

# Aventures sur...

## ...l'île des désirs

> Vous vous êtes écrasés sur l'île avec son hydravion et ses passagers.

### Epave

> L'hydravion, échoué sur un bout de plage, est bien mal en point : la courroie du moteur est sectionnée, le réservoir est vide et une aile est endommagée. Une fois réparé, vous pensez pouvoir faire décoller l'hydravion s'il est remis à l'eau.

**Les sorties sont** : rentrer dans la Jungle, monter à la Falaise

C'est le point de départ et de fin de cette aventure. **Regarder** l'hydravion permet de récupérer un pistolet de détresse. Le pistolet de détresse ne marche qu'une seule fois – le héros refusera de s'en servir ailleurs qu'à la Cascade (« il n'y a qu'une fusée, je dois la garder pour un moment important ! »).

Il faut **Utiliser** la courroie avec le moteur, amener du pétrole dans l'hydravion et monter la voilure. Une fois réparé, il est possible de **Pousser** l'hydravion dans la mer pour repartir (FIN DE PARTIE).

### Falaise

> Sur la falaise battue par les vents, Maurice le touriste réclame de la viande. Il est affamé et proche de l'épuisement. Il y a des grandes plantes aromatiques qui poussent ici. On a envie de s'y frotter.

**Les sorties sont** : aller vers l'Epave, descendre à la Plage, monter au Volcan

**Parler** à Maurice des tortues réveille son appétit : il part instantanément vers la Presqu'île. Lui **Parler** de tout autre sujet ne lui fera que l'inciter à se plaindre de la faim. **Regarder** les plantes révèle qu'il s'agit d'Aloé Véra.

Le héros peut **Prendre** des plantes dans son **INVENTAIRE**, mais Valentina ne voudra pas être

massée avec des plantes, il faudra d'accord la transformer en huile de massage. **Utiliser** l'huile de coco sur les plantes permet d'obtenir de l'huile de massage.

### Volcan

> Un volcan domine le centre de l'île. Des volutes de fumées s'échappent du sol et une source d'eau brûlante alimente une petite rivière qui descend vers la mer.

**Les sorties sont** : descendre vers la Falaise, aller à la Cascade

**Utiliser** une noix de coco sur la source chaude permet de faire fondre une partie de la chair de la noix et d'obtenir de l'huile de coco. **Regarder** l'huile de coco permet d'apprendre qu'il manque une bonne odeur végétale pour en faire de l'huile de massage.

### Plage

> Sur une plage paradisiaque, Valentina bronze dans un bikini qui soutient et met en avant vigoureusement ses rondeurs généreuses.

**Les sorties sont** : monter à la Falaise, aller à la Rivière

**Parler** avec Valentina révèle qu'elle souffre d'un mal de dos depuis l'atterrissage. Elle a besoin d'un massage avec de l'huile de massage pour repartir dans l'hydravion. **Utiliser** l'huile de massage sur Valentina permet de lui prodiguer un massage ponctué de soupirs très érotiques – et d'obtenir son haut de bikini. Valentina rejoindra ensuite l'Epave.

**Regarder** le haut de bikini révèle qu'il a l'air très solide, mais que l'agrafe ne supportera pas un effort important. Il faudrait quelque chose pour l'agrafer fermement.

### Rivière

> Une rivière argentée se jette dans la mer à cet endroit. Cette rivière paraît si... attirante. C'est une sensation étrange.

**Les sorties sont** : aller vers la Plage, la Crique ou la Cascade

**Regarder ou fouiller** la rivière permet de pêcher une statuette ancienne qui représente une déesse de l'amour.

### Cascade

> Une cascade alimente un magnifique bassin d'eau claire, à l'ombre de grands arbres où de nombreux perroquets au regard libidineux observent les humains. Près de l'eau, Natacha s'est habillée avec un parachute.

**Les sorties sont** : descendre vers la rivière ou aller vers le Volcan

**Parler** avec Natacha permet d'apprendre que ses vêtements ont été déchirés pendant l'atterrissage. Elle souhaite se baigner, mais n'aime pas qu'on la regarde quand elle se baigne. **Utiliser** le pistolet de détresse sur les perroquets permet de les faire fuir. Natacha remercie le héros pour avoir chasser les indiscrets volatiles ; elle se dénude alors en enlevant le parachute et plonge dans le bassin. Le héros peut alors récupérer le parachute. Natacha rejoindra ensuite l'Epave.

### Crique

> Cette petite crique est abritée du vent et permet de se reposer à l'ombre. Un petit chemin s'éloigne du centre de l'île et permet de rejoindre une presqu'île aux formes suggestives.

**Les sorties sont** : aller vers la Rivière, le Cap Est ou la Presqu'île

Sur n'importe quel autre endroit de l'île, il est impossible d'**Utiliser** le parachute sur les tiges car il y a trop vent. **Utiliser** le parachute sur les tiges dans la Crique permet de construire une voilure, propre à réparer l'aile de l'hydravion.

### Presqu'île

> A l'extrémité de cette presqu'île, de grandes tortues dodues se prélassent au soleil. Un petit chemin repart vers la Crique.

**Les sorties sont** : aller vers la Crique

Le héros est dégoûté par les tortues, il ne souhaite pas s'en approcher. Si Maurice a été mis au courant de l'existence de ces tortues, il en a mangé une et il

fait une sieste digestive. Les autres tortues ont alors fui la presqu'île. Parmi les restes de son repas, le héros peut ramasser une carapace. Maurice rejoindra ensuite l'Epave.

### Cap Est

> C'est le point le plus à l'est de l'île. Une vieille case faite de tiges de bambous tressées avec des algues a apparemment été occupé il y a plusieurs années. Une série de petits rochers permet de rejoindre un gros Rocher Noir entouré par la mer

**Les sorties sont** : aller vers la Crique, la Petite Plage ou le Rocher Noir

La case est solide. Il faut **Utiliser** le silex sur les algues pour récupérer les tiges.

### Rocher Noir

> Le Rocher Noir est envahi de crabes. Ces crabes ont des pinces très puissantes. Oulala, oui, qu'elles sont puissantes.

**Les sorties sont** : aller vers le Cap Est

**Utiliser** le silex sur un crabe permet de récupérer

une pince. **Utiliser** la pince sur le haut de bikini permet d'obtenir une courroie. La courroie permet de réparer le moteur de l'hydravion.

### Petite Plage

> Cette petite plage est toute mimi. Au milieu, il y a une espèce de caillou brillant.

**Les sorties sont** : aller vers le Cap Est, la Jungle ou rentrer dans la Grotte

**Regarder** le caillou brillant permet de l'identifier comme un silex très tranchant. **Prendre** le silex permet de l'avoir dans l'**INVENTAIRE**.

### Grotte

> Cette grotte sombre dégage une forte odeur de pétrole. Effectivement, du pétrole en occupe le fond et bouillonne tranquillement. Un squelette blanchi est assis contre un mur. Un autre naufragé, sans doute. Brrr, ça fait froid dans le dos. Je devrai me dépêcher de réparer l'hydravion.

**Les sorties sont** : sortir sur la Petite Plage

**Regarder** le squelette fait froid dans le dos. C'est

probablement l'habitant de la cabane du Cap Est. **Regarder** le pétrole permet d'apprendre qu'il a l'air très pur (même si aucune loi géologique ne permet de comprendre comment une île peut avoir du pétrole ET un volcan au même endroit). **Utiliser** la carapace sur le pétrole permet de remplir le réservoir de l'hydravion.

### Jungle

> La jungle bruisse de mille sons étranges. Des noix de coco se balancent doucement au sommet de palmiers tranquilles. Mmmm, des belles noix de coco. Brrrr, des sons étranges.

**Les sorties sont** : aller sur la Petite Plage, aller vers l'Epave

**Frapper** le palmier permet de faire tomber une noix de coco. Le héros n'a besoin que d'une seule noix de coco. **Regarder** une noix permet d'apprendre qu'avec de la chaleur, on pourrait faire fondre la chair et obtenir une huile de coco.

### Score

La partie se termine lorsque l'hydravion peut repartir avec ses quatre passagers.

Masser Valentina : 15 points

Nourrir Maurice : 4 points

Assister au bain de Natacha : 15 points

Réparer le moteur, fournir le carburant et réparer la voilure : 15 points chaque

Quitter l'île : 20 points

Ramener la statuette ancienne : 1 point

.....  
Scénario Guillaume Agostini

© 2011 La Boîte à Heuhh

