

Guide Ishar : La solution

[Imprimer la soluce](#)

Chaque soluce nous demande beaucoup de travail à taper et pour faire les captures d'écran, aussi merci de ne pas les proposer sur un autre site.

[Tous les personnages](#) - [Les potions](#) - [La carte détaillé](#) - [Les plans](#)

Le jeu peut se terminer de plusieurs façons, voici donc une façon de finir le jeu.

Je ne détail pas toute les actions mais sachez que pour vous refaire une santé, allez dans les tavernes (juste pour avoir vos points physique et psy au maximum, pour les HP utilisez les sorts), enfin après chaque combat, utilisez les premiers soins des magiciens :)

Pour les ennemis puissants, utilisez la tactique via le petit cadre à gauche du bouton disquette, disposez ensuite vos hommes, les guerriers et bouche trous en premier plan (en haut).

1ère partie : Le minotaure

Dès le début foncez à l'Est et contournez le lac par la gauche, vous trouverez un pont avec un géant munis d'une épée dessus, frappez-le à mort. Allez dans la première taverne, recrutez Targhan et Xylaz. Prenez leur argent et recrutez Kiriela au Sud, dans les bois. Allez au Sud à Angarahh.

Achetez deux gilets puis direction l'Est, Lotharia. Dans le village, rendez-vous à la taverne pour recruter Unknown. Formez-le à "Eclair 4" dans le stage de magie et achetez deux fléaus d'arme et deux casques. Montez ensuite au Nord, passez le pont en direction de Osghirod et prenez à l'Est, dans la forêt de Rhudgast. Longez la côte, un moment vous trouverez une bourse, tournez-vous vers le nord pour appercevoir un tunnel, prenez-le.

Le Donjon de Rhudgast ([voir plan](#)), allez tout à droite, contournez le levier par la droite, prenez la clef, sens inverse maintenant, utilisez la clef sur, euh... disons la porte^^ Entrez et prenez à gauche, la deuxième clef, revenez sur vos pas au bout du tunnel avec le levier, actionnez-le et dirigez-vous vers votre gauche, là où les grilles viennent de s'ouvrir. Frayez-vous un chemin au milieu des squelettes jusqu'à trouver une porte, utilisez la clef dessus. A l'intérieur, un trésor et la troisième clef. Retour là où vous avez trouvé la seconde clef (vous me suivez ?). Assurez-vous que votre team se porte bien, mettez en avant un seul guerrier uniquement et mettez le sort éclair 4 d'Unknown en runes. Avancez dans le hall et prenez à droite, tuez l'ogre en utilisez le sort d'Unknown et en le finissant au corps à corps. Utilisez la troisième clef sur la porte et à l'intérieur, raffalez la fiole magique et la quatrième clef. Revenez sur vos pas et utilisez la dernière clef sur la porte fermée. Débarassez-vous des araignées géantes à l'intérieur et récupérez la tablette. Vous pouvez sortir du tunnel à présent, rendez-vous au village de Lotharia pour penser vos blessures.



Au Sud, vous trouverez une seconde tablette. Allez au nord d'Osghirod maintenant, à droite de la rivière. Engouffrez-vous dans les buissons et combattez le chevalier blanc comme pour l'ogre, pensez aussi à prendre la bourse qui n'est pas loin. Faites porter le casque de vision mental par quelqu'un et rendez-vous à la forêt de Fimnuirh pour affronter Brozl. Il n'est pas très dur à vaincre, donnez ensuite un anneau à chaque perso, refaites-vous une santé, achetez un arc et 40 flèches pour Aramir et direction Aragarth.

Approchez du Minotaure, pas trop près, un écran avant le face à face, lancez-lui des flèches et le

sort d'Unknown et finissez-le au corps à corps, vous pouvez placer à ces côtés un autre perso pour faire diversion pendant qu'un guerrier l'achevera. La technique utilisée consiste à utiliser un perso pour frapper et un pour encaisser. Placer le perso offensif à droite et le perso défensif à gauche, revenez sur vos pas quand le défensif est trop bas et remplacez-le, de cette manière vous tuerez le Minotaure sans perdre un seul homme. Ramassez la bourse ainsi que celle qui se trouve l'égèrement au Sud. Au Nord, pour 5000 credits, achetez une potion d'araignée au marchand et allez vous refaire une santé, vous l'avez bien mériter.



2ème partie : La fille d'Irvan



Retour là où vous avez vaincu le minotaure, avancez et tuez tous les humains, au Nord ensuite, placez-vous un écran avant le gros tas et videz-lui le sort d'Unknown dessus, finissez-le au corps à corps. Ramassez la bourse et la tortue au Nord-Est. Direction Elwingil ([voir plan](#)). Restez sur vos gardes, les ennemis courent les rues. Aidez-vous du plan pour acheter une armure magique (+10) et un casque magique (+4), allez recruter Unknown à la place d'Aramir dans la seconde taverna et quittez la ville. Tuez le sorcier à Halindor pour avoir accès au téléporteur et allez récupérer l'épée magique au Nord de Baldaron (il faut être cinq pour réussir à

l'extraire). Allez troquer la tortue contre une poudre à un marchand à Halindor. Tuez l'autre sorcier à Vargacon et retournez à Elwingil pour récupérer des tenues de moine offertes par Thorm pour entrer dans Ishar et allez sauver Deloria. Lorsque vous allez vouloir la rendre à Irvan, son père qui se trouve au village de Baldaron, un membre de l'équipe va refuser, il faut lui faire boire une potion de Krakos devant la maison d'Irvan pour lever le charme. Vous récupérerez ainsi la clef du donjon de Valathar. Allez ensuite dans la taverna panser vos blessures et recruter Zoloran à la place d'Unknown (le moine); il n'est pas très apprécié dans l'équipe, attendez maintenant de prendre Morgula avant de dormir dans les auberges sinon il vous quittera lâchement avec tout ce qu'il a en poche). Apprenez-lui les sorts "éclair 4" et "abris psychique 6". Allez ensuite au téléporteur d'Halindor.

3ème partie : Le donjon de Valathar

Vous trouverez Zach au Sud de Valathar, il vous remettra une potion, allez à l'Ouest direction Fhulgrod jusqu'à ce que vous trouviez un cochon dans une prairie, faites-lui boire la potion d'Arbool et prenez Morgula à la place de Kiriela. Attention, surveillez là bien car étant très faible elle perd des forces rien qu'en marchant. Allez au nord de Valathar et utilisez le sort d'abris psychique sur tous les persos et achevez le sorcier au corps à corps, derrière-lui se trouve le donjon de Valathar ([voir plan](#)). Le donjon se sépare en deux parties, dans la première partie, avec le plan, cela devrait aller, il suffit de collecter des items et des clefs



pour ouvrir les portes et de tuer quelques zombies au passage. La réelle difficulté viendra du passage avec les 6 leviers, à ce moment-là référez-vous au plan et actionnez les levier dans cet ordre : 3 - 1 - 5 - 1. Allez ensuite droit sur le téléporteur pour atterrir dans la seconde partie du donjon ([voir plan](#)). Le levier tout de suite à votre gauche, fera entrer un gaz dans la pièce, il faut faire boire une potion de Worgaz à vos cinq persos avant. Sinon il faudra éviter de trainer trop près des murs en

haut à droite du plan, vous devez ramasser la tablette et le talisman pour le placer entre les mains de Zoloran et lorsque vous rencontrerez un mur avec trois leviers, référez-vous au plan et actionnez-les dans cet ordre : 1 - 3. Vous touchez au but mais maintenant que vous avez amassé suffisamment d'or à gauche et à droite, il va être temps de ressortir du donjon pour aller chercher les deux dernières tablettes.



Une fois à l'air libre, reprenez le téléporteur et allez acheter la dose de fioles, au Sud de Gil-Alas se trouve une potion, pour y voir quelque chose dans le noir il faut faire une potion de Drouli. Rendez-vous ensuite à Baldaron à gauche du village se trouve une maison isolée sur la côte, faite boire une potion de Krakos à chacun de vos persos avant d'entrer, attention cependant, maintenant vous ne pouvez plus prendre personne d'autres dans votre équipe car vous êtes maudit et seul votre team est prémunie contre la malédiction de la dernière tablette. Retour dans la seconde partie du donjon de Valathar, affrontez la méduse

de la même manière que le sorcier devant le donjon puis le dragon en prenant garde que chaque perso est un anneau de feu sur lui et frappez-le à mort. Lorsque vous arriverez devant une porte où vous vous ferez insulter gratuitement, faites porter à votre équipe les tenues de moine et une fois à l'intérieur, tuez le vrai moine. Prenez le téléporteur.

Vous voilà à Ishar (enfin), devant vous trois sorciers, utilisez un abris psychique sur votre team puis corps à corps. Et enfin pour Krogh, utilisez le sort anti-Krogh de sa mère et finissez-le au corps à corps, pfiou on y est arrivé !



Blood le 29 Juin 2004

Alone in the Past ? est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.



Ishar : Tous les personnages

[Imprimer la soluce](#)

Chaque soluce nous demande beaucoup de travail à taper et pour faire les captures d'écran, aussi merci de ne pas les proposer sur un autre site.

Noms	Genre	Force	Constitution	Agilité	Intelligence	Sagesse	Lieu
Akormh	Barbare H	18	19	9	9	2	Urshurak
Aramir	Guerrier H	16	14	16	12	11	
Azirek	Assassin H	6	2	16	15	5	Fragonir
Borminh	Voleur H	7	6	8	6	8	Fragonir
Boroman	Mercenaire H	16	14	12	14	4	Urshurak
Brom	Barbare H	16	18	14	3	1	Urshurak
Dorian	Prêtresse H	7	8	15	16	9	Fragonir
Fhironn	Ranger N	17	18	12	8	7	Fragonir
Fonahir	Archer E	13	11	18	12	14	Urshurak
Fragorn	Ranger N	15	13	12	13	10	Aragarth
Gaarth	Guerrier N	17	17	10	7	4	Urshurak
Golnal	Hypnotiseur H	4	15	1	8	4	Fragonir
Karorn	Paladdin H	16	15	12	16	14	Urshurak
Khalin	Magicienne H	6	6	17	18	16	Elwingil
Kiriela	Prêtresse H	4	5	8	15	15	Fragonir
Klesh	Guerrier O	17	18	9	3		Urshurak
Kyrian	Ranger E	16	19	12	9	10	Angarahn
Manatar	Guerrier H	15	13	15	10	7	Zendoria
Mogh	Guerrier O	16	18	6	1		Fragonir
Molgo	Magicien N	10	12	4	16	9	Urshurak
Morgula	Magicienne H	1	1	2	14	10	Fhulgrod
Myrielh	Voleuse H	6	8	16	14	9	Elwingil
Nasheer	Espionne H	14	12	14	14	10	Fragonir
Obarmon	Clerc H	11	9	13	14	16	Urshurak
Sheelda	Archer E	14	10	17	12	10	Fragonir
Stilmar	Espion H	14	10	15	16	6	Urshurak
Targhan	Barbare H	17	18	14	10	6	Fragonir
Unknown	Moine Occulte H	10	10	4	19	2	Lotharia
Unknown	Dark Knight H	20	20	15	12	0	Elwingil
Xylaz	Guerrier L	18	10	16	11	4	Fragonir
Yornh	Prêtre H	12	15	9	14	19	Elwingil
Zeloran	Magicien E	7	8	10	16	11	Halindor

Blood le 24 Jun 2004

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.



Ishar : Les potions

[Imprimer la soluce](#)

Chaque soluce nous demande beaucoup de travail à taper et pour faire les captures d'écran, aussi merci de ne pas les proposer sur un autre site.

Potion	Effet	Ingredient	-	-	-
Arbool	Détransformation de cochon	Œil de crapaud	Huile de salamandre	Gui séché	Os de dragon en poudre
Clopatos	Invulnérabilité	Huile de salamandre	Gui séché	Cervelle de rat	Griffes de gargouille
Drouli	Désaveuglement	Huile de salamandre	Toile de mygale	Gui séché (2)	Cervelle de rat
Ghoslam	Regeneration psychique	Huile de salamandre	Gui séché	Cervelle de rat	
Krakos	Lavage de cerveau	Os de dragon en poudre	Cervelle de rat (2)	Griffes de gargouille	
Schloumz	Regeneration physique	Huile de salamandre	Gui séché	Griffes de gargouille (2)	
Worgaz	Apnée	Huile de salamandre (2)	Gui séché	Os de dragon en poudre	Griffes de gargouille
Zarklug	Rupture de charme	Huile de salamandre (2)	Gui séché	Cervelle de rat	Bave de tortue

Blood le 24 Juin 2004

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

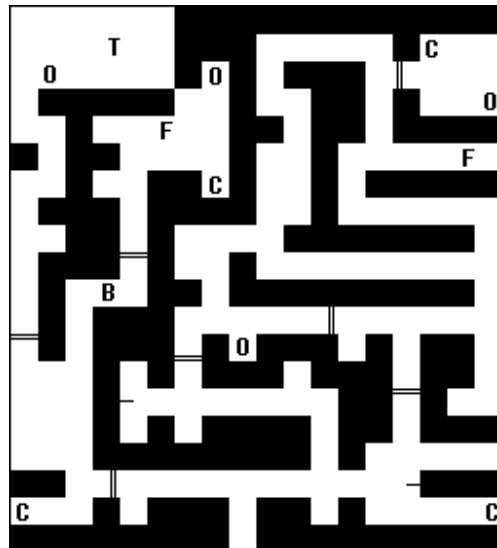




Ishar : Les plans

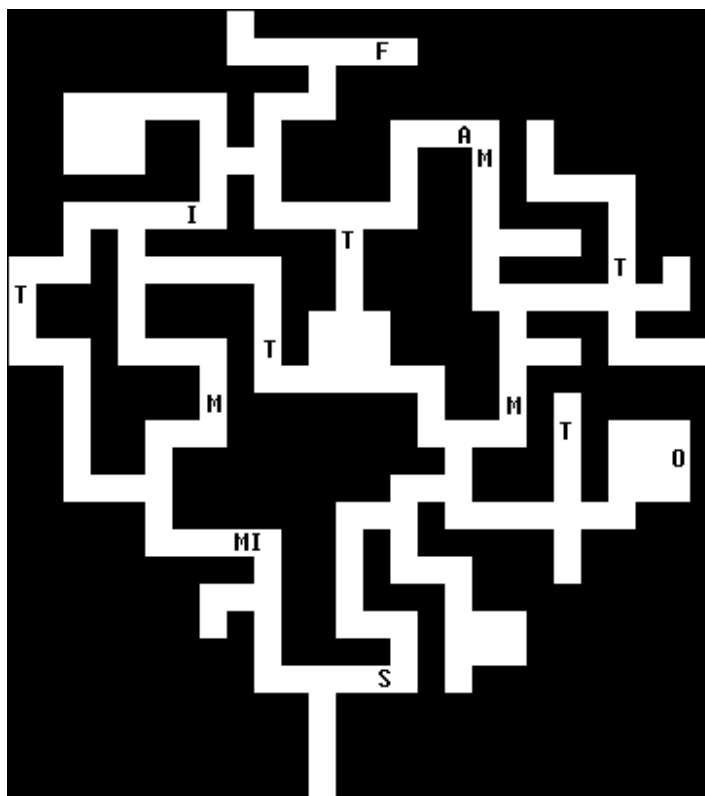
[Imprimer la solu](#)

Chaque solu



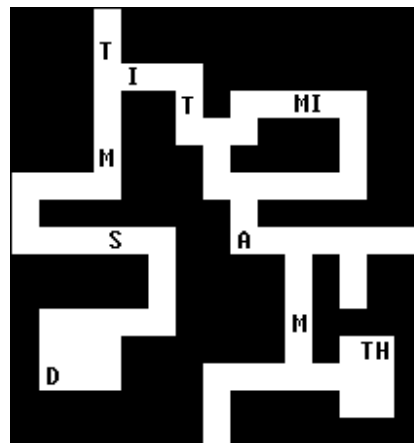
Donjon de Rhudgast

B = Boss
C = Clef
F = Fiole
O = Or
T = Tablette
|| = Porte
- = Levier



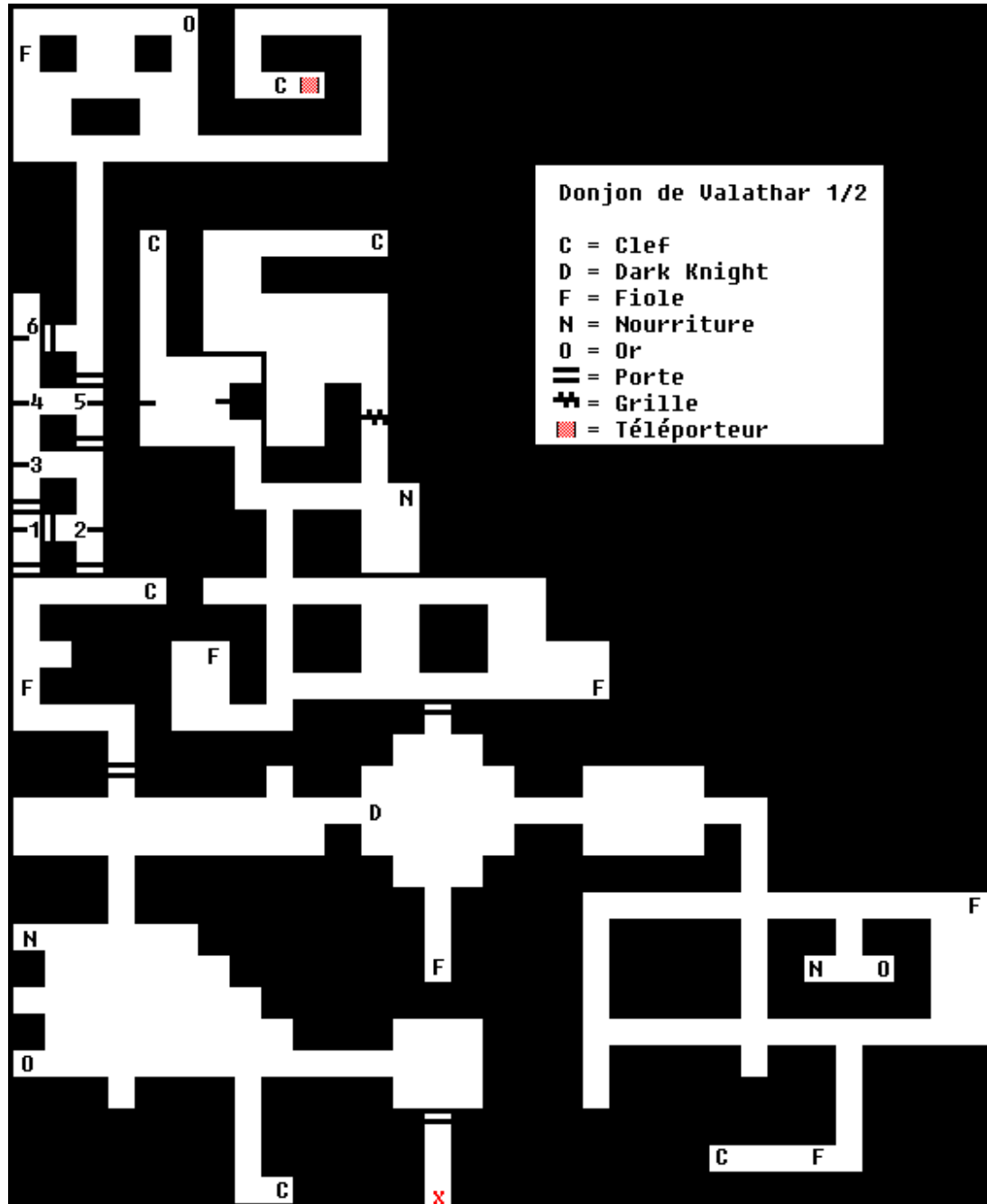
Urshurak

A = Stage de sagesse
F = Stage de force
I = Stage d'intelligence
M = Magasin
MI = Stage de magie
O = Olbar
S = Stage de sagesse
T = Taverne



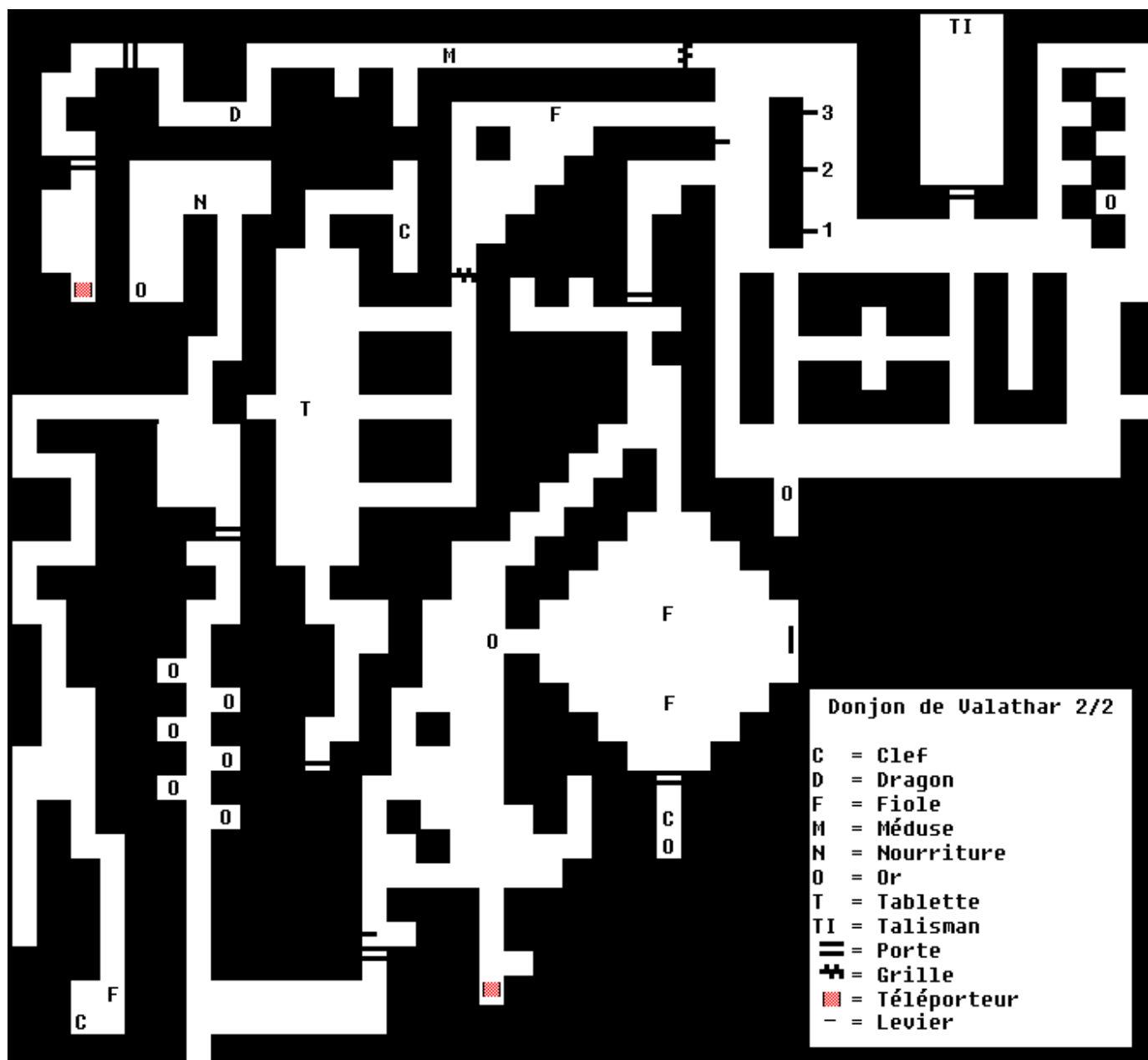
Elwingil

- A = Stage d'abilité
- D = Deloria
- I = Stage d'intelligence
- M = Magasin
- MI = Stage de Magie
- S = Stage de sagesse
- T = Taverne
- TH = Thorm



Donjon de Valathar 1/2

- C = Clef
- D = Dark Knight
- F = Fiole
- N = Nourriture
- O = Or
- = = Porte
- ⌘ = Grille
- = Téléporteur



Blood le 25 Juin 2004, les 3 premiers plans ont été modifiés d'après ceux réalisés par [Shredder](#), merci à lui

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

