

THE LEGEND OF **Kyrandia**

BOOK 3: Malcolm's Revenge

L'aventure débute par la libération de Malcolm, le bouffon fou, qui avait terrifié l'île de Kyrandia lors du premier épisode de cette trilogie. Cette nouvelle suffirait à glacer d'effroi n'importe quelle créature ordinaire, mais elle vous met plutôt de bonne humeur, puisque c'est lui que vous incarnez. Vous avez passé des années, enfermé dans un cachot puis transformé en statue de pierre, et tout cela pour un crime que vous n'aviez pas commis. Tremblez, pauvres mortels, car l'heure de la vengeance a sonné.

La décharge du château

Pour l'instant, les auspices ne sont pas favorables : vous êtes dans la décharge du château de Kyrandia et pour ce qui est de la magie, vous ne disposez même pas de quoi persécuter un écureuil. Le tas de détritus forme un amas agréablement chaotique, dans lequel on peut trouver divers objets forts utiles : une fiole intacte et deux clous. Il vous sera demandé d'y revenir à plusieurs reprises. L'objectif premier est de quitter cette affreuse île pour pouvoir revenir en force et faire payer à vos persécuteurs toutes ces années perdues. Le chemin à l'ouest passe devant l'entrée du château, puis continue au sud vers la falaise. Là se trouve un téléporteur violet qui permet d'aller directement en ville.

La ville

La porte en haut à gauche est celle de la mairie. Au fond, la porte de gauche ouvre sur le laboratoire de Zanthia, et celle de droite mène à la salle des fêtes. L'entrée qui est complètement à droite est celle de la fabrique de jouets et des appartements de Malcolm. La porte est fermée avec un cadenas, vous pouvez cependant aisément les ouvrir à l'aide d'un clou, qu'il soit tordu ou non. Vous entrez et vous vous retrouvez dans la fabrique de jouets.

La fabrique de jouets

La porte du fond mène aux appartements de Malcolm. Dans un des tiroirs de l'armoire, vous trouvez un gland au bout d'un fil, celui-là même qui vous permettait de persécuter les écureuils étant jeune. Sous le lit, vous découvrez le bâton de bouffon qui permet de faire rire n'importe qui. De retour sur la place de la ville, vous vous dirigez à gauche, et entrez dans la mairie.

La mairie

La première pièce ne mérite pas qu'on s'y attarde. Vous crochetez la porte du fond avec un clou et passez dans le sous-sol. En assemblant le fil avec le gland et un clou tordu, vous obtenez un objet très utile qui peut servir à différentes choses. Ici, vous pouvez l'utiliser

comme canne à pêche, afin d'attraper une anguille dans le cour d'eau qui se trouve à droite. Utilisez la fiole sur le filet d'eau pour la remplir. Il n'y a plus rien à faire ici. Retournez sur la place, puis partez à l'est vers les limites de la ville.

Les limites de la ville

Entrez dans l'usine à traire dans le fond de l'écran et prenez dans le sac une graine de sésame. Utilisez l'anguille sur la graine pour obtenir quelque chose de fertile. Retournez ensuite au sous-sol de la mairie.

Le sous-sol de la mairie

Placez votre mélange fertile dans la partie récente du mur de gauche. Utilisez la fiole d'eau sur la graine pour faire tomber des briques. Dirigez-vous à l'ouest, puis ouvrez le récipient en forme de coquillage, à l'avant-plan. Remplissez-y votre fiole, vous obtenez une potion de téléportation. A partir des limites de la ville, allez au sud, dans l'arène, puis buvez le contenu de la fiole. Vous êtes téléporté sur l'île des chats. Il existe cinq autres moyens pour quitter l'île, mais il mènent tous au même endroit.

La jungle

L'île des chats est couverte d'une jungle inextricable. Il faut une machette pour pouvoir s'y déplacer. Soit vous êtes au fort des chiens, et vous n'avez qu'à ramasser celle qui est par terre, soit vous êtes à un autre endroit, et dans ce cas, cliquez deux fois de suite sur la carriole du chien en mode gentil (il vous emmènera au fort des chiens). Promenez-vous dans la jungle pour ramasser des os. Tuez les serpents avec la machette.

Le fort des chiens

Retournez au fort des chiens, puis placez un os aux pieds du chien de droite ou directement sur le sol en bas de l'écran. Il se met à creuser et laisse apparaître éventuellement une pierre précieuse. Il vous en faut six. Retournez dans la jungle chercher des os autant de fois que nécessaire. Parlez au chat qui tire la carriole, il vous explique que les chiens se sont emparés de l'île, mais qu'une résistance s'est organisée. Allez voir Lapluche (ouest, est ou ouest, est ou ouest, nord).

La résistance

Parlez-lui en mode menteur pour qu'il vous donne une souris de cuir. Retournez au fort des chiens (ouest, nord, nord). Une entrée sombre à droite permet d'entrer dans d'anciennes ruines. Descendez les marches, puis dirigez-vous vers l'est. Vous arrivez dans une pièce sombre. Utilisez la souris de cuir n'importe où pour éclairer. En cliquant sur les statues avec elle, vous découvrez à quel élément elles sont associées.

L'autel de la sourification

Frayez-vous un chemin jusqu'à l'autel des chats (ouest, est ou ouest, est ou ouest, nord, est). En y plaçant les joyaux, vous obtenez les éléments auxquels ils sont associés. Dirigez-vous à l'ouest, vous arrivez devant des statues rondes. Utilisez la souris de cuir pour les transformer

en statues similaires à celles que vous avez vues dans les anciennes ruines. Il y en a six, sur deux écrans. Placez sur chaque statue le joyau qui lui correspond. L'autel de la sourifaction est activé et votre souris se change en souris de cristal et peut transformer n'importe qui en souris. Allez voir les pirates (devant l'autel, est, nord, nord, nord).

Les pirates

Demandez au capitaine d'attaquer l'île de Kyrandia avec vous. Il refuse et demande que vous lui montriez vos pouvoirs. Utilisez la souris de cristal sur le pirate de gauche : il se transforme en souris et vous partez en mer. A l'arrivée, un comité d'accueil vous attend, et le capitaine pirate est chargé de vous envoyer au bout du monde.

Le bout du monde

Avant de partir, le capitaine pirate vous donne trois pièces d'or. Pour s'enfuir de cet endroit, il faut visiter les trois grottes de la cascade. Pour la première, utilisez une pièce d'or sur le distributeur de droite pour obtenir une bouée. Sautez dans le tonneau le plus à gauche. Vous tomber sur un rocher, à droite de la chute d'eau. Mettez la bouée et gonflez la plante à vos pieds avec la pompe. Sautez sur la plante, puis entrez dans la grotte. Plongez ensuite dans l'eau de manière à vous retrouver en haut de la chute d'eau grâce à l'assurance-vie. Achetez un parapluie et des palmes. Montez dans le tonneau de droite. Vous arrivez de nouveau sur un rocher à droite de la cascade. Utilisez le parapluie en bas à droite de l'écran pour descendre vers une plate-forme. Mettez les palmes et utilisez le tendeur pour passer à gauche (il y a deux crochets au niveau du sol). Entrez dans la grotte. Une fois ressorti, utilisez les palmes pour remonter la chute d'eau à la nage (dur !). Vous pénétrez dans l'entrée à gauche. Après un étrange voyage, vous voici dans le monde des poissons.

Le monde des poissons

Vous avez dormi plusieurs années et la reine de Limbo en a profité pour vous réduire en esclavage. Le seul moyen d'échapper un instant à ses parties de morpion est de perdre, puis de lui mentir pour lui faire croire que c'est elle la plus forte. Le poisson qui se tient à droite du trône affirme que seul le père de celle-ci pourrait vous rendre votre liberté, mais il est mort l'année dernière. Sortez de la salle du trône, puis allez à droite, à la décharge (encore un morpion ?!). En discutant en mode menteur avec le poisson aveugle, vous pourrez récupérer des pièces d'or. Une fois que vous en avez plus de cinq, dirigez-vous à gauche, en haut à gauche, puis encore à gauche. Vous êtes devant les voyages canons. Payez cinq pièces au canonnier.

Le monde souterrain

Il vous envoie dans le monde souterrain. La secrétaire vous indique comment invoquer l'esprit d'une créature défunte. Vous êtes ensuite rappelé auprès de la reine.

Le monde des poissons

Retournez près du canon. Installez-vous dans le toboggan, en haut à gauche, puis activez la manette. Une fois dans la décharge, fouillez l'endroit. Effectuez l'opération jusqu'à ce que vous trouviez un journal. Récupérez ensuite deux pièces auprès du poisson aveugle, puis allez

voir la reine. Attendez qu'il y ait sept créatures sur le damier et posez une pièce à terre, utilisez ensuite le journal dessus. Le vieux roi apparaît et sa fille s'enfuit. Allez dans le monde souterrain. En mode normal, vous ne paieriez qu'une pièce pour le voyage canon.

Le retour

Dans le monde souterrain, parlez gentiment au fermier pour passer devant lui. La secrétaire ne tarde pas à vous appeler. Elle vous permet d'entrer. Vous arrivez devant une hôtesse qui vous ôte votre collier et vous signifie que vous ne pouvez, hélas, pas rester. Vous vous retrouvez nulle part. Utilisez la machine bizarre pour remonter à la surface. Vous libérez du même coup votre bonne conscience, et on vous demande de choisir entre l'ange, le démon ou les deux. A partir de maintenant, considérons que vous ayez choisi le Mal.

L'île de Kyrandia

Allez au château. Beaucoup de changements se sont produits depuis votre départ, puisque ce sont les pirates qui ont investi la place. Parlez au gros marin en rouge et blanc. Il vous dit que si vous voulez prouver votre bonne volonté, il faut rapporter tous les joyaux de l'île des chats. Sur ces bonnes paroles, rendez-vous à la décharge pour récupérer plusieurs fioles vides, un clou et de quoi refaire un fil de pêche (fil et gland + clou tordu). Allez dans ce qui tenait lieu de douches. C'est désormais Herman qui y est installé. Discutez avec lui en allant faire, de temps en temps, un tour dehors jusqu'à ce qu'il vous dise qu'il achète des fioles ou tout autre objet que vous possédez. Vendez-lui, il vous donne en échange des graines. Utilisez-les pour attirer l'écureuil de la décharge, puis attrapez-le avec votre fil de pêche. Allez chez Darm en vous glissant par le trou dans le sol de la fabrique de jouets, puis au sous-sol, cliquez sur la pomme verte du tapis, puis la rouge. Parlez au magicien et à son dragon. Ce dernier vous demande un écureuil contre une potion de téléportation. Donnez-lui celui que vous venez de récupérer. Repartez par le tapis. Une fois dans le sous-sol, passez par le tuyau en haut à droite.

L'île des chats

Buvez la potion dans l'arène, vous êtes téléporté sur l'île des chats. Ce bon vieux Lapluche est toujours dans la résistance. Il vous offre une machine à fabriquer du fromage. Rendez-vous devant les chats colosses. Utilisez la machine à fromage sur vous, puis le morceau de gruyère obtenu sur la statue du centre. Toutes les autres statues se transforment en sphères et vous pouvez récupérer les joyaux. Retournez voir Lapluche, il vous donne une boîte de conserve pour vous rendre sur l'île de Kyrandia.

Le dénouement

Récupérez votre collier, qui est resté dans l'arène, puis allez au château. Le joyau que vous offrez au gros pirate en rouge et blanc attire le capitaine, vous pouvez alors lui donner le collier de la reine de Limbo. Tous les marins sont envoyés dans le monde des poissons. Votre soucis est maintenant de réunir tout le monde pour refaire votre procès. Allez voir Herman. Il faut que vous lui achetiez une béquille avec un joyau et que vous récupériez une demi-douzaine de graines de sésame. Faites-en pousser cinq avec de l'eau. Allez avec une fiole vide et un clou à la laiterie. Mettez les plantes vertes dans l'entonnoir à gauche, jusqu'à ce que les vaches arrivent et produisent du lait. Percez le bidon de droite avec le clou et emplissez votre fiole de crème. Allez dans le sous-sol de la mairie pour pêcher une anguille, puis à la salle des

fêtes. Redressez la machine avec la béquille, puis mettez dedans l'anguille, la crème et des graines de sésame. Appuyez sur le bouton du comptoir et prenez le sandwich. Allez chez vous (la porte du fond de la fabrique de jouets) et cherchez sous le lit un portrait. Sortez, allez dans le trou puis monter les escaliers. La statue est animée. Parlez-lui et montrez-lui le portrait, puis le sandwich. Attention ! L'ordre est important. Vous êtes téléporté dans la salle des fêtes où tout le monde est réuni. Utilisez deux fois de suite le portrait sur la vitrine magique de Marko pour invoquer l'esprit du roi William. Le tour est joué, vous êtes enfin réhabilité.

Source : <http://www.soluce.org>