

Les bonnes ordonnances du Docteur Froggy
TEMPETE SUR LES BERMUDES
de Christophe BOURRIER

Solution

Avant toute chose, munissez vous de la seringue, ça peut être utile. Dirigez-vous ensuite à l'Est et au Sud où vous retrouvez votre bateau. Tout n'est pas perdu. Plongez, nagez jusqu'au bateau et montez à bord.

Prévoyant vous aviez mis du fil sous la banquette. Soulevez la banquette et prenez le fil. Il servira à réparer la voile. Puis entrez dans la cabine. Ouvrez la boîte qui s'y trouve et prenez la colle à fissures. Soulevez la carte et prenez l'aiguille.

Montez à nouveau sur le pont. Plongez dans l'eau. Plongez encore pour inspecter la coque. Vous trouvez une fissure. Colmatez la.

Sous l'eau vous trouvez un grappin et une bouteille de sérum. Prenez les. Le sérum vous sera utile si par hasard vous êtes piqué par un serpent sur l'île. (auquel cas aspirez le sérum et injectez le sérum). Faites surface et nagez vers l'île.

Il s'agit maintenant de retrouver votre voile. Prenez les directions suivantes: deux fois au Nord, une fois à l'Est, deux fois au Nord, une fois à l'Est, une fois au Sud, une fois à l'Est. A cet endroit précis vous devez trouver une liane. Arrachez la et prenez la. Allez au Nord. Accrochez la liane au tronc. Lancez le grappin (attention, il faut parfois plusieurs essais avant de réussir) et traversez le précipice. Récupérez le grappin.

Allez en suite deux fois au Sud. Vous trouvez à cet endroit une paire de bottes. Prenez les et mettez les. Allez au Sud. Gravissez la paroi. Vous n'êtes pas encore arrivé au sommet. Escaladez le rocher. La voile emportée par les vents se trouve là haut!! Prenez la et descendez. Voici les directions pour retourner au bateau: Ouest, deux fois au Sud, et deux fois à l'Ouest. Plongez, nagez et montez à bord. Réparez la voile (vous avez le fil et l'aiguille, attention ça prend du temps!). Fixez la voile. Entrez dans la cabine: vous pouvez à nouveau partir et reprendre la Transat!

Pour terminer la course il vous faut totaliser 2000 points sans vous briser définitivement sur les rochers...

En résumé:

PRENDRE SERINGUE- E- S- PLONGER- NAGER- MONTER- SOULEVER BANQUETTE-
PRENDRE FIL- ENTRER- OUVRIR BOITE- PRENDRE COLLE- SOULEVER CARTE-
PRENDRE AIGUILLE- MONTER- PLONGER- PLONGER- COLMATER FISSURE-
PRENDRE GRAPPIN- PRENDRE SERUM- FAIRE SURFACE- NAGER- N- N- E- N- N- E- S-
E- ARRACHER LIANE- PRENDRE LIANE- N- ACCROCHER LIANE- LANCER GRAPPIN-
TRAVERSER PRECIPICE- RECUPERER GRAPPIN- S- S- PRENDRE BOTTES- METTRE
BOTTES- S- GRAVIR PAROI- ESCALADER ROCHER- PRENDRE VOILE- DESCENDRE- O-
S- S- O- O- PLONGER- NAGER- MONTER- REPARER VOILE- FIXER VOILE- ENTRER-
PARTIR- (en cas de pique: ASPIRER SERUM- INJECTER SERUM)