



Goblins 3

Les dossiers de LTF
Créé le 17/12/2003

LA NEF VOLANTE

Ramassez le club de golf. Au moyen de l'écu, dévisser le crochet et prenez-le une fois à terre. Fouillez la caisse à deux reprises : Blount trouve un sac de poivre et un déboucheur. Pour libérer Chump, défaites le nœud, frappez le perroquet avec le club de golf, puis extrayez-le avec le déboucheur. Placez simultanément Blount sur la main de la figure de proue et Chump sur la dalle. Au moment où vous êtes propulsé près de la dent, ramassez celle-ci. Accrochez le crochet sur la boucle pendant que Chump grimpe au mât. Chump se suspend au poids pour extraire un parapluie. Pour quitter ce navire en perdition, pénétrez dans le tonneau, placez le parapluie dans l'orifice de ce dernier, sciez la corde avec la dent.

LA RENCONTRE

Ouvrez le parapluie au-dessus d'une boucle d'air chaud pour accéder à la tête de pierre. Glissez la tête dans l'interside (intermédiaire animé). Défaites-vous des sbires du roi Bood, dans l'ordre suivant : Hercule : Frappez-le avec le club de golf. Gromelon : Même opération. Maciste : Donnez-lui l'écu et profitez de son inattention pour le frapper avec le club (n'omettez pas de reprendre l'écu). Banzai : Ramassez la biscotte et mettez-la dans le casque de Maciste, utilisez le club comme pilon et prenez les miettes obtenues. Placez-vous dans le dos de Banzai (utilisez la dalle au nord), mettez-lui des miettes dans le dos, et pendant qu'il se gratte, frappez le avec le club. Ramassez le bouclier et la main artificielle. Kendo : Tendez-lui la main artificielle. Profitez de l'ahurissement de Kendo pour le frapper avec l'incontournable club. Reprenez la main. Zembla : Posez le bouclier de Banzai sur la branche. Monter sur le rocher derrière Zembla et lancez-lui du poivre. En éternuant, il s'assomme. Ramassez la matraque. Django : Envoyez Chump le provoquer. Dès qu'il tire la langue, agrippez-vous. Roi Bood : Posez la matraque à l'emplacement de l'échelon manquant. Pendant que Chump nargue le roi, faites-lui tomber la pierre sur la tête.

JEUX DE COULEURS

Repérez les allumettes dans l'obscurité (déplacez la souris dans l'écran). Sitôt que vous les aurez trouvées, grattez-les sur une des bandes rugueuses signalées. La lumière revenue, prenez la louche suspendue à la boule lumineuse. Ouvrez le sommet du crâne. Cassez l'extrémité de la faux et utilisez-la pour ouvrir l'ancre des trois feux follets et pour sectionner la poire du clown (ramassez la poire). Prenez les lunettes dans la poche du clown et positionnez-les sur le crâne. Fermez et ouvrez le crâne : le feu follet bleu est dompté. Après avoir repris les lunettes, jetez le feu bleu dans la boule lumineuse. Parlez avec le spectre apparu à la louche, repêchez le feu bleu. Pour capturer le feu follet jaune et aussi rouge, utilisez la louche pour collecter le sang formant le "o" de Amoniak. Mettez le feu à la jambe de bois du pirate, avec les allumettes. Versez le sang dans la bouteille. Prenez la bouteille abandonnée et placez-la sur le socle. Éteignez le feu sur le pirate en pressant la poire d'eau : le feu jaune est vaincu. Lancez-le dans la boule lumineuse. Appuyez sur le bouton apparu ("o" de Amoniak). Prenez le miroir tombé à terre. Ajoutez le feu bleu au feu jaune dans la boule lumineuse : une main verte se matérialise. Prenez le bouchon pour fermer le bouchon pour fermer la bouteille. Dans la main vide, placez le miroir. Retirez les feux bleu et jaune et placez le feu rouge. Placez la faux dans la bouche du vampire. Additionnez le feu bleu au rouge : un spectre apparaîtra. Posez-y les lunettes. Enfin, mélangez le feu jaune au violet (bleu et rouge).

A LA COMPAGNE

Prenez la pierre dessous. Installez-vous sur le levier de la souricière pendant que Chump saute sur la viande. Une fois éjecté, parlez au roi et à la princesse (soulevez le toit de la tourelle). Jetez le dolmen sur les ronces pour rendre sa liberté au chevalier Brayar. Ramassez la meule et plongez-la dans le bassin. Utilisez l'éponge obtenue pour éteindre l'incendie. Prenez la fourche pour piquer la viande dans la souricière. Entrez dans l'auberge. Faufilez-vous dans la fissure, prenez un morceau de sucre et redescendez par la chope. Posez la cuiller sur la pierre pour créer une catapulte. Lancez le sucre sur la cuillère dès que Chump est monté sur le manche. Positionnez-vous sous la boîte d'épices pendant que Chump renifle le paprika. Sortez la viande sitôt le nuage de paprika matérialisé. Retour dans la campagne. Placez l'écu dans l'oreille de l'ancre du dragon, le memorandum dans le bassin, la fourche dans la narine et la viande épicée sur la fourche. Dès que le dragon aura mangé puis bu, récupérez l'écu et retournez dans l'auberge. Retournez chercher un deuxième sucre. Offrez-le au client, lorsque Chump est sur sa main droite, ramassez la laisse. Fixez le déboucheur sur le socle, prenez-y la laisse. Allez voir la souris enfermée. Prêtez l'écu à Othello pour obtenir la clef de sa tanière. Envoyez le dragon récupérer, à l'intérieur, le billet à restituer au capitaine. Rendez le billet à son propriétaire. Rendez la clef à Othello afin de désengager l'écu. Donner la pierre sculptée à Korin. Regardez dans son pommeau magique.

WYNONNA

Prenez la baguette au pied du moine. Utilisez-la sur le casque pour séparer le crâne du casque (ramasser le casque) et pour faire tomber le silex derrière le moine. Prenez de la poudre dans le baril et des mèches sur la bestiole. Pour déloger Fourbalus, fabriquez de petits et gros tubes de dynamite. Pour vous procurer les petits tubes, assenez un bon coup de silex sur la flûte de pan de l'Inca. Quant à la glu, collectez-la avec le casque (après avoir ouvert une veine dans l'écorce visqueuse grâce à un coup de silex). Petits tubes : Renouvelez quatre fois l'opération suivante : "utilisez les petits tubes obtenus, y ajouter, dans l'ordre, de la poudre, une mèche, de la glu". Frottez le silex sur la tête de pierre. Lancez la dynamite tour à tour sur le rocher, la porte, la brique et la poutre. Gros tubes : Prenez un petit tube. Travaillez le silex jusqu'à produire une flûte des Indes (la donner à l'Inca). Dès l'apparition du condor, faites monter le

magicien sur son dos. Le magicien jette ensuite un sort sur la bambou. Cueillez la tige de bambou et placez-la dans le creux de la tête de pierre. Utilisez le gros tube obtenu. Ajoutez-y, dans l'ordre, de la poudre, une mèche, de la glu. Frottez le silex sur la tête de pierre. Lancez la dynamite tout autour sur le soupirail et la grille. Lorsqu'il n'y aura plus de mèches, effectuez quelques passes magiques sur le crâne de conquistador et saisissez deux ou trois mèches de la chevelure. Une fois la tour détruite, adressez-vous à Fourbabus. Retour dans l'auberge. Partez vers la ville. EN VILLE Entrez dans l'épicerie et parlez au tenancier (donnez-lui l'écu pour éveiller son intérêt). Remettez-lui la lettre d'introduction du capitaine. Collectez les objets suivants : l'oeuf de boa et la clé qui ouvre la lampe de lune. Une fois Blount transformé en loup-garou, retournez voir l'épicier. Libérez Chump dans la marmite. Ramassez le spaghetti, soulevez l'armoire et lancez-la au milieu de la pièce. Montez sur la corniche et sautez sur l'armoire. Fouillez dans l'ouverture de l'armoire. Sautez sur le divan jusqu'à faire jaillir un ressort. Rebondissez-y pour atteindre la tête de gidouille. Assenez un coup de marteau sur le trophée et ramassez la corne. Cognez sur le bahut avec le marteau et fouillez le trou pour en extraire un appeau à boucassières. Enfin, donnez un coup de marteau sur l'épicier pour reprendre l'écu. Retour en ville. Grimpez sur le toit, introduisez le parapluie dans le trou et redescendez vous faire récompenser par la mamie (prendre la bouillotte). Pour avoir accès au laboratoire, sonnez deux fois chez l'alchimiste et parlez-lui. MG : Lisez le grimoire, utilisez le tourne-page, et lisez de nouveau trois fois de suite : lisez les feuilletés.

CROISIXIR

MG : Ouvrez et fermez le robinet. MD : Versez l'eau dans la bouilloire. Jetez le spaghetti dans l'eau froide. Allumez le réchaud avec le briquet. Mettez le spaghetti cuit dans le mélangeur tridose (A). Posez la corne de gidouille sur le cendrier. Brûler la corne avec le briquet. Placez la corne brûlée dans le mélangeur (B). Mettez l'oeuf de boa sur la bouillotte. Placez un morceau de coquille dans le mortier (C). Utilisez le pilon sur le mortier (c'). Versez la coquille pillée dans le mélangeur (c''). MG : Mettez en route le mélangeur (D). MD : Versez le Croisixir dans une bouteille. N.B. : Réitérez les opérations A à D pour verser l'élixir sur le bébé boa. Retour en ville. Versez du Croisixir sur la pousse et le bourgeon. Actionnez le levier et grimpez sur le boulet pendant que le serpent abaisse le levier. Une fois près du clocher, faites grimper le serpent sur le toit au moyen de la plante. Utilisez le serpent comme passerelle pour accéder au toit où se trouve la semelle (la ramasser). Redescendez par la cheminée. Pour obtenir la floriane, effrayez la jeune amoureuse en faisant grimper le serpent sur la tige. Deux fois de suite. La première fois, ramassez la lettre d'amour, et la deuxième fois la fleur de floriane, avant qu'elle ne disparaisse dans la grille d'égout. Nouvelle visite à l'épicier ; Faites appuyer le serpent sur le bouton. Disparaissez dans la trappe, marteau au poing ; A l'issue de la lutte, récupérez l'os. Pousser le savon par l'intermédiaire du serpent, lorsque la table de nuit est soulevée (ramassez le savon). Direction le laboratoire ;

VITIXIR

MG : Ouvrez et fermez le robinet. MD : Versez l'eau dans la bouilloire. Jetez la semelle dans l'eau froide. Allumez le réchaud avec le briquet. Mettez la semelle bouillie dans le mélangeur tridose. Placez la floriane dans l'alambic. Allumez le brûleur avec le briquet. Versez l'essence de floriane dans le mélangeur. Placez l'os dans le mortier. Versez la poudre d'os dans le mélangeur. MG : Mettez en route le mélangeur. MD : Versez le Vitixir dans une bouteille. Revenez en ville. Placez la bouillotte sur l'oeuf de boucassier. Donnez quelques gouttes de Croisixir au bébé boucassier. Buvez Vitixir. Utilisez le serpent comme passerelle pour accéder au clocher. Jouez de l'appeau sous la cloche et revenez très vite près du boucassier. Dès que la femelle apparaît, frappez sur l'épaule du boucassier et précipitez-vous en bas pour attraper la plume avant qu'elle ne disparaisse dans l'égout. Réflétez, par deux fois, la lettre d'amour dans le miroir pour découvrir la formule de l'élixir. Retour au laboratoire.

ALIXIR

MD : Versez du mémorandum dans l'alambic. Faites chauffer et vous obtenez des larmes de rire. Versez les larmes de rire dans le mélangeur. Placez la plume sur le cendrier et brûlez-la avec le briquet. Mettez les cendres dans le mélangeur. MG : Ouvrez et fermez le robinet. MD : Versez l'eau dans la cuvette sur le bord de la fenêtre. Plongez le savon dans l'eau. Utilisez l'écu sur le ventilateur. Plongez la clé dans l'eau savonneuse et offrez-la au soufflet du ventilateur. MG : Mettez en route le ventilateur puis le mélangeur. MD : Versez l'élixir dans une bouteille.

DANS LES NUAGES

Récupérez le couteau et utilisez le club pour appréhender le fil de pêche. Actionner le gonfleur pour libérer le magicien (il s'accroche au ballon lorsqu'il est à sa portée). Recommencez une deuxième fois pour que le magicien soit près de la sortie. Faites lui frapper la pierre au sol à l'aide de sa baguette magique. Dirigez ensuite le magicien vers la touffe pour faire apparaître un géant. Rejoignez les terres. Pêchez la longue vue de Colossus. Une fois le magicien dans la pelle, appuyez sur la commande de la catapulte. Regardez par le télescope. Le magicien catapulté examine le fromage. Pour prendre le ver du fromage, appuyez de nouveau à trois reprises sur la commande de la catapulte et placez-vous sur la pelle. Faites actionner le bouton de la catapulte par le magicien. Envoyez ce dernier jeter un sort sur le tableau de chasse de Colossus. Blount propulsé, utilisez la canne à pêche pour extraire le ver. Envolez-vous vers les nuages. Pêchez dans le trou un poisson-scie. Observez la tache sur le mur de glace avec la longue vue. Tractez le nuage, à gauche de l'écran, avec la canne à pêche. Lestez la nacelle d'un sac. En sectionner aussitôt trois pour assommer la chèvre. Placez le magicien près du géant. Activez le gonfleur, revenez très vite près du nuage. Suspendez le magicien au ballon et donnez en simultané un coup de couteau dans le nuage. Le magicien est poussé jusqu'à la plate-forme des geysers. Positionnez le magicien sur l'orifice à gauche du geyser d'en haut. Obstruez le geyser d'en bas. Faites monter le magicien dans la nacelle. Rajoutez deux sacs de lest dans la nacelle. Le magicien se rend auprès de Bizoo et grâce à ses pouvoirs magiques, la tire de sa prison de glace. Emmenez Bizoo vers les terres. Actionnez deux fois la commande de la catapulte et une fois celle du concasseur. De nouveau, actionnez deux fois la commande de la catapulte. Envoyez le magicien effectuer un tour de passe-passe sur le tableau de chasse. Colossus est assommé. Tentez de scier la colonne soutenant Colossus à l'aide du poisson scie. Dissocier de son ombre, grâce aux pouvoirs du magicien. Jetez Bizoo sur le visage de Colossus.

BIZOO

Ouvrir la dent. Assommez, avec le cure-dent, les poux dissimulés dans la barbe de Colossus (faites apparaître Poupon en vous plaçant sur la cicatrice du bas ; poupin, poupette, poupine, Ma'Pou, Pa'Pou suivront). Soulevez la paupière close pour regarder dans l'oeil. Bloquez la paupière avec le cure-dent. Promenez-vous ensuite derrière les yeux de Colossus (entrez par l'oreille à gauche). et poussez allègrement le grain de sable dehors. Revenu à l'air libre, reprenez

le cure-dent. Pendez-vous au poil du nez. Shootez dans le grain de sable pour le placer sur la larme. Tirez à nouveau dans le grain pour l'envoyer à l'ombre de Blount. Rejoignez l'ombre et le magicien. Ramassez le grain de sable et placez-le dans la machine. Faites jeter un sort sur le tableau de chasse, par le magicien. Ramassez l'engrenage expulsé par la machine mise hors service. Administrez un coup de couteau dans la fente du robot-annonceur. Placez l'engrenage dans la cavité pratiquée. Prenez le flocon de pollen et jetez-le sur Colossus. Repartez vers le visage de Colossus. Taquinez Colossus en sautant sur son nez pour être catapulté sur le front, et ramassez le pollen. Coincez le cure-dent dans la narine et mettez le pollen dans l'oreille droite. Positionnez-vous sur le col de chemise pour pousser le pollen dans le pavillon auditif. Intermède animé. **DANS LES APPARTEMENTS ROYAUX**

Tenez-vous sous la caisse le long de la colonnade et faites choir les lunettes. Envoyez très vite le serpent sur la dalle pour rattraper les lunettes avec lesquelles jongle le loup. Utilisez les lunettes pour aller chercher l'oignon. Installez le serpent dans la plat et reniflez les légumes. Accrochez-vous au lustre de gauche pendant que celui de droite se balance. Prenez le fenouil et ouvrez la marmite. Adressez-vous à la reine. Quand le garde du corps vient narguer le loup, assenez-lui un coup de marteau. Adressez-vous de nouveau à la reine. Pendant que la prêtresse se tient la tête à deux mains, soustrayez-lui la baguette magique. Ramassez le pistolet. Faites monter le serpent le long du bougeoir. Ramassez la bougie tombée. Placez la bougie dans chacun des candélabres et frappez-la de la baguette dans l'ordre suivant : milieu, gauche, droite. Engouffrez-vous dans la bouche de la fontaine. Donnez la main artificielle au roi, l'oignon à Man (ramassez la hache), le fenouil à Fil et le pistolet au fils du roi. Faites grimper le serpent sur la lance. Suspendez-vous au lustre de droite deux fois de suite. Une fois sur la cheminée parlez au papillon. Prenez une assiette et donnez la baguette magique au bouffon. Synchronisez le serpent dans le trou à cafard et Blount plaçant une assiette sur la baguette du bouffon. Récupérez très promptement la pantoufle tombée à terre. Reprenez la baguette des mains du bouffon. Utilisez la sur les candélabres de la façon suivante : milieu, droite, gauche. Pour retourner dans les appartements de la reine, utilisez l'écu sur la bouche de la fontaine. Restituez la pantoufle à la reine. Remettez le serpent dans le plat et reniflez les légumes. Accrochez-vous au lustre de gauche. Donnez la hache au cuisinier caché dans la marmite. Dissimulez-vous dans l'âtre de la cheminée. Faites monter le serpent sur le bougeoir pour suspendre le crâne dans le vide, avant que le cuisinier ne lance sa hache. Retournez dans les appartements du roi. Restituez le crâne au roi et poursuivez vers le labyrinthe. Intermède animé.

L'ÉPREUVE DU LABYRINTHE

MD : Lire les règles du jeu d'échec. Dirigez-vous vers le livre des contes. Lisez le précis de sculpture (découverte d'un compas) et le manuel de dessin (découverte d'une craie). Sautez sur le livre de géométrie avec le serpent. A la deuxième tentative, des flèches choient. Ramassez-les et lancez-les dans le trou de l'arbre (page 1 du livre de contes). Emmenez l'archer. Faites fouetter la poussière. Placez le loup près de la poussière et cliquez sur le nuage afin de le faire éternuer. Ramassez les chiffres un à un (sauf le zéro). Pour récupérer le neuf, placez-vous près de l'araignée. Cachez la lune du paysage de la carte postale à l'aide du serpent. Une fois l'araignée effrayée, prenez le neuf. Utilisez le compas sur la feuille blanche et prenez le huit ainsi tracé. Jetez tous les chiffres de l'inventaire dans l'encrier. Prenez le cheval. Hachez la règle de bois (engrangez l'un des blocs débités). Placez l'écu sur le chariot banal. Ramassez le pinceau et trempez-le dans l'encrier. Dessinez un boeuf pour tracter le chariot. Recueillez l'écu et prenez un bloc de marbre. Tournez les pages du livre de contes : A la page 2, utilisez le pinceau sur la page de gauche, sifflez l'occupant de la tour, donnez-lui le cheval pour obtenir un cavalier. A la page 3, dessinez un amoureux chantant sous les fenêtres de la maison. La deuxième fois, il est muni d'une mandoline (la ramasser). Retour vers l'échiquier. Fabrication des personnages (Amoureux et Assassin). MD : Dessinez à la craie sur le bloc de bois. Prenez le marteau. MG : Simultanément, saisissez le ciseau à bois. MD : Frappez le ciseau à bois avec le marteau. Plongez la pièce brute dans la peinture. Donnez un coup de pinceau sur la pièce sur la pièce peinte. Placez l'amoureux sur l'échiquier. Dessinez au compas sur le bloc de marbre. Prenez le marteau. MG : Simultanément, saisissez le burin. MD : Frappez le burin avec le marteau. Plongez la pièce brute dans la peinture. Donnez un coup de pinceau sur la pièce peinte. Placez l'Assassin sur l'échiquier. Partie d'échec. MG/MD : Jonglez avec les balles pour fendre le nourrain. MD : Mettez l'écu dans la fente du nourrain. MD : Déplacez l'archer en "X" pour éliminer les gardes et en "o" pour décrocher la clef. Saisir la grande mandoline. MG : Jouez sur la rosace de la mandoline. MD : Placez le rat tétanisé sur l'échiquier devant Duègne. Déplacez l'Assassin jusqu'à la manette, pour éliminer le bourreau. Déplacez le cavalier comme suit pour éliminer les gardes du corps du roi. Déplacez simultanément l'Assassin vers la hache et l'archer an A, pour vaincre le roi. Placez l'Amoureux sous les fenêtres de la tour. Donnez-lui la mandoline. Déplacez l'Amoureux jusqu'à la clef de l'entrée.

JEUX DE MIROIRS

Prenez l'oeuf universel et lancez-le dans le miroir du temps. Faites traverser le miroir grossissant au poussin et transmettez-le à Blount-reflet, par le passage de bas. Introduire le poussin dans l'accès à la grosse aiguille. Avant de restituer le poussin à Blount par le passage du haut, faites traverser à deux reprises le miroir amincissant au poussin. Introduisez le poussin dans l'accès à la petite aiguille. Rendez sa taille normale au poussin et envoyez-le dans le miroir du temps. Obtenez une grosse poule en faisant voyager dans le miroir grossissant. Allez vers le cerveau. Faites briser la vitrine par le loup. Appuyez à trois reprises sur le bouton de défilement des souvenirs. Lorsque Colossus apparaît à l'image, administrez un coup, grâce au loup, pour faire tomber le grain de sable. Appuyez une fois encore sur le bouton. Manipulez deux fois l'aiguillage, par l'intermédiaire du loup. Sautez dans le véhicule. Même chose pour le loup afin qu'il rejoigne Blount sur le bord du lac. Faites plonger le loup dans le lac des visions. Jetez le grain de sable sur le lac. Redescendez tous deux très vite (par la dalle). Remontez dans le véhicule et explosez la larme. Le loup actionne l'aiguillage et monte dans le véhicule. Il s'accroche à la queue du poisson et est déposé près de l'appeau qu'il va extraire du mur. Rejoignez Blount. Renouvelez l'opération de façon à ce que se soit Blount qui s'accroche au poisson et ramasser l'appeau. Utilisez-le Croisixir sur le bourgeon. Faites monter le serpent sur la tige. Accédez au pavillon auditif. Jouez-y de l'appeau. Rendez sa taille normale au dragon, grâce au Croisixir. Grimpez sur son dos. Nourrissez la poule de grains et ramassez le grain de folie. Jouez de l'appeau sur la flaque des songes. Attrapez la clef prisonnière. Jouez de l'appeau sur la palissade. Ouvrez le coffre contenant la Beauté cachée, avec la clef. Retournez vers les miroirs. Administrez le grain de folie au démon et ramassez le concentré de Laideur. Appliquez l'onguent de Beauté devant le miroir de beauté. Dès que blount devient beau, le reflet doit l'imiter (concentré de laideur devant le miroir de Laideur).

LA DIVINE PAIX

Assenez un coup de hache sur la palissade et coup de marteau sur le mur de briques. Dialoguez avec la divinité positive, qui laisse tomber le fil de Temps (le ramasser). Actionnez la sonnette de gauche et précipitez-vous sur la sonnette de droite. Une fois la chaîne tendue, grimpez dessus. Ramassez la partition sacrée tombée à terre et jetez-la

dans la source amère. Recommencez à sonner des deux côtés pour vider le bassin, puis plongez dedans. Placez les deux partitions obtenues sur les pupitres de l'ange et du démon. Faites jouer le démon en cognant avec le marteau sur le nuage, et faites jouer l'ange en lui déposant l'écu dans l'auréole. Emprisonnez les deux notes qui tournoient au-dessus de la source amère, avec le fil du temps. Très vite, sonnez une dernière fois des deux côtés (les deux mains lient définitivement les deux notes ensemble).
FIN