

> Bienvenue dans les aventures du... Capitaine Sanguinaire sur l'île au singe !

Le personnage commence la partie avec un pistolet dans son inventaire. Les joueurs doivent faire appel à la commande **INVENTAIRE** pour connaître cette information.

Regarder le pistolet apprend que la poudre est mouillée et le pistolet inutilisable.

Pour chaque description de lieu avec des descriptions alternatives (A,B, etc.), A désigne la description par défaut et B une fois qu'un événement particulier s'est produit et a modifié les lieux.

[Plage]

> Vous vous réveillez sur la plage. Vous avez la gueule de bois. Face à vous, un village. À l'Est, la silhouette d'une épave. Sur le sable, il y a un bric-à-brac ramené par les flots.

Les sorties sont : rentrer dans le [village], visiter l'Épave].

Regarder le bric-à-brac permet de découvrir une bouteille de rhum que le personnage peut **prendre**.

Regarder la bouteille de rhum ou l'**utiliser** permet de découvrir qu'elle est vide.

Le personnage peut **utiliser** la bouteille vide avec la mer ou **remplir** la bouteille pour avoir une bouteille d'eau.

[Épave]

> Vous êtes devant les restes de votre bateau. La tempête l'a éventré. Il est échoué sur le sable. Il y a votre pavillon noir à terre. La tête de mort semble déçue. Il n'y a personne. Où est passé l'équipage ?

Les sorties sont : aller sur la [Plage], Rentrer dans la [Cale].

Le personnage peut **prendre** le pavillon.

Le personnage peut **utiliser** la bouteille avec la mer ou **remplir** la bouteille pour avoir une bouteille d'eau.

[Cale]

> Vous ne trouvez rien. Ni or, ni rhum. Il y a la barque du vieux Stomp. Il y a un poisson qui nage dedans.

Les sorties sont : Aller devant l'Épave]

Le personnage peut **utiliser** la barque. Il se dirige alors vers la [Grotte].

Le personnage peut **utiliser** la bouteille avec la mer ou **remplir** la bouteille pour avoir une bouteille d'eau.

Le personnage ne peut **prendre** ou **utiliser** le poisson, cela le tuerait. Par contre, il peut **utiliser** la bouteille (uniquement si elle est remplie) avec le poisson pour avoir un bocal à poissons.

Il peut toujours le faire une fois à la [Grotte] s'il a utilisé la barque.

[Village]

> Vous arrivez sur la place d'un village. Ils n'apprécient sans doute pas trop les pirates ni l'esprit d'entreprise par ici. Il y a des maisons. Il y a une saleté de caserne. Heureusement, il y a aussi une taverne. Rien de tel pour soigner votre gueule de bois.

Les sorties sont : aller sur la [plage], rentrer dans la [Maison], rentrer dans la [Caserne], rentrer dans la [Taverne].

Une sortie supplémentaire vers l'Entrée du palais] peut-être débloquée depuis la [Chambre] ou la [Prison].

[Maison]

> Voilà une maison bien cossue.

A : Personne à l'intérieur. C'est l'occasion ou jamais.

B : Mais il n'en reste que des ruines.

Les sorties sont : aller au [Village].

Le personnage peut **regarder** la maison, il trouvera alors une pièce d'or et une cheminée.

Le personnage peut **prendre** la pièce d'or.

S'il **utilise**, **regarde** ou fait quoi que ce soit avec la cheminée, il s'écrit « Oups » avant de mettre le feu au fond de son pantalon et à la maison, qui n'est donc désormais plus disponible. S'il n'a pas **pris** la pièce d'or avant, tant pis pour lui. Il court se réfugier dans le [Village]

[Taverne]

> Vous êtes dans une taverne. Rhum, Baston et petite pépées, le secret des bonnes soirées. Il y a des villageois saouls. En haut, il y a aussi des dames très tolérantes.

Les sorties sont : aller au [Village], monter dans une [Chambre].

Le personnage peut **parler** aux villageois, ils commenceront par insulter le personnage, disant que les gardes pourraient s'occuper des pirates comme lui, avant de dire que les gardes sont des couards et que cela ne dégénère en bagarre générale.

[Chambre]

> Vous êtes à l'étage. Il y a des charmantes jeunes femmes. Elles semblent gentilles.

Les sorties sont : aller dans la [Taverne].

Le personnage peut **parler** avec les jeunes femmes, mais elles réclameront de l'argent pour aller plus loin.

Le personnage peut **utiliser** la pièce d'or avec les jeunes femmes. Elles le feront passer à l'écart, se déshabilleront et flatteront sa virilité avant de dire qu'il y a un chemin au [Village] qui permet d'accéder à l'Entrée du palais] et qu'elles

s'y rendent régulièrement. Le personnage peut désormais se rendre à l'Entrée du palais] depuis le [Village].

Le personnage peut **prendre** les habits des jeunes femmes. Il peut s'équiper avec via la commande **INVENTAIRE** tant qu'il est dans un endroit où il est seul.

[Caserne]

> Vous êtes devant la caserne. Ce n'est pas vraiment l'hôtel dont vous rêviez. Il y a nombreux gardes.

Les sorties sont : aller au [Village], descendre dans la [Prison].

Le personnage peut **parler** aux gardes.

Si le personnage est déguisé en femme, il peut **regarder** la caserne, voir un sabre et les clés, les **prendre** et il peut aller où bon lui semble, y compris en [Prison].

Si le personnage n'est pas habillé en femme et a le pavillon dans son **INVENTAIRE**, il est démasqué comme un pirate et mis en [Prison]

Si le personnage n'est pas habillé en femme, mais n'a pas le pavillon, il peut regarder la Caserne et trouver un sabre et des clés, mais ne peut les prendre ni se rendre en [Prison].

Si les gardes sont là et que le personnage montre l'ordre du gouverneur, l'équipage est libéré et FIN de la PARTIE.

[Prison] Volontaire

> Vous êtes devant des cellules. Elles sont petites, sales et ne sentent pas bon. Le chef des gardes dort sur une chaise. Votre équipage est enfermé dans une des cellules, ils sifflent en vous voyant arrivé en femme, apparemment votre déguisement est efficace.

Le personnage ne peut rien faire, il est trop soigneusement scruté par les gardes.

[Prison] Involontaire

> Vous êtes dans une cellule. Elle est petite, sale et sent pas bon. Le chef des gardes dort sur une chaise. Votre équipage semble enfermé lui aussi dans cette prison.

Les sorties sont : remonter dans la [Caserne].

Le personnage ne peut sortir tant qu'il n'a pas été libéré.

La seule chose qu'il peut faire est **parler** au chef. Celui-ci est un grand amateur d'énigmes et il propose de libérer le personnage s'il répond à trois de ses énigmes, mais il sera pendu en cas d'erreur.

Sur la première il demande « Quelle est la capitale de l'Assyrie ? » et il laisse trois choix : « Paris », « La Nouvelle Orléans » et « Assur ». Si le personnage trouve la bonne réponse, il se plaint d'être trop gentil et annonce qu'il ne donnera plus d'indice désormais. Il enchaîne avec « Quelle est

ta couleur préférée ? ». Toute réponse correspondant à une couleur sera considérée comme juste. Enfin, il termine par « Quel est ton nom ? ». La seule réponse correcte sera « Guybrush »

Si la moindre réponse est fautive, le personnage est envoyé à la [Potence]. Son **INVENTAIRE** est vidé.

Dans le cas contraire, le personnage est libre de sortir de la [Prison].

[Entrée du palais]

> Vous arrivez devant les grilles du somptueux palais du gouverneur. Derrière la grille se trouve un garde qui n'a pas l'intention de vous laisser passer.

Les sorties sont : aller au [Village], se diriger vers la [Cour du palais].

Si le personnage est déguisé en femme, le garde ouvre la porte et le laisse passer.

Sinon, le garde refusera de le laisser passer. En cas d'insistance, il tue le personnage.

Si le personnage utilise le pistolet sur le garde, et le menace, ce dernier ouvre la grille avant de s'enfuir en courant.

Si le personnage utilise les clés, le garde le laisse passer avant de partir.

[Cour du palais]

> Vous êtes dans la cour du palais. Un chemin en part vers la falaise. Un autre vers la grille d'entrée. Le troisième vers le palais en lui-même. Tout respire le luxe. Si seulement vous aviez travaillé un peu plus à l'école...

Les sorties sont : aller à l'[Entrée du palais], aller vers la [Falaise], rentrer dans le [Vestibule].

[Falaise]

> Vous êtes devant une falaise. Au loin, il y a un superbe navire, sans doute celui du gouverneur. Il y a une échelle de corde enroulée. Il y a une tombe aussi. Vous êtes face au palais du Gouverneur.

Les sorties sont : aller dans la [Cour du palais], descendre à la [Grotte] (que si la corde est déroulée).

Regarder la tombe permet d'apprendre qu'il s'agit de celle de « Théodule ». Un symbole en forme de poisson est gravé dans le bois.

Le joueur peut dérouler l'échelle pour descendre de la falaise.

[Grotte]

> Vous êtes dans une grotte. Il y a une sorte de petit quai. Il y a une barque amarrée.

Si l'échelle est déroulée, rajoutez : Il y a une échelle de corde qui longe la paroi.

Les sorties sont : monter la [Falaise].

Le personnage peut utiliser la barque pour aller /retourner à la [Cale]

Si le personnage en vient, il y a deux barques.

Fouiller la barque permet de trouver une pièce d'or.

[Potence]

> Le bourreau vous passe la corde au cou. Il va appuyer sur le levier. On tire au canon depuis la mer. La foule se disperse. Il y a un sabre à côté de vous.

Les sorties sont : aller dans la [Cour du palais].

Le personnage peut utiliser le sabre pour se libérer. Il est également possible de le prendre pour le rajouter à son **INVENTAIRE**.

Lorsqu'il quitte cette zone, une lourde herse s'abat, manquant de le tuer. La [Potence] est désormais inaccessible.

[Vestibule]

> Vous êtes dans un grand hall vide. Il y a un escalier de marbre. Vous pouvez vous avancer vers le bureau du gouverneur. Vous pouvez monter vers les appartements. Vous pouvez aller dans la cour.

Les sorties sont : sortir dans la [Cour du palais], rentrer dans le [Bureau du gouverneur], prendre l'[Escalier].

[Bureau du gouverneur]

> Vous êtes dans le bureau du gouverneur. Il est là. Il vous regarde. Il a peur.

Les sorties sont : sortir dans le [Vestibule].

Si le personnage est avec la fille du gouverneur, il remercie le personnage et lui donne un bateau. Ses amis ne seront pas libérés par contre (FIN de la PARTIE).

Dans le cas contraire, si le personnage tue le gouverneur, ou utilise son sabre ou son pistolet, l'homme s'effondre au sol et supplie pour sa vie. Il écrit un ordre de faire relâcher l'équipage du personnage et de lui donner un bateau. Le personnage peut prendre cet ordre.

Ensuite, si le personnage tue le gouverneur, ou utilise son sabre à nouveau (qui n'est toujours pas possible si la fille du gouverneur est présente), le gouverneur meurt.

[Appartements]

> Vous êtes dans une chambre. Une jeune femme apparaît derrière les tentures. Vous l'apercevez. C'est la fille la plus laide que vous n'avez jamais vue. Ses biceps semblent plus gros

que vos cuisses. Elle semble amoureuse. De vous. Elle se précipite et vous verrouille tous les deux à l'intérieur de sa chambre.

Les sorties sont : sortir dans le [Vestibule].

Le personnage peut parler avec la fille du gouverneur. Dans ce cas, elle lui demande de l'épouser et ne le laissera partir que s'il accepte. Elle le suivra alors.

La seule façon de partir sans promettre de l'épouser est de lui donner le bocal à poissons, auquel elle fondra en larmes en criant « Théodule » et oubliera totalement le personnage.

Score

La partie se termine dès que le capitaine libère ses hommes.

Score

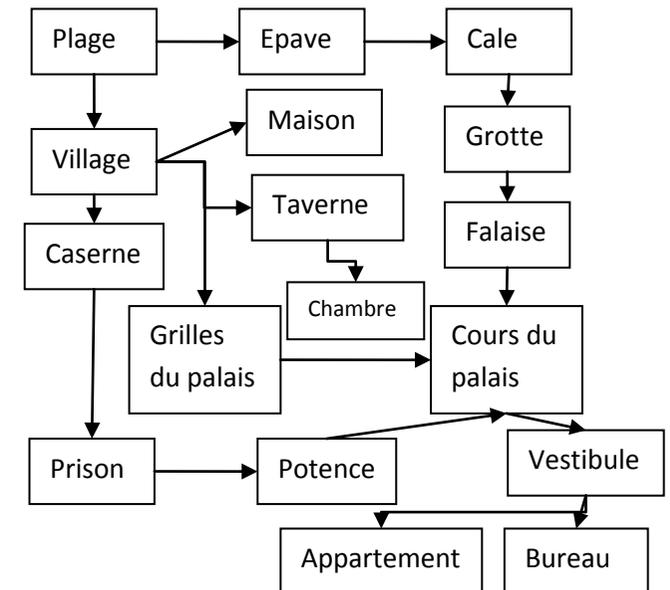
Sauver l'équipage 30 points

Etre marié -40 points

Avoir goûté au charme local 30 points

N'avoir tué personne (en dehors de la panthère) 20 points

Avoir un animal domestique sous forme de poisson 20 points



Scénario de Jérôme Larré

© 2011 La Boite à Heuhh