



Simon the Sorcerer

Les dossiers de LTF
Créé le 17/12/2003

A la taverne du druide éméché, allez à droite puis entretenez la conversation avec les quatre sorciers. A un moment, lassés de parler, il vous disent de retrouver une baguette magique.

Parti à la recherche de la baguette magique, vous êtes maintenant dans la forêt. Vous rencontrez alors un barbare. Parlez-lui et enlevez lui l'épine du pied : vous obtenez un sifflet. Rendez-vous alors au pont du Troll, et là, parlez avec le Troll qui vous volera votre sifflet la discussion terminée. Le passage ainsi dégagé, passez le pont et prenez le battant de cloche qui se trouve devant la maison du forgeron. Utilisez-le sur la cloche du château de la princesse puis faites sonner la cloche. Pour rentrer dans le château, utilisez la natte. Lorsque vous êtes en haut, discutez avec la princesse : vous obtenez une truie. Utilisez-la sur la porte de la maison à la porte en truffes au chocolat : la porte s'ouvre. Prenez alors dans la maison la coiffe et l'enfumeur.

De retour à la taverne, emparez-vous de la boîte d'allumettes posée sur la machine à sous. A nouveau dans la maison à la porte en truffes au chocolat, utilisez vos belles allumettes sur l'enfumeur posé sur la ruche pour faire de la cire. Prenez la cire et allez discrètement dans la maison du druide alchimiste. Là, prenez sans vous gêner le bocal à spécimen et le médicament pour le rhume.

Partez pour la maison de Calypso dans laquelle vous devez ouvrir le tiroir du secrétaire et en sortir les ciseaux. A nouveau dans la taverne... Utilisez sans scrupules vos nouveaux ciseaux sur le nain puis parlez avec le barman. Une fois le barman occupé, bouchez le robinet du tonneau avec la cire : vous récupérez alors un bon pour une bière gratuite. Sortez puis piquez le tonneau de bière.

Devant la grotte des nains ramassez la pierre et regardez le mot de passe qui y est écrit dessus (=bière). Trouvez le hibou de la forêt et ramassez une plume à son niveau. Ne négligez pas le hibou : son aide peut être précieuse. Mettre la barbe volée au nain de la taverne. Retournez chez vos amis les nains puis allez dans la cave à bière : utilisez la plume sur le nain ronfleur puis prenez calmement la clé. Donnez ensuite poliment votre tonneau de bière au nain de garde. Le passage enfin libéré, rendez-vous dans la mine des nains. A cet endroit, prenez le crochet et utilisez votre clé sur la porte. Rentré dans la salle aux gemmes, vous rencontrez un nain. Offrez-lui votre bon pour une bière gratuite : il vous l'échange contre une gemme. Quittez la grotte des nains et dirigez-vous vers la place du village. Parlez au type bizarre. Vendez-lui alors sans hésiter votre gemme mais augmentez votre prix jusqu'à 20 cachous. Allez ensuite dans le magasin du village pour acheter un marteau.

A la maison du marécageux, frappez puis entrez. Mettez le ragout dans le bocal à spécimen puis régaliez-vous : vous devez manger entièrement la soupe aux cloportes. Brossez-vous les dents puis allez dans les gorges. A l'intérieur, utilisez les lianes pour descendre. Vous rencontrez un golem : parlez-lui et donnez-lui le ragoût (beurk!) pour qu'il s'en aille. Grâce à votre pêche miraculeuse, vous obtenez un anneau magique qui a le pouvoir de vous rendre invisible.

Sortez puis allez chez les Gobelins. Ramassez le papier devant leur cachette. Retournez au magasin du village. Là, donnez le papier aux marchands. Sortez du magasin, puis retournez-y aussitôt. Utilisez la boîte, puis déplacez-la. A cet instant, regardez les boîtes. Prenez ensuite le livre des sorts et regardez-le : un bout de papier y est caché à l'intérieur. Prenez également l'os du rat caché dans les rochers. Passez ensuite le bout de papier sous la porte et utilisez l'os de rat avec la serrure. Reprenez le bout de papier, il y a la clé dessus (malin!). Maintenant, vous pouvez ouvrir la porte grâce à la clé. Sortez de cette pièce et prenez le seau. Descendez les escaliers et ramassez les bonbons à la menthe. Allez dans la salle des tortures puis faites un brin de causette avec le druide. Peu après, enlevez l'anneau magique pour redevenir visible. Réparlez avec le druide jusqu'à ce qu'il vous parle de la pleine lune. Utilisez ensuite le seau sur sa tête et le tisonnier sur lui. Ouvrez tranquillement le cercueil d'acier puis rentrez dedans. Profitez-en pour prendre la scie à métaux qui vous permet de scier les barreaux et de vous enfuir.

Allez devant la maison de la sorcière puis tournez la manivelle du puit pour récupérer un nouveau seau.

Cherchez un pataud dans la forêt. Lorsque vous l'aurez trouvé, parlez-lui, puis partez un moment. Retournez le voir : il n'est plus là. Ramassez les haricots qu'il a laissés sur le sol. Retournez à la maison de Calypso mais cette fois-ci derrière. A cet endroit, mettez les haricots sur le compost et prenez la pastèque. Allez voir le barde de la forêt. Utilisez la pastèque sur le sousaphone : il est à vous. Devant le dormeur géant, utilisez le sousaphone.

Pour la deuxième fois dans la maison du marécageux, poussez la caisse et ouvrez la trappe qui était dessous. Descendez et placez-vous sur la planche scabreuse. Utilisez ensuite votre marteau sur celle-ci. Poursuivez alors votre chemin et allez droite pour voler la peste de crapeau. Retournez parler avec le druide alchimiste et donnez-lui la peste de crapeau. En échange, il vous offre une potion.

Allez dans la caverne du dragon : vous ne craignez rien il est enrhumé. Pour le guérir, utilisez le médicament pour le rhume (logique!) et prenez l'extincteur.

Arrangez-vous pour rencontrer le bûcheron et parlez-lui : à un moment ou à un autre, il vous donnera bien gentiment son fameux détecteur de métal. Utilisez-le lorsque vous serez au niveau de la petite statue dans la montagne.

Au visage de pierre dans la montagne, prenez la pierre. Allez ensuite rendre visite au forgeron et utilisez la pierre sur son enclume : vous possédez maintenant un fossile. Avant de partir, prenez la corde. Tombez dans le trou de Von Jones et discutez avec Von Jones. Soyez patient, un moment il vous parlera de fossile et n'oubliez pas de lui dire que vous en possédez un.

Retournez ensuite admirer la statue dans la montagne. A son niveau, regardez la boue dans laquelle se trouve un Milrith. Allez à nouveau embêter le forgeron et donnez lui le Milrith pour qu'il vous fasse une belle hache. Donnez-la au bûcheron puis rentrez dans sa maison. Prenez la cheville et utilisez l'extincteur sur la cheminée. Arrangez-vous ensuite pour déplacer votre crochet dans la cheminée : il y a une salle secrète. Une fois celle-ci découverte, prenez l'acajou à gauche. Sortez puis cherchez dans la forêt une souche parlante. Parlez-lui : votre acajou s'équipe de vers à bois.

Passez ensuite devant la maison du druide alchimiste et prenez l'échelle sans vous gêner. Retournez au château de la princesse et utilisez la natte pour aller en haut. Une fois en haut, utilisez les vers à bois sur le plancher et l'échelle avec le trou. Descendez puis ouvrez la

tombe. Sur la momie, prenez quelques bandelettes (on respecte les morts!) puis la baguette.

Allez à nouveau à la maison de Calypso dans laquelle vous devez prendre l'aimant collé sur le frigo. Devant la caverne du dragon, utilisez le crochet avec le rocher et cliquez dessus pour monter. Utilisez alors l'aimant avec la corde dans le trou pour avoir un maximum de pièces d'or. Allez ensuite donner votre baguette magique aux sorciers et ce qu'ils demandent. En passant, achetez du white-spirit au magasin du village. Dirigez-vous ensuite vers la montagne pour aller discuter avec l'arbre parlant. Profitez-en pour utiliser le white-spirit sur la tâche.

Allez ensuite rendre visite à la sorcière. Ouvrez d'abord la porte de sa maison et proposez un duel pour vous équiper de son balai. Vous risquez votre vie, bien entendu. Ainsi, vous devez bien gérer les quatre types de sorts dont vous disposez. Si vous gagnez, utilisez le "Abracadabra" pour passer par le trou de souris et ainsi vous échapper.

Allez ensuite dans la montagne. A l'escalier de chevilles, utilisez la cheville avec le trou puis montez : vous êtes en face d'un bonhomme de neige. Mangez alors vos bonbons à la menthe et poursuivez votre ascension jusqu'à la tour du destin. Une fois arrivé, passez d'abord un peu le pont de pierre puis servez-vous du balai de la sorcière. Buvez la potion : une boule de poil vous laissera un de ses poils.

Dans le petit jardin fleuri, regardez le seau. Prenez successivement l'allumette, la feuille et la pierre. Tournez à gauche puis prenez la feuille de nénuphar sur laquelle vous devez utiliser votre allumette. Utilisez ensuite la feuille simple sur l'allumette : vous avez fait un Off-shore. Marchez jusqu'aux graines et prenez-les. Allez sur la rive et utilisez la pierre sur la graine : vous obtenez de l'huile. Utilisez dans l'ordre le poil puis l'huile sur le robinet. Déplacez le poil et dirigez votre Yacht à gauche. Regardez l'eau, c'est si beauuuu!. Vous découvrez un têtard, prenez-le. Une grenouille vous empêche de continuer votre route. Parlez-lui mais surtout, servez-vous du têtard pour lui faire changer d'avis. Prenez les champignons et transformez-les. Arrachez la branche du petit jardin et prenez-la. Ouvrez ensuite la porte et allez à droite. Une fois dans le hall, utilisez la branche sur la caisse aux dents acérées. La caisse s'ouvre: Prenez la lance et le bouclier, puis utilisez les escaliers du centre.

Arrivé au sous-sol, prenez le coffre et déplacez le levier. Utilisez ensuite ce coffre avec le bloc puis redéplacez le levier. Le coffre s'ouvre : prenez alors les bougies et pour prendre le crâne, utilisez d'abord votre lance sur celui-ci. Montez de deux étages pour vous retrouver dans la chambre du Sordide. Là, faites comme chez vous, prenez la bourse posée sur le lit. Ramassez la chaussette puante. Utilisez-la alors avec la bourse pour faire une bourse puante. Utilisez ensuite votre bourse puante dans le trou de souris : une souris vient trouver domicile dans votre poche. Prenez maintenant la baguette magique placée devant le miroir, puis montez encore d'un étage pour aller dans la salle des démons. Là, prenez les produits chimiques et utilisez-les sur le bouclier. Utilisez ensuite le bouclier avec le crochet. Pour vous débarrasser des deux démons, analysez ce que vous conseille le livre de l'étagère. De retour chez Sordide, (redescendez tout simplement les escaliers) parlez avec le miroir (très amical), il vous donne les noms des démons d'en haut. Prenez le livre du canapé, lisez-le puis remontez dans la salle des démons. Pour faire disparaître ces deux imbéciles plutôt gênants, parlez-leur pour tracer un carré magique sur le sol.

Utilisez le téléporteur pour aller aux puits ardents de Rondor. Si vous êtes encore vivant à la fin du voyage, prenez l'arbuste et discutez avec l'employé pour obtenir des brochures dans lesquelles se cache un élastique. Utilisez ensuite l'arbuste, l'élastique et enfin la fronde sur la cloche. Piquez la pochette d'allumettes-souvenir du comptoir. Allez à droite et prenez la cire à parquets. Utilisez dans l'ordre la baguette magique sur Sordide, les allumettes sur le puits et de nouveau la baguette magique mais cette fois-ci sur la lave. Provoquez à nouveau Sordide, c'est du tout cuit : il vous suffit d'asperger cette sale bête avec de la cire à parquet et c'en est fini de lui.

Le jeu se termine là. Il ne vous reste plus qu'à admirer la fin qui je pense sera à la hauteur de vos espérances.