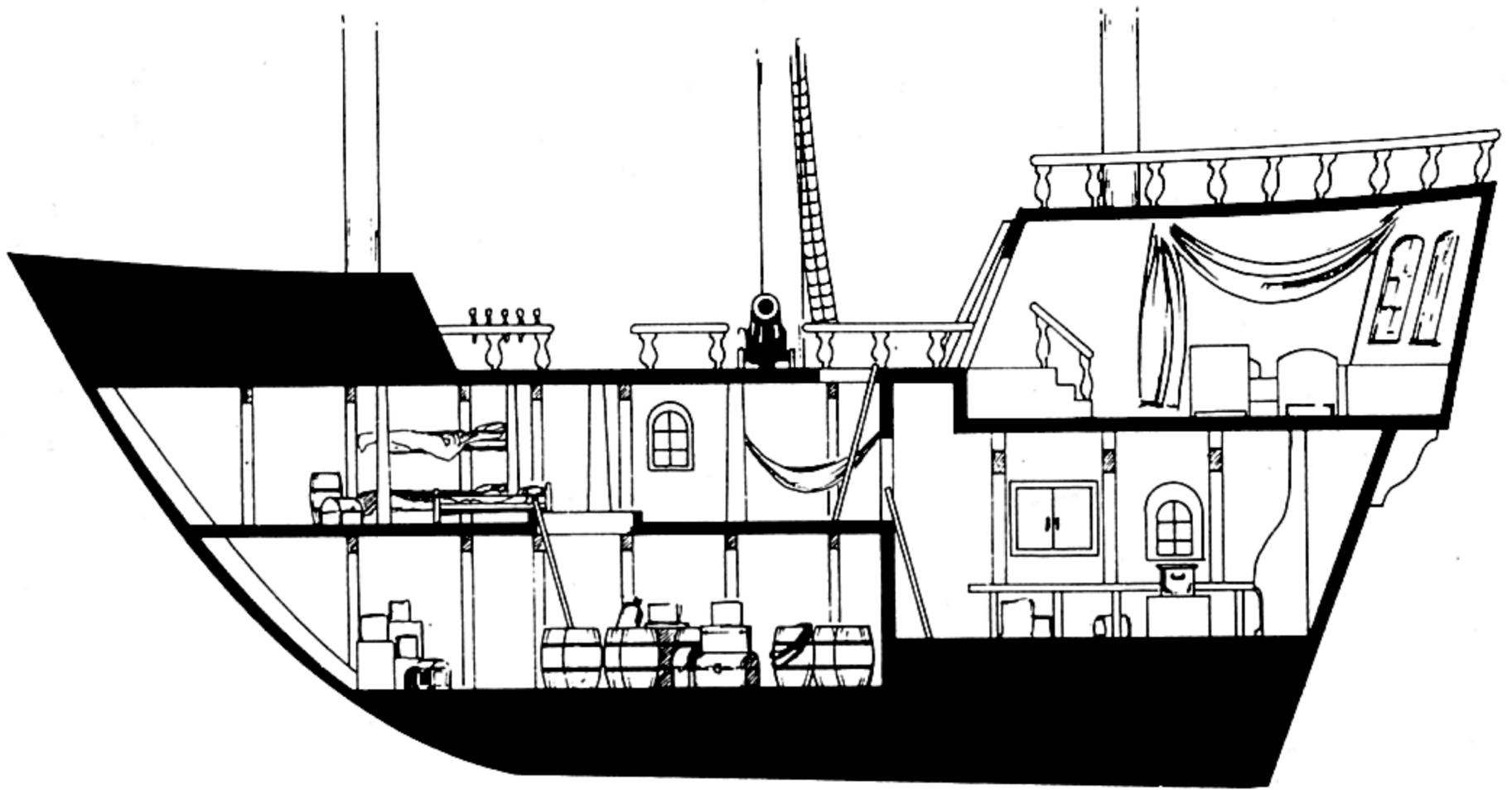
Félicitations, vous en avez fini avec Le Secret De L'Ile
Du Singem !



Forest



Pirate Ship

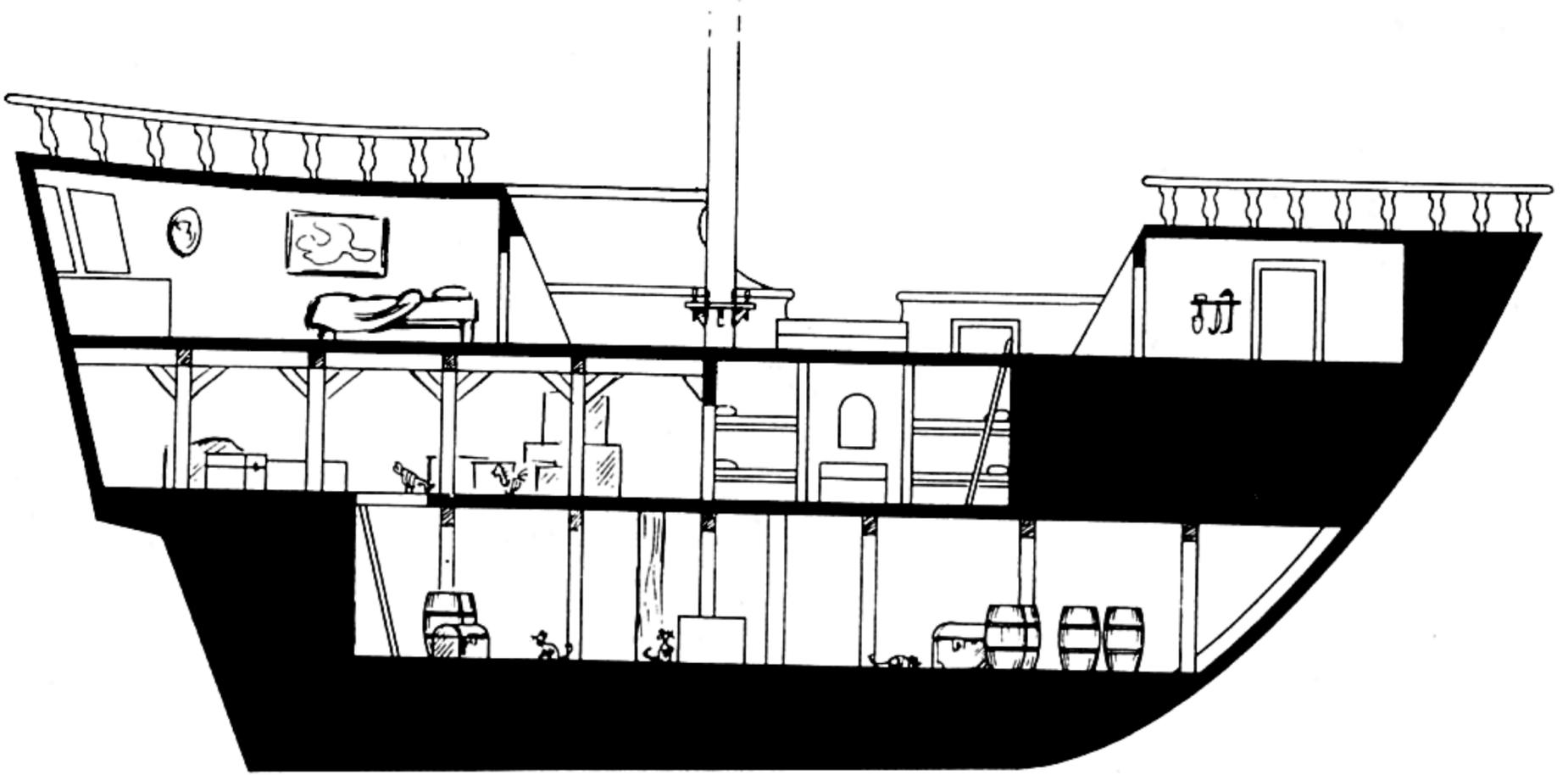




Monkey Island



Ghost Ship



LISTE DES OBJETS UTILES

Où les trouver	Objet	Qu'en faire ? Comment l'utiliser ?
Cuisine	casserole	S'en servir comme d'un casque quand vous serez éjecter du canon du cirque.
Cuisine	morceau de viande	A donner aux chiens piranha d'aspect mortel.
Cuisine(sur le dock)	poisson	A donner en paiement au Gnome.
Cuisine	tonneau	S'en servir pour remplir les verres de Grog après avoir réussi les trois épreuves.
Rue (des pirates)	compte-rendus	Inutile, mais vous aurez deux pièces de huit pour les faire se promener.
Rue (du citoyen)	carte	A suivre pour trouver le trésor enterré.
Boutique Vaudou	poulet	S'en servir dans la maison de Meathook ; s'en servir pour remplacer le poulet vivant dans la soupe en route pour l' Ile du Singe.
Magasin	sonnette	S'en servir pour appeler le vendeur quand il est parti.
Magasin (en haut)	pelle	S'en servir pour déterrer le trésor.
Magasin	épée	A utiliser lors des combats d'épée et de l'entraînement au combat.
Magasin (du vendeur)	pastilles mentholées	A donner au prisonnier pour le laisser parler ; s'en servir pour remplacer les feuilles de menthe dans la soupe en route pour l'Ile du Singe.
Magasin (en haut)	coffre-fort	A casser pour voler la note de crédit s'y trouvant.
Magasin (dans le coffre-fort)	carte de crédit	S'en servir pour acheter un bateau à Stan.
Prison (d'Otis)	gâteau de carotte	Il contient une lime
Prison (dans le gâteau)	lime	S'en servir pour obtenir l'idole lors de la seconde bagarre dans le château.
Dans le château	idole fabuleuse	Nécessaire pour réussir la troisième épreuve. Elle vous maintient sous l'eau. A prendre pour s'échapper par l'eau.
Dans le château	poison pour taupe	A donner au prisonnier pour obtenir le gâteau de carotte. Utilisé pendant la première bagarre.
Dans le château	livre de prières	Utilisé pendant la seconde scène de bagarre.
Dans le château	vase	Utilisé pendant la première bagarre.
Forêt	pétale jaune	S'en servir pour empoisonner le

Chez le Maître Des Epées Chapiteau	T-Shirt 100% Coton 478 Pièces de huit	morceau de viande destiné aux caniches. Impressionnez vos amis. S'en servir pour tout acheter dans le magasin.
Cabine Cabine	porte-plume encre	Inutile. S'en servir pour remplacer l'encre du calmar dans la soupe en route pour l'Ile du Singe.
Cabine	livre poussiéreux	Indice pour les énigmes du bateau.
Cabine (dans le livre de bord)	marque-page	Elle vous donnera une indication.
Cabine (dans le coffre)	feuille de papier	Recette pour atteindre l'Ile du Singe.
Cabine (dans le coffre)	Bâtons de cannelle	A utiliser dans la soupe.
Nid de pie	pavillon noir (drapeau pirate)	S'en servir dans la soupe pour remplacer les crânes humains pressés.
Cale	corde	Amorce pour le canon.
Cale (dans le coffre)	vin fin	S'en servir dans la soupe pour remplacer le sang du singe.
Cale (dans les tonnelets)	poudre à canon	Utilisé dans la soupe comme du citron ; plus tard dans les canons du bateau.
Cuisine (dans le cabinet)	céréales	Délicieuses ; Contiennent le cadeau surprise/clé.
Cuisine (dans les céréales)	cadeau surprise	Regarder le attentivement afin qu'apparaisse la petite clé.
Cuisine (le cadeau surprise)	petite clé	S'en servir pour fermer le coffre dans la cabine du capitaine.
Cuisine	casserole	S'en servir comme d'un casque lors du tir du canon du pont.
Cuisine (dans le fourneau)	braises enflammées	Enflammer l'amorce du canon avec.
Plage	banane	A donner au singe.
Plage (après l'oeuvre d'art)	bananes	A donner au singe.
Plage	bateau à rame	Ramer jusqu'au côté nord de l'île.
Crevasse	branche solide	S'en servir pour y fixer la corde.
Crevasse	souche robuste	S'en servir pour y fixer la corde.
Crevasses	rames	S'en servir avec le canot.
Mare (amené par Ted)	corde	S'en servir pour grimper le long de la crevasse.
Panorama	rocher/pile de rochers	A faire tomber sur l'oeuvre d'art primitif.
Fort	corde	S'en servir pour grimper le long de la fissure.
Fort	longue vue	Contient des lentilles.
Fort (dans la longue-vue)	lentille	Amorcer la poudre au barrage avec.
Fort (dans le	poudre à	Faire exploser le barrage.

cañon)	canon	
Fourche	barrage	Le faire exploser pour inonder l'étang et faire descendre Dead Cousin Ted et sa corde.
Fourche	soleil	S'en servir avec la lentille et la poudre pour faire sauter le barrage.
< Escalier >	oeuvre d'art primitif	S'en servir pour toucher l'arbre sur la plage la plus au sud ; peut aussi couler le bateau.
Point de vue	rocher	Le pousser pour activer l'oeuvre d'art primitif
Point de vue	pile de rochers	En prendre pour remplacer le rocher munition pour viser l'oeuvre d'art primitif.
Village	bananes	A donner au singe.
Village	coupe de fruits	Un bon objet de survie
Village	Tête de marin	Obtenu en donnant le papier intitulé " Comment garder la tête froide en navigant " aux indigènes après leur avoir auparavant donné la petite idole de pacotille. S'en servir pour traverser le labyrinthe de l'enfer.
Hutte-Prison	crâne	Un autre presse-papier pimpant
Hutte-Prison	planche qui remue	Il cache la planche détachée
Hutte-Prison	ramasse bananes	S'échapper de la hutte.
Tête du Singe	petite idole de pacotille	A échanger avec Herman contre la clé de la tête du singe ; s'en servir pour cueillir des bananes sur la plage la plus au sud de l'île.
Fort	clé de la tête du singe	A donner aux indigènes pour obtenir des bananes et leur amitié.
Sur la tête	collier de globes oculaires	La mettre dans l'énorme oreille du singe pour ouvrir la tête du singe.
Cabine de Lechuck	clé	Le mettre pour se rendre invisibles des fantômes. Parler à la tête du marin afin qu'il vous la donne.
Pièce des bestiaux	plume fantôme	Se servir de la boussole pour la prendre. Elle ouvre l'écoutille sous le pont.
Quartiers de l'équipage	bouteille	Entre les canards fantômes. S'en servir pour prendre la bouteille à l'homme d'équipage fantôme.
Sous l'écoutille	baril de Grog	La verser dans le baril de Grog pour saouler le rat.
Sous l'écoutille	graisse	S'en servir avec la bouteille pour saouler le rat.
		S'en servir sur la porte grinçante pour l'ouvrir

Derrière la porte grinçante	outils	silencieusement. S'en servir pour ouvrir le cageot rutilant.
Pièce aux bestiaux (dans le cageot)	racine vaudou	A donner aux indigènes pour faire la boisson de racine destinée à tuer les fantômes.
Village	boisson de racine vaudou magique	S'en servir pour tuer les fantômes.
Chez Stan	boisson de racine	La jeter sur Lechuck pour le tuer.

OBJETS INUTILES MAIS INTERESSANTS

Endroit où les trouver

Au pied de la falaise
Scumm Bar
Rue de Méléé

Magasin vaudou

Magasin

Forêt

A l' " X " dans la forêt
Chez Stan

En dehors de la maison

Sur le bateau :

Cabine du capitaine
Cale du bateau

Sur l'Ile du Singe :

Plage

Fissure

Etang

Fourche

Prises d'escalade

Fort

La clairière sur le
Territoire du Singe

Tête du Singe dans la
clairière

Village

Hutte des invités

Labyrinthe de l'Enfer

Sur le bateau fantôme :

Sur le pont

Pièce de Lechuck

Pièce des bestiaux

De retour à Méléé :

Chez Stan

Objet inutiles

L'affiche

La cheminée

L'horloge et la pancarte sur la
porte de gauche

Paniers, divan, statue, calice,
os, malle, perles d'amour
vaudou, babioles vaudou

La note quand le vendeur s'en
va

Plantes rouges, souche, os

Jalon, signe

La Note quand Stan s'est
absenté, le bateau viking,
le bateau bleu de Stan, le joli
bateau rouge et cher

Signe

Le porte plume

Les tonnelets, le coffre, le
coffre noir, les souches

Pancarte

Pancarte, Dead Cousin Ted

Pancarte

Pancarte

Boulet de canon

Des crânes, < des gens
embrochés>, encore des crânes
des totems

Idoles

La coupe de fruits, la grosse
tête en pierre

La note, la coupe d'os, les
vins, la fenêtre

Morceaux de corps dégoûtants un
peu partout dans le labyrinthe

Le chien fantôme, le fantôme
saoul

Le coffre, le lit du capitaine,
la carte

Les poulets fantômes, les
cochons fantômes

Pièces de huit

INSULTES ET REPARTIES

Les quatre insultes suivantes sont des insultes et des réparties inutiles qui ne vous feront pas de bien en tout cas.

Insultes

Réparties

Dis donc, qu'est ce que tu es laid !	Ah ouais ?
Quel idiot !	Toi même, macaque !
Tu te prends vraiment pour un pirate !	Arrête, tu me fais trembler
J'abandonne, tu as gagné !	

Ce sont les insultes que vous essuiez au court de vos entraînements et de vos combats avec les pirates errant. Elle sont vraiment bien pour triompher des pirates errant. Quand vous apprendrez toutes les réparties, vous pourrez les utiliser en dernier lieu contre le maître des épées.

Insultes

Réparties

Tu peux encore prendre tes jambes à ton cou ! gouttières !	Rien à faire, je te tiendrai tête jusqu'au bout !
Sous peu, je vais t'embrocher avec mon épée !	D'abord, arrête de la brandir comme un plumeau !
Bave pas comme ça, ton épée va déramer !	Je vais te la fermer une fois pour toute !
Les gens tombent comme des mouches quand j'arrive !	Même AVANT de sentir ton haleine ?
J'avait un chien qui était plus intelligent que toi !	Il a du t'apprendre tout ce que tu sais !
Tu peux pas te payer des pantalons plus longs ?	J'ai gagné le concours des beaux mollets musclés !
Ca se voit que l'alcool t'a imbibé le cerveau !	Je bois pour pouvoir tolérer les gens comme toi !
Tu te bats comme un boeuf !	C'est parfait, car toi, tu te bats comme une vache !
Ta voix n'a pas encore muée ?	Excuse-moi, mais j'ai fait un tube l'an dernier !
Tu portes encore des couches ?	Pour être marin, il faut savoir se mouiller !

Alors, tu bafouilles quand tu parles aux femmes !	Les femmes se battent pour s'approcher de moi !
Tu ne peux pas comparer ton esprit au mien, pauvre idiot !	Si tu l'utilises, je vais vraiment avoir peur !
Tu te comportes comme un mendiant !	J'essayais de me mettre à ton niveau !
Je vais t'aider à te raser !	Laisse tomber, j'ai déjà fait ma toilette !
Je ne trouve pas de mots pour exprimer mon dégoût !	Je peux t'aider à les trouver si tu veux !
J'ai parlé avec des singes plus polis que toi.	Je vois que tu as passé du temps chez toi !

Voici les insultes que le maître des épées utilisera contre vous. Vous pouvez vous servir des réparties que vous avez déjà apprises des pirates errant avec ces insultes destinées à triompher du maître des épées. Si vous utilisez n'importe quelle insulte du maître des épées contre un des pirates errant, vous en triompherez automatiquement, mais aussi ce pirate ne pourra pas vous apprendre la répartie adéquate.

Insultes

Réparties

Tu vas voir, je vais te faire reculer !	Rien à faire, je te tiendrai tête jusqu'au bout !
Bave pas comme ça, ton épée va dérapier !	Je vais te la fermer une fois pour toute !
Arrête d'ouvrir la bouche, j'ai le vertige !	Même AVANT de sentir votre haleine.
Mes ennemis les plus endurcis s'enfuient dès qu'ils me voient	Même AVANT de sentir votre haleine.
J'avais un singe qui te ressemblait !	Il a du vous apprendre tout ce que vous savez
Tu as des cuisses de grenouille il ferait mieux d'épouser une	Excuse-moi, mais j'ai fait un tube l'an dernier !
Si tu crois me vaincre en titubant !	Je bois pour pouvoir tolérer des gens comme vous !
Je vais te faire ruminer tes insultes, sale bovin !	C'est logique. Vous vous battez comme une vache.
T'as une angine ou tu parles toujours comme ça !	Excuse-moi, mais j'ai fait un tube l'an dernier !

Tu n'aurais pas du mettre les pieds dans cette histoire !	Pour être marin, il faut savoir se mouiller !
La séduction n'est pas ton fort les Caraïbes.	Les femmes se battent pour s'approcher de moi
Tu ne pourras jamais te mesurer à mon courage !	Si tu l'utilises, je vais vraiment avoir peur !
Tous tes mots sont idiots !	J'essayais de me mettre à votre niveau
Tu as besoin d'être repeigné !	Laisse tomber, j'ai déjà fait ma toilette !
Tu reveilles en moi un mépris inexprimable !	Je peux t'aider à les trouver si tu veux !
Maintenant, je connais la crasse et la stupidité	Je vois que tu as passé du chez toi !
J'ai l'habitude de voir les gens comme toi ivre mort dans	Je vais te la fermer une fois pour toute !

Zen et l'art de la piraterie

par

Guybrush Threepwood

**introduction: Dans laquelle j'étale longuement
et en un seul souffle mes exploits et mon envie de les
raconter**

Pour l'avantage de tous ceux d'entre vous qui ont toujours rêvé de devenir pirate, de saccager des villes sans défense, de voler des trésors inestimables, de siroter du Grog jusqu'à ce que votre tête explose et votre estomac se déchire, de rechercher cet éternel sédatif mystérieux et puissant, le véritable amour, moi, Guybrush Threepwood, prend ma plume et écrit dans l'espoir de vous décourager d'essayer. Lisez ce qui va suivre, s'il vous plaît ...

**Chapitre un : Dans lequel j'arrive sur
l'île de Méléé à la recherche de ma fortune.**

Je suis arrivé sur l'île de Méléé tôt dans la soirée du six juin 1763. J'avais le mal de mer et j'étais fatigué du vent à cause de mon long et ardu voyage sur les océans depuis le Vieux Monde. C'est pourquoi je me suis immédiatement dirigé vers le feu sur la colline, en espérant y trouver chaleur et abri après mon long voyage. Au lieu de cela, je trouvais un vieil homme déplaisant à moitié aveugle qui se disait être un Guetteur. Il me dit d'aller à un bar, le Scumm Bar où je devrais parler au conseil des pirates qui pourrait me guider dans ma mission. Ce que je fis avec une grande joie car j'avais plus qu'envie de commencer à boire des liqueurs fortes et de devenir un boucanier vagabond.

Au Scumm, j'ai trouvé les plus repoussantes créatures que j'avais jamais imaginées : des pirates sans aucun doute. Pendant que j'attendais qu'on me serve un Grog, j'ai parlé avec deux des pirates se trouvant dans la première salle, un homme gros, amical, qui s'appelait Mancomb Eyelash et un type à la voix âpre, avec un oeil chassieux. Je n'ai jamais eu mon Grog, mais on me donna quelques renseignements sur les figures politiques du pays -- dont quelques uns concernant l'effrayant fantôme du pirate LeChuck. On m'envoya dans la salle du fond, où se trouvaient assis à leur table le conseil des pirates dont m'avait parlé le guetteur.

Je pris mon courage à deux mains et je me dirigeai directement vers ces soit-disant importants pirates. " Je veux devenir un pirate " , leur dis-je. Ils furent si impressionné par ma présence et mon envie de devenir un des leurs qu'ils me racontèrent immédiatement l'histoire des trois épreuves que je devrais subir avant d'être considéré comme un véritable avaleur de Grog, comme un pirate puant que j'avais été et que j'étais encore. Je tirai les vers du nez des pirates sur chacune des trois épreuves, puis je les laissai à leur Grog.

Lassé par l'attente et par le manque d'or dans mes poches, je décidai qu'il était temps que je vole moi même du Grog. J'attendais donc jusqu'à ce qu'un gros tas de cuisinier aille jusqu'à la salle principale du bar, sans faire aucun cas de moi. Je me glissai donc dans la cuisine aussi furtivement qu'un goujat se glisse dans la chambre de sa victime. Il n'y avait personne en vue. Et je trouvai même une casserole qui, je pensai, pourrait bien me servir. Je chapardai aussi un morceau de viande d'aspect repoussant pour protéger les patrons du bar. Je sortis de la cuisine par une porte donnant sur un dock, sur lequel une mouette était en train de mettre en morceaux un poisson. Etant un avaleur de Grog, un voleur de poisson, je décidai naturellement de prendre le poisson. Mais la mouette menaçait de m'abîmer la main avec son puissant bec jusqu'à ce que je trouve une planche qui ne tenait plus très bien dans le coin du dock qui dérangerait la bête mesquine assez longtemps pour que je puisse lui piquer son poisson.

Je quittai donc le bar, satisfait d'avoir pris tout ce qui était dans mon pouvoir de prendre, pour devenir un pirate ...

Chapitre Deux : Dans lequel j'explore rapidement et découvre un étrange poulet.

Dans la ville même, j'ai vu un type suspect qui traînait dans un coin. Quand il lâcha quelques bêtises sur son cousin Sven, je décidai de le faire rire moi aussi en lâchant quelques bêtises sur mon barbier, Dominique. En peu de temps, il réalisa que nous faisons parti de la même race vicieuse et sournoise, et il me proposa de me vendre exactement la carte qu'il me fallait pour réussir l'épreuve de la chasse au trésor. Ma bouche s'assécha à sa vue, mais je ne pouvais pas payer le prix.

De l'autre côté de la rue se trouvaient des hommes de peu de Morale, du genre dont ma mère m'avait dit de me méfier. Ils étaient en train de vendre des reproductions du compte rendu du dernier congrès du PTA de l'Ile de Mélee. Je parlai brièvement avec eux et essayai de convaincre ces pauvres idiots de me payer deux pièces de huit pour les soulager d'une de ces reproductions. Je suis parti avec mon butin avant qu'ils réalisent combien ils étaient stupides.

C'est en entrant par une porte le long de la rue que je découvris le magasin vaudou local. Il y avait beaucoup d'objets étranges à vous donner la chair de poule dans cette pièce, mais, craignant les sorts vaudou, je ne les ai pas touchés. Puis, je vis un étrange poulet. Pas un vivant ... mais pas exactement un mort, cependant. Il avait l'air d'être fait en caoutchouc, avec un poulie insérée dans le milieu. Je n'avais jamais rien vu de tel auparavant. Donc, je le volais. Je partis avant d'être découvert.

En continuant d'explorer la ville, j'ai trouvé un magasin, une église et une prison. Le magasin était tenu par un vieil homme grincheux qui ne me quitta pas assez longtemps des yeux pour que je puisse piquer la fine épée et la pelle que j'avais

vu ici, et dont j'avais très envie. On avait l'impression que tout était hors de prix dans cette ville, et j'avais laissé ma note de crédit de mes parents sur le bateau que j'avais pris pour venir sur l'Ile, entre le tube bulbeux et la pile de caisses tremblantes. J'avais besoin d'or, et j'en avais même salement besoin.

Je me suis dirigé vers la prison et j'ai essayé de parler au prisonnier, mais la seule chose que j'ai obtenu de lui, c'était son haleine de rat mort dans mon visage. Je suis donc retourné en courant vers le store pour demander des pastilles à la menthe pour l'haleine, qu'heureusement le vieil homme me vendit. Déterminé à lever cette entrave à l'hygiène personnelle, je donnais ces pastilles au prisonnier. Quand je l'interrogeais, il me parla d'une fleur jaune empoisonnée qui poussait dans la forêt et il me demanda de lui donner un produit qui ferait fuir les rats. Je lui répondis que je n'en avais pas, mais que je lui en rapporterais si jamais j'en trouvais.

Trouvant que la ville m'avait offert tout ce qu'elle pouvait m'offrir maintenant, je me dirigeai vers les alentours de l'île.

Chapitre Trois : Dans lequel je fais connaissance des frères Macaroni, sers d'obus pour un canon, et fais mes courses.

En quittant la ville, je passai par l'endroit où se trouvait le Guetteur, puis je me dirigeai vers l'Est en suivant un chemin qui aboutissait sur une clairière où se trouvait un cirque délabré. J'entrai dans la tente principale, et je rencontrai alors Alfredo et Bob Macaroni, deux hommes en grande discussion qui portaient des tenues ridicules. Ils voulaient que je leur serve d'homme canon. Je refusai tout d'abord, mais ensuite, ils m'offrirent 478 pièces de huit comme dédommagement. J'aurais fait n'importe quoi pour de l'or espagnol ! Dès lors, je me flanquai le pot que j'avais trouvé dans la cuisine sur la tête, pour m'en servir comme d'un casque, et je me hissai dans le fut volumineux d'un vieux canon de vaisseau de combat.

Je n'étais pas dans le canon depuis plus de cinq secondes que je fus éjecté comme une vulgaire chaussette de la gueule de cet engin bestial. J'ai volé dans les airs, puis j'ai heurté gracieusement un poteau et je me suis écrasé au sol en m'aplatissant carrément le crâne. Je retrouvai assez rapidement mes esprits et en gardai suffisamment pour recouvrer mes honoraires.

Je me hâtai de revenir en ville, avec des maux de tête pas possible, mais tout frétilant avec mes richesses bien cachées. Je m'arrêtai assez loin de la bifurcation sur la route pour regarder autour de moi et trouver le pétale jaune dont m'avait parler Otis. Je le pris puis me dirigeai vers la ville.

De retour en ville, je gaspillai mes richesses partout où je le pouvais. J'achetai la carte au personnage douteux du coin,

et je fis aussi l'acquisition de l'épée et de la pelle chez le marchand. " Avez vous besoin de sonner la cloche ? "

Pressé d'utiliser ma nouvelle et étincelante épée, je demandai au marchand s'il savait où habitait la Reine du Sabre. Il dit qu'il le savait, et qu'il était la seule personne sur l'île à détenir cette connaissance. Je lui demandai de me dire où, mais au lieu de cela, il alla lui même chez le maître d'armes pour obtenir son accord. J'attendis dans le magasin pendant un moment, puis lassé, je partis et me mis à la recherche d'un moyen pour m'entraîner. Je pourrais obtenir du marchand qu'il me montre où habitait la Reine du Sabre dès que je serais sûr de pouvoir la battre au combat.

Chapitre quatre : dans laquelle je m'entraîne et mène à bien la première rencontre avec la Reine du Sabre.

Maintenant prêt à aborder ma première épreuve, je me mis à chercher un adversaire valable pour m'entraîner aux armes. La racaille qui vagabondait sur les chemins de l'île n'étant évidemment pas du genre à m'aider, j'allai donc vers le sud dans la direction d'une maison au bout de l'île. Cependant, avant de pouvoir atteindre la maison, je fus stoppé par un Gnome gênant qui gardait un pont longeant le chemin. Le Gnome disait qu'il ne me laisserait pas passer tant que je ne lui aurais pas donné ce qu'il voulait - quelque chose qui attirait son attention mais sans grande importance. Déconcerté, je lui jetai mon poisson. A mon étonnement, il fut satisfait par le poisson, et me laissa passer. Pendant que j'avançais sur le pont, j'entendis le bruit troublant des dents du Gnome dévorant le poisson pourri. Je ne me retournai pas en arrière pour regarder.

Tout au bout du chemin, je trouvai le gymnase du Capitaine Smirk, un homme avec un cou large comme un tronc d'arbre. Au début, il ne voulut pas me prendre comme élève au combat d'épée, mais je l'en convainquis en l'alléchant avec de l'or et grâce à ma ténacité naturelle de mâle.

Pendant les douze heures qui suivirent, je combattis avec ardeur un engin fait de ressorts, de mannequins, de roues, et de "bidules" jusqu'à ce que j'eus perfectionné mon style et ma forme. En fait, je ne remarquais pas beaucoup de différence, mais mon professeur avait le sentiment que je m'étais énormément amélioré. Après que l'épuisant entraînement physique fût terminé, Smirk me révéla le véritable secret des experts en combat d'épée. Pause.

" Tu ne pourras jamais gagner un duel à moins que tu ne deviennes maître en l'art des insultes. Tu ne pourras mettre en pièces ton adversaire à moins d'avoir tout d'abord réduit son ego en miettes ".

Le Capitaine m'apprit les bases de l'insulte, puis me renvoya dans le monde réel, celui du métal étincelant et des lames s'entrechoquant.

Je savais que je ne pourrais jamais vaincre la Reine du Sabre à moins de m'être d'abord entraîné sur les amateurs qui erraient sur l'île comme moi. Je me rendis donc à un croisement

de routes fréquenté et attendis des adversaires sur lesquels aiguïser ma lame.

Ils vinrent vers moi comme des papillons vers une lanterne, et je les combattis habilement, tirant une leçon de chacun de ceux que j'arrêtais et abordais. Bien que je perdis les quelques premiers duels, assez rapidement, je m'étais constitué un répertoire d'insultes me permettant de battre avec habileté n'importe quel pirate croisant mon chemin. Mais je continuai à me battre, acquérant adresse et vivacité jusqu'à ce que je pus vaincre les pirates si rapidement et si proprement qu'ils eurent recours à la flatterie pour m'empêcher de répandre leur sang par flots sur les chemins de l'île De Méléé. " Tu es assez bon pour vaincre la reine du Sabre ", me dirent-ils. Je partis immédiatement à sa recherche.

Je retournai au magasin. Le marchand était encore derrière le comptoir, en train de se plaindre. Il ne fut pas nécessaire de le supplier de retourner chez la reine du Sabre. Cette fois, quand le marchand quitta le magasin, je le suivis dehors et le filai à travers les chemins tortueux de la forêt jusqu'à la demeure de la Reine du Sabre.

Quand j'atteignis la maison de la Reine du Sabre, je me rendis compte qu'il s'agissait d'une femme ! Encouragé par ce fait, je la mis au défi, et elle me battit d'une façon retentissante, utilisant insultes sur insultes que je pouvais à peine comprendre.

Je retournai au croisement de Méléé, avec mon ego haché menu.

Quand j'essayai de me battre contre les autres pirates pour apprendre les réponses aux insultes de la Reine du Sabre, je me rendis compte que pas un seul homme sur l'île n'en connaissait les répliques. Au bout de quelques duels supplémentaires, je retournai voir la Reine du Sabre, craignant de renouveler ma performance.

Quand nous combattîmes à nouveau, j'essayai désespérément chaque réplique que je connaissais déjà et qui pourraient marcher contre ses coups cuisants. Cette fois, j'y parvins ! Les réponses aux autres insultes marchaient aussi sur ses propres insultes. La Reine du Sabre abandonna la partie au bout de quelques reprises, ne sachant plus si elle devait concéder sa défaite ou poursuivre un combat pour lequel elle devrait fournir un effort sérieux afin de gagner. Elle me donna de mauvaise grâce un T-shirt pour prouver que je l'avais vaincue.

Je quittai la forêt fier de ma victoire.

Chapitre cinq : dans lequel je vole une idole et rencontre la femme de mes rêves les plus fous.

Je me précipitai vers le Scumm Bar et fis part de mes progrès au conseil des pirates. Ils furent satisfaits et me dire de revenir quand j'aurais fini les deux épreuves suivantes. Je quittai le bar, fis un tour en ville et découvris que le manoir du gouverneur se trouvait derrière la prison, à

l'extérieur de la ville. Je pouvais immédiatement me lancer dans l'épreuve du vol.

Devant la maison du gouverneur, il y avait quelques unes des bêtes les plus terribles que j'eusses jamais vues - - des caniches piranhas à l'allure meurtrière tout occupés à se nourrir d'une façon frénétique. Ravi à l'idée de leur faire plaisir, je décorai la viande rance venant du Scumm Bar avec un pétale jaune ramassé illégalement dans la forêt et jetai ma création aux caniches.

Le manoir du gouverneur semblait assez calme quand j'y pénétrais. Ensuite, je franchis la première porte que je vis, et découvris qu'il en était autrement. Quand je parvins à sortir, après avoir franchi une porte de l'autre côté, un trou dans le mur, après avoir participé à quelques batailles à coup de poing, après avoir rencontré une horde de taupes et un rhinocéros, et enfin m'être battu contre le shérif, j'avais acquis le manuel de savoir-vivre de Chicago, un pot de produit anti-taupe, un attirail en guimauve et un vase inestimable. J'avais cependant encore besoin d'une lime pour trouver l'idole.

Me souvenant de la promesse faite au prisonnier, je lui amenai le produit anti-taupe, estimant qu'il pourrait l'utiliser contre ses rats. Il me donna un gâteau à la carotte pour me faire oublier mes ennuis - ça n'avait pas vraiment l'allure d'une récompense, mais je supposais qu'il ne possédait rien d'autre que je pourrais lui prendre. Cette besogne de toute une nuit m'avait donné un creux, j'essayai donc de manger le gâteau mais je mordis aussitôt dans une lime !

Je courus pour retourner au manoir et y pénétrais à nouveau par le trou dans le mur. Cette fois, j'en ressortis avec l'idole ! Au moment où je me préparais à quitter les lieux, le shérif Fester Shinetop m'arrêta et allait m'enfermer quand le gouverneur apparut.

Le Gouverneur me tira des griffes de Fester ! Elle le fit partir ! Oh quel merveilleux et adorable délice !

Le Gouverneur me dit quelque chose et je pense lui avoir répondu, mais je n'en suis pas sûr. Je fus tellement abasourdi par l'appel de l'Amour que c'est à peine si je pus émettre un son. Alors, lors de mon brillant manque de verbosité, je perdis de vue le nouveau but de mon existence.

Je me dirigeai vers la porte de devant. Fester m'attendait avec une corde et une mission. Quelques temps après, je me retrouvais au fond d'une rivière, à deux mètres de la surface, attaché à une idole, pratiquement en train de me noyer, et la seule chose à laquelle je pouvais penser était le Gouverneur Marley.

Au bout de trois minutes, je me rendis compte que j'allais peut-être mourir. Par chance, le shérif Shinetop ne savait pas que je pouvais retenir ma respiration pendant dix minutes. J'étais entouré d'objets tranchants qui semblaient parfaits pour couper les liens qui me maintenaient au fond, mais ils étaient tous juste hors d'atteinte. Après quelques minutes de

panique, je parvins à ramasser l'idole, à sortir une épée de la vase et à remonter à la surface.

La revoilà à nouveau, ma politicienne de rêve à vous faire perdre la tête ! Et elle me parlait, et je lui répondais. Et elle m'embrassa presque mais ne le fit pas, je devais en finir avec mes épreuves...

... Et la revoilà partie à nouveau. Il fallait que j'en finisse avec mes trois épreuves. Je devais vraiment, vraiment et désespérément en finir avec mes trois épreuves.

Chapitre six : dans lequel je dénêche un autre T-shirt

La dernière épreuve que je devais mener à bien était l'épreuve de la chasse au trésor. Je perdais peu de temps à dérouler et à regarder la carte que j'avais achetée chez le citoyen de Méléé. Des cours de danse ? Je regardai alors avec plus d'attention. Le premier mot de chaque ligne semblait avoir son importance. Ils paraissaient correspondre à des directions à travers la forêt.

Je marchai jusqu'à l'orée de la forêt et suivis les directions indiquées sur la carte : en arrière, à gauche, à droite, à gauche, à droite, en arrière, à droite, à gauche, en arrière.

Le plan me conduisit directement au trésor. Le grand "X" était clairement indiqué, de même pour la plaque de bronze, point de repère historique, et les instructions pour déterrer le trésor. Je mourais d'impatience à l'idée de sentir l'or couler entre mes doigts. Je sortis ma fidèle pelle, spécialiste en terrassement, et commençai à enlever la terre. Des heures plus tard, ayant la tête qui me tournait à cause de l'attente, de la folie passagère et du manque de sommeil, je parvins finalement à mettre à jour le trésor qui était... un autre de ces T-shirts débiles ! Qu'est-ce qui ne tournait pas rond chez ses gens là ?

Je regardai dans la direction de la ville, mes trois épreuves menées à bien, grisé, content et prêt à retourner auprès du Gouverneur.

Chapitre sept : dans lequel je découvre qu'un désastre est arrivé à l'amour de ma vie.

Quand je fus de retour en ville, je vis une étrange et fantomatique embarcation se détachant silencieusement des côtes et voguant jusqu'à perte de vue derrière l'horizon. La vigie m'avertit que mon véritable amour, mon seul et unique amour, la prunelle de mes yeux, mon autre moi, mon nounours adoré, mon sucre d'orge, mon Gouverneur avait été kidnappée par cette créature baveuse et putréfiée venue des profondeurs, le fantôme du pirate LeChuck.

C'est bien ça, LeChuck ! Le mort !

Je lui montrerais qui était le plus pirate des deux. Ma décision était prise. Il fallait que je trouve un vaisseau et un équipage, que je navigue jusqu'à l'île interdite, l'île du Singe, que je trouve le repère de LeChuck et que je sauve mon grand Amour.

Chapitre huit : dans lequel je recrute un équipage pour sauver le Gouverneur.

Je fis un tour au Scumm Bar afin d'y trouver des personnes cherchant une place dans un équipage, mais tous le monde avait quitté les lieux, leurs chopes étant restées exactement à l'endroit où ils les avaient posées. Je les rassemblai, mais sur le moment je n'eus pas envie de boire de grog. Je fus soudain pris d'inspiration. Je marchai jusqu'à la prison, parlai au prisonnier, et lui fis promettre de m'aider si je le libérais.

Je retournai au Scumm Bar et pénétrai dans la cuisine. Là, je remplis une des chopes en étain avec du grog qui se trouvait dans un petit tonneau. Je l'emportai avec moi en ville, mais je me rendis bien vite compte qu'elle était en train de fondre.

Je me dépêchai, mais je vis que la chope de grog était proche de sa fin. Je m'arrêtai et versai le grog dans une chope en étain. Je fis cela deux ou trois fois en allant à la prison, et j'arrivai avec une chope encore pleine à ras bord.

Je versai le grog dans la serrure du prisonnier, il rongea rapidement le métal détruisant la serrure. Le prisonnier sortit puis se sauva ! Déjà une mutinerie, me dis-je. Peut-être pourrais-je le forcer à m'aider plus tard, mais pour le moment, il me fallait encore recruter des membres de mon équipage.

Je retournai voir la Reine du Sabre. Elle pensait que j'étais venu pour l'humilier à nouveau, comme il me serait effectivement possible de le faire, et ne parvint pas à croire mon histoire.

Je lui montrai le message laissé par LeChuck, elle fut alors très compréhensive. Elle fut d'accord pour me rejoindre aux docks dès que j'aurais un navire.

Je ne voyais pas qui d'autre je pourrais recruter, je me mis donc à explorer le reste de l'île. Près de l'extrémité nord, je vis une drôle de lumière, rouge et clignotante dans la nuit, dirigée vers une île juste de l'autre côté du chenal. J'accrochai l'étrange poulet que j'avais trouvé un peu plus tôt sur le câble tendu, et nageai jusqu'à l'autre rive. Peut-être les Macaroni seraient-ils intéressés par ce petit tour...

Dans la maison sur l'île, je fis la connaissance d'un certain Mr Meathook, un homme aimable n'ayant ni cheveux ni mains mais un tatouage explicite. Je lui demandai de se joindre à mon équipage, mais il refusa de servir si j'étais le capitaine. Il fallait que je lui prouve que j'étais assez courageux pour commander.

Il y avait dans le passé de Meathook quelque chose qui le faisait vivre dans une peur continuelle -- quelque chose

d'étrange et de terrible, méchante et sans pitié. Il réussissait à la garder enfermée mais était toujours incapable de la toucher lui-même. Il voulait que moi je la touche pour lui montrer mon courage. En manoeuvrant des leviers, il fit s'ouvrir dans un grincement effrayant trois herses incroyablement lourdes et meurtrières, révélant ainsi une petite cage. Il me laissa la dernière porte. Doucement, j'ouvris la porte et découvris la plus terrible, la plus répugnante et la plus meurtrière de toutes les bêtes ailées du diable ! C'est à peine si je pus contenir ma terreur assez longtemps pour frapper cette horreur innommable sans lui vider l'estomac dessus.

Meathook était impressionné à souhait. Il fut d'accord pour me retrouver aux docks dès que j'aurais un bateau.

Chapitre neuf: dans lequel j'achète un vaisseau d'occasion

Espérant que deux personnes seraient suffisantes pour armer un navire, je parcourus l'île à la recherche d'un navire à vendre. J'aperçus des lumières vives et sus instantanément qu'il s'agissait d'un vendeur de bateaux d'occasion. Je marchai en suivant les lumières qui me conduisirent jusqu'au grand magasin de bateaux d'occasion de Stan. Stan s'agitait au milieu, parlant abondamment transactions et navires.

Stan était celui qui allait devenir mon ami, qui allait réaliser mes rêves, qui allait me montrer le véritable sens de la fraternité entre marins, et qui allait me permettre de conclure l'affaire du siècle. Stan était celui qui allait refaire couler le sang dans mes veines.

J'avais repéré un bateau tout au bout des docks, c'était le moins cher de ses bateaux mais il était quand-même trop cher pour moi. Il me suggéra d'obtenir une lettre de crédit de la part du marchand. Je retournai donc en ville. Au moment où je partis, il me donna une boussole et une de ses cartes de visite.

Le marchand m'accorda une entrevue et me demanda si j'avais un travail. Je dis que oui, pensant que moins il en saurait et mieux il se porterait. Il monta sans empressement les escaliers et ouvrit le coffre. Je regardai par dessus son épaule, essayant de me souvenir comment il avait tourné la poignée. Il revint vers moi et me posa des questions sur mon travail. Je mentis avec aisance mais il ne me crut pas. Il retourna jusqu'au coffre, et je regardai pour être certain de savoir parfaitement la combinaison.

Quand il revint, je lui demandai d'aller reparler à la Reine du Sabre en ma faveur. Le vieux fou accepta facilement. Quand il fut parti, j'ouvris le coffre, tournant la poignée comme il l'avait fait. Hé, si tu n'es pas capable de voler, quel genre de pirate es-tu donc ? Je pris la note de crédit et retournai voir Stan.

Stan pensait être très malin. En fait, il pensait pouvoir obtenir de moi 10 000 pièces d'or. Je lui ris au nez et le questionnai à propos des frais supplémentaires. Il me parla de

plusieurs d'entre eux et je lui répétais que je n'en avais pas besoin. Stan semblait mal à l'aise. Je lui en offris 2000 mais il ne baissa pas son prix de beaucoup. Je le menaçai de quitter la partie. Stan commença à transpirer. Je lui en offris 3000, puis 4000, le menaçant de quitter la partie si souvent que Stan n'en ramenait pas large. Je l'eus rapidement dans ma poche. Je lui tendis la note de crédit. Il finit par accepter, grommelant à propos de sa femme et de ses enfants.

Chapitre dix : dans lequel je déploie les voiles et fais de la soupe

Je rencontrai Stan aux docks en ville et me joignis à lui pour admirer mon nouveau bateau qui était presque magnifique. Il me fila quelques brochures et imprimés sur la marine. Stan admirait tellement le bateau qu'il m'avait vendu qu'il failli faire marche arrière et renoncer à la dernière minute à notre accord. Je le convainquis de ne pas le faire.

Mon équipage me rejoignit de suite après. Meathook et Carla, la Reine du Sabre, apparurent, et je fus content de voir que le prisonnier, Otis, avait décidé de se joindre à moi après tout.

Au bout de quelques secondes, ils commencèrent à se plaindre. Je me dis que je n'étais pas encore arrivé. Avant que mon équipage ne devienne trop rebelle, je trouvai, le plus rapidement possible, des excuses afin d'obtenir d'eux qu'ils montent à bord.

Le lendemain, j'essayai encore, mais ils rechignèrent.

J'étais pris dans le piège d'une vraie mutinerie, et nous n'avions pas encore pris le large ! Avec un équipage inutile et en pleine mutinerie, il semblait que je n'avais aucun espoir de venir au secours de la dame de mon coeur, de la belle demoiselle, de mon adorable gouverneur Marley. En pleine déprime, je m'en fus dans la cabine du capitaine et fouillai dans les affaires de mon prédécesseur. Je trouvai son livre de navigation sur le bureau et le lus. Il contenait la solution à mon problème. Le capitaine précédent était arrivé jusqu'à l'Ile du Singe, simplement par accident ! Je pourrais suivre son exemple et aller jusqu'à l'Ile du Singe sans équipage. La seule chose dont j'avais besoin était de trouver la recette qu'il avait mentionnée dans le livre.

Suivant l'indication du signet du livre de navigation, sur lequel était dessiné un couvercle de boîte de céréales, je me mis à inspecter la cuisine. Dans un placard, je trouvai des boîtes et des boîtes de céréales. J'en ouvris une et commençai à mastiquer. Je trouvai alors, à mon grand ravissement, le jouet surprise. Quand je le regardai de plus près, je vis qu'il s'agissait d'une clé.

Je retournai à la cabine et ouvris l'armoire à tiroir du capitaine, qui me révéla un coffret. A l'intérieur du coffret, il y avait la recette et des bâtonnets de cannelle, un des ingrédients de la recette. Il ne me restait plus qu'à trouver les autres.

Dans un coin de la cale du navire, je trouvai un coffre noir contenant du vin fin portant l'étiquette: "Château de Singe". Cela pourrait remplacer le sang de singe... Ma mère me disait toujours que les meilleures recettes étaient celles dans lesquelles on pouvait faire varier les ingrédients.

Je pris une poignée de poudre à canon dans des barils, qui se trouvaient au milieu du plancher, pour l'utiliser en guise de soufre et retournais à la cabine. Là, je pris un porte plume et de l'encre dans le tiroir et remontai sur le pont. J'étais un peu désorienté jusqu'à ce que je remarquas une fine échelle de corde montant le long du mât. Je montai en me balançant jusqu'au nid de pie et y trouvai mon " crâne humain imprimé ", le pavillon noir.

Je redescendis et allai à la cuisine où il y avait une marmite n'attendant plus que moi. Je commençai à y jeter les ingrédients : un des bâtonnets de cannelle, quatre bonbons à la menthe fraîche (qui feraient probablement mieux l'affaire que des feuilles), le pavillon noir, l'encre (qui n'avait jamais vu l'intérieur d'un calmar), deux litres du vin trouvé, le poulet en caoutchouc, et enfin la poudre à canon.

Là, je dus m'arrêter car je ne comprenais pas ce que j'étais en train de lire. Oxyde de zinc ? Chlorure d'hydrogène ? Je n'avais aucune idée de ce que cela pouvait bien être. C'est alors que je remarquai quelle sorte de produits chimiques il y avait dans les céréales que je venais de manger. Avec un haussement d'épaules, j'en jetai une poignée dans la marmite. Il y eut un bruit énorme et il se dégagait une odeur comme celle d'un chou vieux d'un mois. Je sortis.

Chapitre onze : dans lequel je me souviens des Frères Macaroni avec tendresse.

Je me réveillai avec la gorge sèche, sur le parquet immonde de la cuisine. J'avais l'impression qu'on m'avait bourré le crâne avec des centaines de vieilles chaussettes sans que je m'en sois aperçu. Et je n'avais même pas encore eu l'occasion de boire du grog !

Montant sur le pont, je vis que le navire était arrivé d'une façon incroyable à l'Ile du Singe.

Comme il n'y avait pas de canot à rame à bord du navire, je cherchais un moyen pour atteindre la plage de l'Ile du Singe. Tout d'un coup, je trouvai la solution. Le canon en haut, sur le pont, fit remonter dans ma mémoire le souvenir dérangeant des Frères Macaroni et de leur canon de la mort. Me souvenant de ce que j'avais vu dans la cuisine, je redescendis en courant pour prendre le plus petit des barils de poudre. J'utilisai la corde trouvée sous le pont comme mèche pour le canon, et une poignée de poudre, trouvée aussi sous le pont, que je mis dans la bouche du canon.

Maintenant que j'étais prêt, il ne me restait plus qu'à trouver avec quoi allumer l'amorce. J'allai à la cuisine et regardai attentivement le feu rougeoyant sous la marmite. Finalement, je haussai les épaules et utilisai tout simplement mes mains nues pour ramasser des braises. Je remontai en

courant sur le pont avec cette masse d'où sortaient des flammes et l'approchai de l'amorce. Alors je courus jusqu'à la bouche du canon et y arrivai juste à temps pour être projeté vers ma destination, volant dans les airs avec l'aisance et l'adresse d'un maître acrobate. J'atterris "en douceur" sur l'Ile du Singe, j'aurais en effet pu tomber plus mal.

Chapitre douze : dans lequel j'arrive sur l'Ile du Singe

Alors m'y voilà, sur les rivages de l'Ile du Singe avec ma tête dans le sable et mes fesses brûlant avec éclat comme l'étoile du Nord lors d'une nuit en hiver, dans la brise. Grâce à un effort considérable, je m'extirpai du sable et examinai le Paradis dans lequel j'avais été planté. Par chance, je trouvai pas loin un bananier qui avait récemment perdu ses fruits. Je me saisis d'une banane avant qu'une espèce d'idiot de singe ne put l'attraper. Près de l'arbre, il y avait un youyou d'apparence solide que j'espérais pouvoir utiliser pour faire le tour de l'île par la mer. N'ayant pas de rame et convaincu que mon estomac était assez rempli, je pénétrai dans la jungle, prêt à affronter n'importe quelle terreur qui pouvait attendre aux aguets.

Le premier obstacle que je trouvais était une crevasse profonde dans l'île. Il semblait n'y avoir aucun moyen d'escalader ses hautes parois, je retournai donc vers la jungle et continuai à explorer.

Je marchai de la crevasse à la fourche de la rivière. Il y avait un pont à cette fourche et aussi un mot. Je réalisai que l'île était habitée par des cannibales ! Des cannibales qui construisaient des ponts ! Des cannibales qui savaient écrire des lettres ! Des cannibales qui avaient des avocats ! Bizarre... Vraiment bizarre.

Je traversai le pont et grimpai à mains nues une falaise qui se trouvait de l'autre côté. En haut de la falaise, je trouvai un autre mot et aussi une oeuvre d'art primitif extrêmement compliquée. Je poussai cet art primitif de gauche à droite, m'émerveillant de la façon dont il avait été équilibré.

Je grimpai encore de quelques prises et arrivai au sommet d'une montagne qui offrait une vue fantastique de l'Ile du Singe. Je pouvais voir mon navire, je pouvais aussi voir le bananier près duquel j'avais atterri. Il y avait un rocher du côté de la falaise que je poussai vers l'arrière. Grâce à une méthode mécanique tenant du miracle, l'art primitif réagit à mon action en éjectant le rocher jusqu'au milieu de l'île. Réalisant que je pourrais probablement obtenir quelques bananes supplémentaires, je retournai vers l'art primitif, le dirigeai vers le bananier et essayai à nouveau en utilisant un tas de rochers comme munition. Au bout de quelques essais, je parvins à toucher l'arbre, ce qui fit trembler l'île toute entière. Je fis aussi couler par accident mon bateau dans lequel se trouvait mon ignoble équipage qui s'était mutiné. A ce moment-là, un homme étrange s'arrêta près de moi, ce qui m'ennuya. Il finit par s'en aller, et je repartis de la même façon que j'étais venu. (devais-je le suivre?)

Je me dirigeai vers un volcan que j'avais aperçu de l'autre côté de l'île. Il y avait dans le cratère un lac magnifique, et sur ses rives se trouvait une forteresse de fortune, apparemment construite par le pauvre naufragé que je venais de rencontrer. Bien évidemment, j'allai vers cette forteresse et la pillai. Je démontai une longue-vue et volai une corde. Je renversai le canon et découvris un boulet et un peu de poudre à canon. Je me décidai à partir, et fus découvert par le naufragé, qui fut extrêmement gentil à propos de tout. Je lui mentis et me sauvai avec mon butin.

Je marchai ensuite jusqu'à un étang asséché, et à nouveau le vieil homme m'embêta. Il parla de quelque chose comme d'être secouru. Il me parla aussi de Dead Cousin Ted qui avait été pendu d'une façon révoltante à la branche d'un arbre au dessus de l'étang. Toothrot était à première vue dérangé. Je lui dis donc de me laisser tranquille. Le cousin défunt de Toothrot pouvait par contre m'intéresser. En effet, j'appris qu'il tenait dans ses mains une corde.

Chapitre treize : dans lequel je fais tout exploser et rassemble de la corde

Malheureusement, Dead Cousin Ted restait introuvable. Mais j'avais un plan. Ted était attaché à une vieille branche pourrie. Si seulement je pouvais briser cette branche d'une façon ou d'une autre...

Je remontai le long du lit d'une ancienne rivière maintenant asséchée jusqu'à ce que j'arrive à nouveau à la fourche de la rivière. Il y avait là un barrage, construit avec de gros cailloux. Ce barrage, bien qu'il fut un ouvrage local imposant et extrêmement compliqué de prime abord, semblait très facile à détruire. En effet, la poudre à canon que j'avais se logeait parfaitement dans les fissures des gros cailloux.

J'avais besoin de quelque chose pour mettre le feu à la poudre, et je le trouvai en démontant la longue-vue prise dans la forteresse. A l'intérieur de la longue-vue il y avait une lentille du style à pouvoir griller des insectes. Débordant de génie, je disposai ma lentille à griller des insectes sous le brillant soleil de l'île pour mettre feu à la poudre, et BOUM ! Je me retrouvai un peu plus bas paniqué comme un bébé dans un moulin à farine.

Je me dirigeai vers le sud le long de la rivière que je venais de créer, à la recherche de sa source. Je la trouvai, et je découvris aussi que j'avais fait quitter à Dead Cousin Ted son port d'attache, en le faisant tomber par terre. Jubilant de me voir si malin et si intelligent, je pris la corde des mains de Ted et courus vers l'endroit où je savais qu'elle serait utile : la faille.

Chapitre quatorze : dans lequel j'utilise ma corde et fait le tour de l'île par la mer

Armé de mes deux cordes, je découvris rapidement une branche d'arbre à laquelle je pouvais accrocher une des cordes afin de descendre jusqu'au milieu de la crevasse. Là, je

trouvai une souche assez solide pour supporter mon autre corde et moi-même. Je descendis péniblement le long de ma deuxième corde et parvins au fond de la faille.

Au fond de la faille, je découvris une paire de rames qui allaient m'être très utiles. Je remontai le long de la paroi et me dirigeai vers le sud à travers la jungle et dans la direction du canot à rames qui se trouvait sur la plage au sud de l'île.

Je m'aperçus, en arrivant sur la plage, que mes expériences avec l'art primitif m'avaient été profitables. Il y avait deux bananes de plus au pied du bananier que je fourrai dans ma chemise.

Maintenant que j'avais des rames, il n'y avait plus de problème pour utiliser le canot et faire le tour de l'île à la rame.

Je me mis donc à ramer...

Chapitre quinze : dans lequel je rencontre des indigènes menaçants

Je ramai vers l'est passant près d'une drôle de péninsule sur laquelle se trouvait une clairière. Je la dépassai, peut-être trop content de ramer vers le nord et de longer la chaîne montagneuse qui m'avait freiner dans ma progression sur l'île jusqu'à présent. Sur la rive nord de l'île, je vis une plage et un village primitif indigène. Me référant aux messages que j'avais lus, je pensais que les indigènes pourraient m'aider à trouver le loup des mers Lechuck. J'accostai sur la plage et marchai avec fierté jusque dans le village.

Dans le village, je vis un moyen pour rallonger ma collection de bananes. Je flânai nonchalamment jusqu'à une coupe de fruits posée sur le sol près d'une hutte et chipai quelques bananes de choix. Je fouinai un peu partout, impatient à l'idée de trouver des indigènes, je m'aperçus d'ailleurs comme je quittais le village que eux aussi mourraient d'impatience de faire ma connaissance.

Malheureusement, ils étaient impatients de me faire rôtir pour leur dîner. Faiblement, je leur proposai un boulet de canon et une banane. Ils refusèrent les deux. En moi-même, je souhaitais garder mon poulet qui contenait une poulie.

Les indigènes m'enfermèrent dans une petite cabane lugubre pendant qu'ils débattaient de la bonne préparation du soufflé au Guybrush.

Me sentant morbide et dramatique, je ramassai par terre un crâne et m'apprêtais à partir. " Hélas, pauvre Yorick ... "

Hé ! A propos de partir ! Il y avait une planche mal fixée sous ce crâne ! Dans un élan de confiance, je réalisai que Guybrush Threepwood verrait, après tout, le soleil se lever à nouveau.

Je soulevai la planche branlante et battis en retraite rapidement vers mon canot et vers la côte sud de l'île.

Chapitre seize : dans lequel j'apprivoise un singe et découvre un précieux petit objet.

Je retournai en ramant sur la plage où mes aventures de l'Île du Singe avaient commencées. Rien n'avait changé, à part le fait que j'avais plus de bananes. Ayant besoin de compagnie, je pénétrai dans la jungle et donnai mes bananes à manger à un singe qui errait près de la plage. Il les dévora rapidement et avec joie; après cela, il ne voulut plus me laisser tranquille; Il me suivait partout où j'allais et faisait tout ce que je faisais. Idiot de petit singe.

Je décidai d'explorer la clairière qui se trouvait sur la péninsule à l'extrémité est de l'île. J'y allai en marchant plutôt qu'en prenant le bateau car je ne voulais pas effrayer mon nouveau compagnon et le faire se sauver; il était en effet conçu pour évoluer parmi les arbres et non sur l'eau.

Dans la clairière, je découvris le témoignage des insultes affreuses et des pratiques dégoûtantes des indigènes - trois êtres humains étaient embrochés sur de longs bâillons pointus. Je frissonnai à l'idée que j'avais vu autant de morts que de vivants sur l'Île du Singe. Je frissonnai à nouveau à l'idée que je n'avais jamais été entraîné à me défendre contre des bâtons pointus.

Poussant plus loin mon exploration malgré mon jugement plus réaliste, je vis une chose incroyable - une tête de singe de la taille d'une maison. Autour de cette monstruosité se trouvait un grand nombre d'idoles faites à la main avec soin. Je voulus me rapprocher pour mieux les voir. Malheureusement, une longue barrière m'empêcha de faire un quelconque mouvement pour approcher la tête du singe.

Deux totems proches de la barrière m'observaient. Ils étaient vraiment des chefs-d'oeuvre d'artisanat, mais ils avaient un air menaçant. Je tirai sur le nez de l'un d'entre eux en essayant de l'escalader quand oh ! La barrière s'ouvrit. Je me dirigeai vers la barrière, mais dès que je ne touchai plus le nez du totem, la barrière se refermait.

Là, mon poilu et primitif copain me tira d'affaire. Enthousiasmé de m'avoir vu agir ainsi, il sauta sur le nez et se balança dessus, ouvrant le portail et me permettant de passer.

Je franchis le portail et examinai les idoles. Je pris avec moi la plus petite, espérant pouvoir l'échanger avec les indigènes afin de gagner leur amitié.

Chapitre dix-sept : dans lequel je fais ami-ami avec les habitants de l'île et obtiens une drôle de clé et une tête de plus

Je ramai à nouveau jusqu'à la rive nord de l'île, cette fois armé d'une () petite idole. Je marchai tout droit jusque dans le village indigène, confiant et fier. Les indigènes

menacèrent de me manger, et je les suppliai de me laisser une chance de leur faire plaisir. Il me donnèrent cette chance et je leur donnai l'idole.

Ils semblaient satisfaits et me laissèrent seul dans le village.

Comme je ne ratais jamais une occasion de voler, je me glissai dans la hutte d'un indigène et chipai leur ramasse-bananes.

(Y a-t-il un autre moyen d'attirer l'attention des indigènes qu'en quittant leur village et en y revenant ?)

J'attirai à nouveau l'attention des indigènes. Je voulais qu'ils me fournissent des informations sur la tête du singe. Ils m'en dirent plus que ce que j'aurais pu souhaiter. LeChuck cachait apparemment l'ingrédient principal pour fabriquer une boisson gazeuse secrète à base d'une racine considérée comme magique dans les rites vaudous. Il la cachait dans son bateau-pirate fantôme loin en dessous de l'île du Singe. Pour entrer dans la cachette de LeChuck, il fallait passer par la bouche même de la tête du singe ! Les indigènes m'apprirent aussi, entre autre, qu'ils détenaient une façon secrète pour se diriger à l'intérieur du labyrinthe qui conduisait à la cachette de LeChuck .

Ils possédaient la tête réduite d'un navigateur afin d'utiliser son sens de l'orientation inné pour explorer le dédale qui se trouvait sous la tête de singe. J'avais besoin de cette tête, je donnai alors aux indigènes un imprimé intitulé : " Comment garder la tête froide en navigant ". Trompés par des problèmes de langue, les indigènes me donnèrent la tête de navigateur qu'ils possédaient.

Je regardai attentivement la tête du marin, et après mûre réflexion me demandai si je la voulais vraiment.

Mais je la gardai et retournai vers la rive sud de l'île. Je trouvai Herman Toothrot en train de remettre en état sa forteresse et lui donnai le ramasse-banane en échange de la clé pour entrer dans la tête de singe. C'était la clé la plus étrange qu'il m'ait été donné de voir.

Il s'agissait d'un long bâtonnet bleu avec deux tampons de coton duveteux collés à chaque bout.

Chapitre dix-huit : dans lequel je suis avalé par un singe et me retrouve en enfer

J'amenai près de la tête de singe ce que Toothrot m'avait donné pour voir ce que je pourrais en faire. J'en arrivai à une inévitable et sinistre conclusion : cet étrange objet avait été de toute évidence conçu pour être enfoncé dans le conduit auditif de l'oreille du singe géant. Je l'y enfonçai donc.

Ce qui arriva par la suite n'est pas le genre de chose à publier dans un journal civilisé.

La bouche du singe s'ouvrit en grand, et une énorme langue en sortit en se déroulant, m'invitant à pénétrer dans la tête du singe. Je continuai mon chemin à l'intérieur et trouvai une échelle faite de vertèbres de singe que j'empruntai pour descendre. Je découvris alors un labyrinthe infernal de passages tortueux et de culs-de-sacs démentiels. Les parois et le sol étaient hérissés de globes oculaires, de langues, de mains, et d'autres organes humains visqueux et démesurés. Je souhaitais, et ce ne serait sûrement pas la dernière fois, n'avoir jamais quitté mon trou pénard sur la colline Hobbit.

Je consultai ma tête de marin. Pour une tête décapitée, elle était vraiment coopérante. Chaque fois que je m'arrêtais pendant quelques secondes, elle pivotait dans mes mains et me montrait la direction dans laquelle il me fallait marcher. Elle me baladait dans toute les directions. J'avais parfois l'impression de retourner sur mes pas, mais en fait je me retrouvais dans des régions totalement nouvelles de cet endroit infernal, me retrouvant en face d'encore une autre sorte de partie du corps.

Au bout de ce qui me semblait être une marche de plusieurs heures, la tête me conduisit au repère du pirate LeChuck, son abominable vaisseau fantôme.

Chapitre dix-neuf : dans lequel j'explore son repère et acquière le moyen de le conduire à sa perte

C'était un vaisseau grisâtre à vous donner le frisson, mais je continuai mon chemin sans en tenir compte, comprenant que la racine de la magie vaudou, que LeChuck détenait dans la cale de son vaisseau et qui était le seul moyen pour détruire un fantôme, était mon seul espoir de libérer le Gouverneur et de réaliser mes rêves. J'avançai donc sur le navire.

Il débordait de fantômes ! Ils dansaient et gambadaient, jouaient de la musique et balançaient les parties de leur corps en suivant le rythme. J'essayai de me faufiler à leur insu, mais l'un d'entre eux qui avait une tête détachable m'aperçut et me chassa du bateau.

J'essayai de trouver une solution pour monter à bord du bateau quand je me souvins que les indigènes m'avaient parlé d'un collier que la tête du marin portait. ce collier avait la réputation chez la tribu cannibale de rendre invisible aux yeux des fantômes celui qui le portait. J'essayai donc d'oter le collier de la tête; cependant, la tête ne voulait pas me le donner. Nous parlementâmes jusqu'à ce je menace la tête de la jeter à coup de pied dans la lave. Ca marcha. Je me mis le collier et montai à nouveau à bord du bateau, cette fois sûr de passer inaperçu.

On ne me remarqua pas, mais on m'entendit quand j'essayai d'ouvrir une de ces portes grinçantes sur le bateau. Laissant tomber cette foutue porte, j'essayai celle d'en face et me retrouvais dans la cabine de LeChuck lui-même! LeChuck se

tenait debout dans sa cabine, rêvassant sur la vue que lui offrait sa fenêtre. Il y avait une clé sur le mur qui paraissait extrêmement importante. Quand j'essayai de la prendre cependant, je fis du bruit et attirai l'attention de LeChuck. La peur m'empêchant de continuer, j'envisageai un plan ingénieux pour prendre la clé.

Je me souvenais que la boussole que je tenais de Stan, fabriquée de telle façon qu'elle pointait toujours vers les vaisseaux qui avaient appartenu à Stan, contenait un aimant puissant. Je dirigeai alors simplement la boussole dans la direction de la clé, et elle flotta silencieusement dans les airs jusqu'à moi. Il n'y avait rien d'autre d'intéressant pour moi dans cette pièce, à part un lit rempli de vers bleus et grouillants, je laissai donc LeChuck à ses méditations.

Je descendis par l'échelle dans la pièce où dormait l'équipage. Je n'avais jamais pensé que les fantômes dormaient. Les implications théologiques sont incroyables, mais çà, c'est une autre histoire.

Ce dont j'avais d'abord besoin chez ce fantomatique dormeur était sa bouteille de Grog, mais à chaque fois que je m'en rapprochais, il la serrait contre son coeur comme un petit chiot.

Je continuai mon exploration du navire jusque dans la pièce d'en face, qui était remplie d'animaux fantômes. Après avoir médité sur la façon dont je pourrais tuer un canard déjà mort, il me vint à l'esprit que la plume d'un canard fantôme pourrait probablement marcher pour réveiller un fantôme endormi. Je furetai autour des canards pendant un moment jusqu'à ce que je trouve la plume dont j'avais besoin. Je pris la plume et retournai auprès du membre de l'équipage, je lui chatouillai les pieds, et il fit tomber la bouteille par terre.

Je ramassai la bouteille de Grog et retournai dans la pièce où il y avait les animaux fantômes pour l'explorer de plus près. Il y avait un coffre qui était cloué, enchaîné, fermé avec un verrou, Il y avait à première vue quelque chose d'important là-dedans. Près de cette caisse, il y avait aussi une trappe fermée à clé dans le sol.

J'essayai la clé que j'avais prise dans les quartiers de LeChuck dans la serrure de la trappe et cette dernière s'ouvrit, révélant une autre cale à cargaison. Je descendis par une échelle et me retrouvai face à un rat qui appartenait déjà au monde des morts. Ce rat me bloquait le passage. Je voulais un peu de la graisse qu'il y avait derrière lui dans une caisse de saindoux, mais il m'empêchait de l'atteindre. Je lui donnai du Grog. Il en mourut. La meilleure façon de tuer un truc déjà mort semblait être la boisson.

Je pris un peu de graisse dans la caisse que le rat gardait et l'amenai sur le pont du navire. J'utilisai la graisse sur les gonds grinçants de la porte grinçante, et la porte grinçante ne grinça plus. J'ouvris la porte, et cette fois, aucun des fantômes ne s'en aperçut. Je trouvai à l'intérieur une boîte à outils.

Je descendis les outils à la cale par la trappe. Je les utilisai sur la caisse rouge et parvins à l'ouvrir.

A l'intérieur de la caisse il y avait la racine de la magie vaudou.

Chapitre vingt : dans lequel je fais une boisson gazeuse avec la racine et rencontre un singe à trois têtes.

Je savais que la racine vaudou était tout ce dont j'avais besoin dans la navire, bien que je me demandais vraiment où LeChuck détenait le Gouverneur. Je décidai que la meilleure chose à faire serait de retourner au village pour m'armer de la boisson magique et de remonter sur le navire pour sauver ma brioche en sucre, ma politicienne adorée. Je quittai le navire et retournai au village.

Au village, les indigènes étaient plus que contents de me faire de la boisson gazeuse magique. Pendant que j'attendais, la plus étonnante des créatures que j'eusse vues s'approcha de moi. C'était vraiment un magnifique moment que m'offrait la nature. Je parlais à un singe à trois têtes. (Pouvez-vous lui donner une banane?) Malheureusement, le singe se sauva avant que les indigènes ne puissent le voir, mais ils revenaient avec ma boisson gazeuse. Je la pris et me retournai immédiatement vers le diabolique LeChuck. J'étais prêt. J'avais ma boisson non alcoolisée.

Malheureusement, le temps que j'arrive au navire, LeChuck était déjà parti. J'appris d'un des membres de l'équipage qui était resté dans la grotte de la tête du singe, que LeChuck avait emmener navire et Gouverneur jusqu'à l'île De Méléé pour se marier. J'aspergeai de boisson gazeuse le fantôme juste pour m'entraîner., et il sombra dans l'oubli. J'étais Guybrush. J'étais un sale pourri.

Quand je quittai à nouveau le dédale démentiel, j'avais désespérément besoin d'un bateau pour retourner sur l'île. Par chance, Toothrot était là pour me sauver. Il s'était construit son propre bateau et nous l'utilisâmes pour naviguer jusqu'à l'île De Méléé.

Chapitre vingt et un : dans lequel je file des coups de pieds aux fesses

Je retournai à l'île poussé par le vent, et nous arrivâmes au port seulement quelques minutes après LeChuck. Je courus jusqu'aux docks. Il fallait que j'aïlle en ville, je ne perdis donc pas de temps avec le fantôme sur les docks. Je l'aspergeai de la boisson magique et il se dissout dans l'éther comme du thé instantané.

Je courus à travers la ville, et fus interrompus par un autre fantôme. J'étais armé et énervé, alors ce fantôme, qui me demanda une invitation pour le mariage, devint de la purée cosmique lui-aussi. Je me précipitai dans l'église et criai au prêtre d'arrêter le mariage.

Ma confrontation finale avec mon rival n°1 était maintenant toute proche. Nous échangeâmes des gros mots pendant un moment, interrompus seulement par les surprenants exploits de mon joyeux Gouverneur. Je gagnai avec finesse l'avantage sur LeChuck lors de notre dispute, et j'utilisai de longs adjectifs répétitifs visant à infliger des coups mortels dans le coeur de LeChuck _ ego.

LeChuck, assurément désespéré, eût recours à la violence physique, pour laquelle, je dois l'avouer, il était très qualifié. Il me fila un coup de poing avec le style et la grâce d'un canon trois tonnes. Je décrivis au dessus de l'île un arc de cercle en volant et ma boisson gazeuse à base de racine magique vaudou m'échappa des mains, elle était mon seul espoir contre LeChuck. Les choses allaient vraiment mal.

Puis LeChuck me redonna un coup de poing ; mais cette fois j'arrivai tout droit au milieu de la machine à Grog de chez Stan. Une bouteille de boisson gazeuse sortit en roulant de la fente de la machine à Grog alors que moi je rentrai dedans en roulant. LeChuck me suivit et se jeta exprès sur Stan, ce qui était pleinement satisfaisant. LeChuck m'arracha de la machine à Grog et s'apprêtait à me frapper à nouveau...

Mais moi, avec mes pieds rapides et mon cerveau encore plus rapide, je ramassai la bouteille de boisson gazeuse qui était tombée de la machine à Grog. Armé de ma nouvelle boisson gazeuse magique, je secouai la bouteille et en aspergeais LeChuck.

LeChuck explosa d'une façon magnifique, illuminant l'île pour le reste de la nuit et communiquant au soir une atmosphère romantique. Et ce qui était encore mieux, comme je me retournai pour la chercher, mon sucre d'orge adoré était debout derrière moi, se proposant de m'acheter une boisson gazeuse.

Epilogue : dans lequel je fais un vain compte rendu de ce qui c'est passé

En regardant en arrière, il me paraît difficile de croire que j'ai été un jour un jeunot présomptueux qui était arrivé au début sur l'île De Méléé, pressé de me bagarrer et de faire fortune. Maintenant, je suis là, assis, content, à mon bureau, endurci à la bataille, plein d'expérience, et sexuellement satisfait. Il semble qu'il ne me reste plus rien à faire. Je pourrais aussi bien continuer à vivre le reste de ma vie avec nounours bête- mais- bête dans une parfaite sérénité et béatitude.

Il n'y avait qu'une chose qui continuait à m'ennuyer.

Je n'ai jamais découvert le secret de l'Ile Du Singe...

Choses à tenter :

En général, regardez tous les objets du jeu, même si vous ne pouvez pas les ramasser.

Dans l'Ile de De Méléé :

- Faites en sorte que la magicienne vaudou vous prédise votre avenir.
- Parlez aux pirates du Scumm Bar.
- Questionnez le conseil des pirates à propos du Grog.
- Mettez la viande et le poisson dans une marmite et faites en un ragoût.
- Parlez au chien dans le Scumm Bar.
- Jouez avec le rat des hommes de petite moralité.
- Obtenez le rapport des hommes de petite moralité.
- Marchez dans l'allée quand vous entendez un murmure en sortir.
- Essayer de voler quelque chose dans le magasin.
- Regardez le panneau et l'horloge.
- Libérer le rat de la prison.
- Sauvez le jeu et laissez vous couler quand Fester Shinetop vous pousse des docks.

En dehors de la ville sur l'Ile Méléé

- Regardez la souche dans la forêt.
- Parlez à Meathook avant que le Gouverneur ne soit kidnappée et faites en sorte qu'il vous montre son tatouage parlant.
- Regardez tous les bateaux de Stan, et essayez d'acheter ceux que vous ne pouvez pas en fait vous permettre d'acheter.

Sur le navire du pirate:

- Lire le carnet de bord du capitaine.

Sur l'Ile du Singe:

- Marchez jusqu'à l'extrême droite du paysage et faites tomber le rocher.
- Parlez à herman Toothrot.
- Faites couler votre navire grâce à l'objet d'art primitif.
- Dites aux indigènes de chercher derrière eux un singe à trois têtes. (faites le deux fois.)
- Regardez les personnes empalées autour de la tête de Singe.
- Continuez à vous laisser capturer et mettre dans une cabane par les indigènes comme la sécurité autour des portes augmente.

Sur le vaisseau fantôme du pirate LeChuck:

- Allez sur le vaisseau fantôme sans porter le collier.

Scène finale de retour sur l'Ile Méléé:

- Laissez vous boxer et survoler l'Ile sous le coup de poing de LeChuck.

Vous avez aimé ce logiciel ?

*LUCASFILM GAMES vous propose une liste de jeux
passionnants :*

Maniac Mansion

*

Loom

*

Their Finest Hour : The Battle of Britain

*

Night Shift

*

Secret Weapons of The Luftwaffe

