



Date : 16/12/2003

## LA SOLUCE

Parler à tous les personnages (qu'ils soient de nature animale, minérale ou végétale) ; essayer de combiner les objets entre eux (bien que cela soit rarement utile dans ce jeu) ; vérifier que le site visité ne soit pas plus grand que ce qui est montré à l'écran (c'est-à-dire un décor déroulant) ; les lieux qui seront indiqués dans cette soluce avec une majuscule sont des quartiers d'Ankh-Morpork directement accessibles par le plan de la ville, les autres sont des embranchements (ou des prolongations) desdits quartiers ; les objets à utiliser changent souvent de nom suivant qu'ils soient à leur emplacement d'origine ou dans l'inventaire, aussi en va-t-il de même dans la soluce (exemple : noeud de ruban devient rosette).

## ACTE 1

Ouvrir l'armoire et y prendre la bourse. Descendre voir l'archichancelier (pièce sur la gauche de la statue située un peu au-dessus de la salle à manger). Aller prendre le balai au cabinet et remonter à la chambre. Réveiller le coffre avec le balai. Prendre la banane dans le coffre et la donner au singe de la bibliothèque, contre un livre qu'il faut immédiatement apporter à l'archichancelier. Cette première mission de confiance accomplie, partir à la recherche des cinq ingrédients de la formule magique. Remplacer le bourdon du Windle Poons par le balai dans la salle à manger. Sortir du bâtiment et parler à l'apprenti sorcier assis sur le banc. Récupérer la grenouille, sortir de l'enceinte de l'université, aller au palais, parler au garde de gauche puis entrer. Prendre le miroir dans la salle de bain. Aller sur la Place. Aller vers la droite, parler au poulbot, puis faire les poches des vieux baroudeurs afin de récupérer les culottes bouffantes. Prendre une tomate sur l'étal et la jeter sur le perceur. Prendre une autre tomate, ramasser le ver sur le sol. Se rendre aux Écuries, prendre les céréales dans le grand sac. Aller à la Rue. Faire le tour du décor et entrer au magasin de jouets. Prendre un jouet sur le tas et la ficelle sur le comptoir. Utiliser la ficelle comme laisse sur le ver de l'inventaire. Rejoindre l'allée. Prendre le miroir dans l'inventaire personnel de Rincevent. Avancer sur la dalle au premier plan. Sur le toit, monter sur la tour puis avancer à l'extrémité de l'étendard. Y placer le miroir, puis en le faisant pivoter, réveiller le dragon. Aller vers la gauche et prendre l'échelle au premier plan, puis passer par la fenêtre ouverte. Au niveau du sol, passer la dalle et entrer chez l'alchimiste. Afin d'approcher la boîte, mettre des céréales dans le flacon. Regarder la boîte, appuyer sur le déclencheur, quitter la vue rapprochée de l'appareil photo, puis essayer de prendre le diabolin. Le suivre dans la rue, utiliser le ver sur le trou, mettre le diabolin dans l'inventaire et retourner à la Place. Aller en consultation. Parler au troll, sortir puis entrer de nouveau. Prendre le filet à papillon. Revenir à l'université. Emprunter le Chemin (à l'arrière du bâtiment). Placer l'échelle devant la fenêtre, attraper en vol une crêpe à l'aide du filet à papillon, puis aller dans la cuisine maintenant désertée afin de récupérer la poêle à frire. Retourner à la Rue, entrer chez le coiffeur. Inspecter le bigoudi, parler à la femme puis au coiffeur. Lorsque ce dernier est perdu dans ses pensées, utiliser la compétence de pickpocket de l'inventaire sur la poche du coiffeur. Retourner voir l'archichancelier, lui donner le bigoudi, la poêle à frire, l'haleine de dragon (le miroir), le diabolin et le bourdon. Une fois dans le mode «carte», déplacer Rincevent à la périphérie de la ville au sud-ouest. Lorsqu'il trouve de l'or, le jeu repasse en mode normal.

## ACTE 2

Retourner à la grange prendre le tournevis à côté du dragon. Aller à l'Auberge prendre le drap. Dans la pièce adjacente, prendre le bain moussant. Se rendre au Tambour Crevé. Parler au barman. Mettre la chope dans l'inventaire. Regarder la bouteille verte derrière le barman puis prendre les allumettes sur le bar. Parler au trouillard. Retourner au magasin de jouet (Rue). Prendre un nouveau jouet sur le tas. Revenir à l'université, prendre une poubelle dans le Chemin. Dans le cabinet, utiliser les allumettes sur la «forme». Prendre le paquet sur une étagère. Aller à la bibliothèque, donner au gars louche (tout à droite de l'écran) tout l'or de l'inventaire contre une banane en or. Donner la banane au singe et lui parler de l'Espace-L (icône «E» dans le menu de dialogue). Entrer dans l'Espace-L. Se placer devant l'étagère au premier plan. Après le passage du voleur, actionner le même livre que lui et entrer dans le passage secret de l'étagère. Aller au Parc. Arrêter le ronflement de l'ivrogne à l'aide de la grenouille. Attraper le papillon grâce au filet. Aller devant la boutique du troll dans la Rue. Prendre le pot et utiliser le papillon sur le lampadaire. Se rendre à lauberge, entrer dans la chambre, se déguiser grossièrement en fantôme avec le drap et passer devant le dormeur. Lui parler puis fouiller le coffret à bijoux. Aller au Tambour Crevé, regarder la photo derrière le petit gars, retourner son verre pendant qu'il est distrait. Après une humiliation parmi tant d'autres dans la vie de notre sorcier de niveau -3, utiliser l'échelle sur l'enseigne afin de récupérer une baguette de tambour. Revenir par le trou dans la bibliothèque, puis dans le présent à travers l'Espace-L. Utiliser la baguette de tambour sur le gong de la salle à manger. Aller à la cuisine prendre la farine et la banane. Sortir de l'université, prendre le sac de pruneaux sur le banc à côté du bassin. Aller à la Rue. Dans l'allée, prendre la robe. Aller au Tambour Crevé. Parler au trouillard du marteau. Regarder les bouteilles derrière le barman, lui parler et prendre le verre sur le bar après l'avoir vidé de son contenu. Retourner dans le passé par l'Espace-L. Se rendre à la cachette du voleur (il suffit de le voir s'y rendre). Tordre la gouttière au-dessus du tonneau, se cacher derrière la palissade et utiliser le verre sur la gouttière la plus proche lorsque le voleur se présente à la porte. Enfiler alors la robe du voleur. Après la scène de l'incantation, il faut récupérer six objets. Retourner voir en fantôme le trouillard à l'auberge et fouiller le coffret de nouveau (laisser passer). Revenir dans le présent et aller à la Porte de la ville. Montrer le laisser-passer à un garde. Prendre un baril dans les cageots. Sortir de la ville. Aller au bois. Utiliser le puits. Utiliser le tournevis sur la manivelle. Aller au Passe. Avancer au premier plan, ramasser la plume et l'oeuf. Aller à la Forêt sombre. Aller le plus à droite possible. Entrer dans la maison. Utiliser le pot sur le chaudron. Revenir en ville. Aller voir le poissonnier dans la Rue. Ligoter la pieuvre avec la ficelle. La mettre dans la boîte des toilettes juste à côté, ainsi que le pot rempli. Placer vicieusement un pruneau dans le caviar sur l'étalage. Retourner aux toilettes et prendre le ceinturon. Sortir de la ville et aller au Rebord

du monde (horizon au milieu de l'écran). Secouer le cocotier puis repêcher la noix de coco avec le filet. Prendre aussi la lampe. Percer la noix de coco avec le tournevis. Revenir en ville. Aller sur la Place, entrer dans la salle d'attente, parler au troll, attendre quelque peu, puis on est enfin invité(e) à monter voir le psychiatre. On récupère alors deux planches de Rorschach (célèbre cancre suisse vaguement pointilliste). Parler au poulbot puis se rendre au Palais. Montrer une des images de Rorschach au garde de droite, puis entrer. Vider la poubelle sur l'idiot et le suivre dans la salle de bain. Utiliser le bain moussant sur le bain avant de récupérer la coiffe. Parler au paysan avant de quitter la salle du trône. Faire un saut dans l'Espace-L. Lire le graffiti sur la porte des toilettes (face intérieure) dans l'allée de la Rue. Se rendre aux Ombres, visiter le décor jusqu'à la maison. Parler aux dames des affections négociables (dont la Grande Sally). Envoyer à Sally l'oeuf, la noix de coco et la farine. Retourner dans l'Espace-L et donner au poulbot de la Place les culottes bouffantes de la Grande Sally (on obtient un soutien-gorge). Retourner aux Ombres, parler au maçon, utiliser avec lui la compétence poignée de main (truelle). Mettre la poupée Père Noël dans l'inventaire personnel de Rincevent. Monter sur le toit de l'alchimiste dans l'Allée. Boucher la cheminée avec la poupée. Revenir sur le plancher des vaches, entrer chez l'alchimiste, mettre dans la cheminée le baril, puis y accrocher une ficelle. Sortir et allumer avec allumettes «?!» la mèche dépassant de la canalisation sur la droite (brosse). Parler à la fille dans la salle d'attente du psy (notice). Parler au planeur (icône sourire) pour avoir le beignet. Attendre l'égoutier dans la ruelle et lui donner le beignet. Aller aux Ombres, utiliser l'échelle sur le soutien-gorge puis le tout sur le taudis (sur la droite avant la montée vers le bordel). Entrer, chatouiller les pieds du voleur avec la plume, prendre la clé, sortir, reprendre l'échelle puis aller voir le coiffeur (Rue). Lui donner la notice puis utiliser l'appareil (dent). Aller à la Grange. Donner au dragon la dent, la brosse, la truelle, la clé, le bonnet et le ceinturon. Revenir sur la Place, questionner la sorcière pour avoir le tapis, lui parler ensuite ironiquement et prendre le livre de recettes sur l'étalage lorsqu'elle attend le baiser. Aller dans l'Espace-L prendre le livre sur le dragon dans les étagères, échanger alors sa couverture avec celle du livre de recettes et placer ce dernier dans l'emplacement vide. Se cacher derrière l'étagère au premier plan. Scène.

### ACTE 3

(Scène I). Parler à l'alchimiste puis prendre la boîte lorsqu'il se sauve. Utiliser le heurtor de la porte de la Cachette (tarte). Aller aux Écuries. Lire la rasade (le grand sac n'est plus devant) et plus particulièrement la plaque de droite. Se rendre au Sanctuaire de dragon. Ouvrir le portail, avancer jusqu'à la maison, toquer à la porte, parler à Lady Ramkin, contourner la maison par le chemin, prendre la laisse puis le clou sur lequel reposait ladite laisse. Revenir à l'avant de la maison, toquer de nouveau et retourner à l'arrière lorsque Lady Ramkin ouvre. Retourner à l'arrière prendre le noeud de ruban. Aller au Tambour Crevé, parler au barman, regarder la bouteille verte puis reparler au barman. Prendre le verre (ver). Parler au planteur de la Place (sac en papier). Fouiller le sac (sangues). Au Palais, utiliser le sac sur le garde de droite. Aller aux basses fosses situées au fond du Palais. Utiliser le ver sur le trou jouxtant les cellules, récupérer le rat et le fouiller (c'est en fait un diabolin). Fouiller le squelette (os). Sortir de la ville, aller à la maison de la Forêt Sombre. Regarder la potion rose, en parler à Nanny Ogg puis manger de la tarte à la crème. Essayer de prendre de la laine sur le sol, arranger le mouton avec la rosette, mettre le diabolin dans le diablomatique puis prendre une photo de l'animal. Prendre le maillet à côté du tas de bois avant d'aller dans le taudis aux Ombres. Fouiller le sac et y prendre le couteau. Aller chez le poissonnier, prendre la photo de pieuvre sur le mur dans la boutique. Au Tambour Crevé, utiliser la photo de pieuvre sur celle du mouton. Planter le clou dans la poutre à côté du fanfaron, y accrocher la photo, parler au fanfaron, vider la potion dans une des chopes avant de les proposer au fanfaron. Aller à la Gorge (hors de la ville). Placer le tapis sur le pont, entrer dans la grotte, utiliser la laisse sur le coffre, prendre le foulard et l'utiliser sur Rincevent. Utiliser la bourse afin de ramasser du sable sur la droite du socle. Échanger alors la bourse lestée contre l'oeil d'Offler. Aller au Bois, utiliser la manivelle sur le puits puis le pot sur le seau. Reprendre la manivelle avec le tournevis. Aller dans la salle de bain de l'Auberge, y prendre le savon. Utiliser ce dernier sur le pot. Entrer au Palais en utilisant les sangues sur le garde de gauche. Prendre la brosse dans le bain et l'utiliser sur le pot d'eau savonneuse. Allez aux Écuries, nettoyer la rasade avec la brosse, puis lire la plaque d'immatriculation. Prendre chez le coiffeur les ciseaux et le petit livre. Sur la place, prendre un oeuf sur l'étalage puis ramasser le serpent après l'animation. Dans l'Allée, donner à Rincevent le couteau avant de l'envoyer sur les toits (dalle ressort). Couper le lien de l'échelle sur la gauche avec le couteau avant de redescendre par la fenêtre au fond de l'écran. Parler deux fois à l'assassin avant de revenir sur la Place. Couper la queue de l'âne avec les ciseaux. Prendre au magasin de jouets un dinosaure sur le tas et enduire l'os de colle (pot sur le comptoir). Donner l'os au chien de l'Auberge, regarder le tatouage du marin puis parler à ce dernier. Parler à l'aubergiste et de nouveau au marin (sifflet). Aller à la Place, parler à l'amazone (toutes les options possibles de dialogue), entrer dans la salle d'attente, parler à la fille et lui présenter le carnet de rendez-vous. Aller derrière l'Université (chemin) afin de ramasser un sac d'engrais. Utiliser l'amidon puis l'engrais sur le serpent. Aller prendre le chapeau chez l'Archichancelier avant d'échanger le bourdon de Windle Poons contre le serpent (salle à manger). Rallonger le filet à papillon avec le manche à balai, puis aller au Rebord du monde (en deux fois). Utiliser le sifflet sur Rincevent, cliquer sur le feu d'artifice dans l'inventaire (afin de détacher un pétard). Utiliser le pétard sur les allumettes puis le lancer sur le perroquet. Ramasser Jacquot avec le filet. Aller à l'Auberge. Rendre Jacquot au marin. Revenir au Rebord du monde, inspecter le chapeau (animation) avant de le placer sur la fourchette (ancien emplacement de la lampe). Descendre le long de la chaîne de mouchoirs, s'approcher de la lueur sur la carapace d'A'Tuin (sifflet). Remonter par la chaîne de mouchoirs, puis rapporter le sifflet au marin. Si le coiffeur est dans son salon, lui parler puis aller au puits dans le Bois. Sinon aller directement au puits. Donner le carnet de rendez-vous au coiffeur. Couper avec le couteau la ceinture de caoutchouc dans la ruelle de l'Allée. Prendre le livre de magie dans une étagère (en bas à droite) de la bibliothèque de l'Université. Si ce n'est pas déjà fait, prendre la spatule dans la cuisine. Au Palais, utiliser la manivelle sur le chevalet de torture de Chucky dans les basses fosses. Prendre l'épée. Se renseigner sur le nain forgeron auprès d'un garde de la porte de la ville (icône de l'épée dans la boîte de dialogue). Sortir de la ville et aller à la Mine. Parler au nain forgeron avant d'aller vers la gauche et montrer l'épée au second nain. Aller au Tambour Crevé et se renseigner sur le vin auprès du barman. Aller à l'Auberge et entrer dans la chambre. Essayer de dévisser la porte d'entrée, l'examiner puis parler avec ce qui doit se trouver derrière la porte (toutes les options de dialogue). Dévisser la porte pour de bon et reparler au Croquemitaine des renards (nuage). Après l'animation, aller au sous-sol du Tambour Crevé par la trappe. Regarder les tonneaux et remplir la chope avec le vin adéquat (vin de sureau). Retourner à la Mine, donner le vin puis l'épée au

nain de gauche. Parler avec le coiffeur (de retour au magasin) au sujet du tatouage. Aller voir son fils sur la Place (le poulbot) et lui parier. Mettre la ceinture de caoutchouc dans l'inventaire personnel de Rincevent, monter sur la tour (accès par la dalle ressort de l'Allée) puis utiliser la ceinture caoutchouc sur l'extrémité du porte-drapeau (décalcomanie). Redescendre.

#### ACTE 4

Revenir sur la Place après l'animation, prendre la clé sur Lady Ramkin puis aller au Sanctuaire de dragon. Ouvrir la porte de la cage accessible par le chemin) avec la clé et prendre Mambo (MI6). Revenir à la Place. Utiliser un pétard allumé sur le MI6. Quitter la Place puis y revenir. Lancer la tarte à la crème à la tête du dragon, qui se révèle alors comme étant un dragon transi d'amour.

© 2004 - <http://www.abandonware-france.org>

fermer la fenêtre