

Cette solution a été réalisée pour le site Alone in the Past ? et son élaboration a demandé du temps, aussi bien pour sa précision que pour les captures d'écran. Par respect pour notre travail, merci de ne pas la proposer chez un confrère sans notre autorisation.

Quelques conseils avant de partir à l'aventure

Je vous conseil de choisir Michael ou Conrad.

Pensez à atteindre le niveau 6 en vole avec votre personnage principal, Baccata ou Paulson. Le collier de Jade et la grande hache maître ajoutent chacun un point à votre niveau de voleur. Pour accroître cette compétence, servez-vous d'armes de jet (arcs ou arbalètes). L'arbalète Valkyrie que l'on trouve dans le bois d'Opin est très utile à cet effet.

Les statues dans les marécages permettent de recycler vos accessoires inutiles (parchemins, charbon, bout de bois ou tout autre truc qui ne vous servent plus à rien et que personne ne veut vous acheter).

Evitez de rester à distance d'un ennemi car vous serez à la merci des sorts de jet, privilégier toujours les combats au corps à corps.

Dormez pour régénérer vos niveaux de magie sauf si vous venez de remettre de l'essence dans la lanterne.

Pensez à essayer différents sorts et différentes armes quand vos adversaires vous donnent du fil à retordre.

Les astuces du Draracle.

Quelques vieilles chemises ne seront pas de trop lorsqu'un escargot de bourguogne aura fait fondre votre rutilante Armure de Paladin avec sa bave dégoulinante.

S'assoupir au plus profond de la forêt, ou dans les plus bas niveau d'un donjon, n'est pas le meilleur endroit. Camper à la lisière d'un niveau vous évitera le réveil brutal par des orcs en maraudes ou des bestioles affamées.

Le niveau de voleur augmente en crochétant ou en tirant avec une arme de jet. Joignez l'utile à l'agréable : balancez vos trousseaux de clefs dans la face de vos adversaires. C'est on ne peut plus efficace.

Le duplicateur de la Passerelle ne fonctionne qu'une seule fois. Il permet de cloner l'objet placé dans la niche :

Il y a trois culs de sac dans les souterrains au bout desquels deux capteurs métalliques se font face. Il faut pousser à l'aide du gantelet (celui du commandeur de l'armée de Scotia) ou grâce au sort "Poing Mortel", une petite bestiole qui envoie des décharges électriques. Une fois au fond du cul de sac, elle restera coincée entre les deux capteurs et alimentera le duplicateur. Les trois réceptacles alimentés, on peut aller placer son objet dans la niche et appuyer sur l'interrupteur.

Sachez enfin que dans Lands of Lore, la politesse et la civilité sont toujours récompensées. Bonne aventure !

Gladstone

Allez voir le roi dans la salle du trône. Ouvrez la bibliothèque avec la clef qu'il vient de vous donner. Cherchez le livre qui fait apparaître une icône à droite de l'écran. Allez chercher le laissez-passer dans le bureau de Geron. Sortez du château et allez dans la caverne de la forêt du nord.

Cachette



Activez le levier (1). Prenez la lampe au passage et allez en (2). Poussez la pierre du mur Ouest et prenez la clef dans la cache au sud. Enlevez la pierre de la dalle et mettez-en deux sur la dalle ouest. Appuyez sur la pierre du mur au sud, au nord puis à l'ouest (3). Ouvrez le coffre avec la clef (4). Sortez de la cachette.

Dans la forêt du nord, rendez-vous à la Marina et donnez votre laissez-passer. Vous voyagez jusqu'à la forêt du sud. Allez à l'auberge, demandez à Timothy de vous suivre et frappez à la porte de droite. Ressortez, puis allez dans le manoir de Roland affronter le chef des orcs. Ouvrez le passage secret dans le mur ouest. Allez voir Roland qui est mourant, puis ouvrez le coffre

avec sa clef. Sortez du manoir.

Allez à la Marina et payez les cent pièces d'or pour le voyage. Une fois dans la forêt du nord, retournez à Gladstone. Dépouillez Timothy. Allez dans la salle du trône. Le roi s'est fait attaquer, vous partez avec Baccata à la recherche du Draracle. Quittez le château.

Dans la forêt du nord, cliquez sur le rocher pour ouvrir le passage qui bloque l'entrée aux cavernes du Draracle.

Cavernes

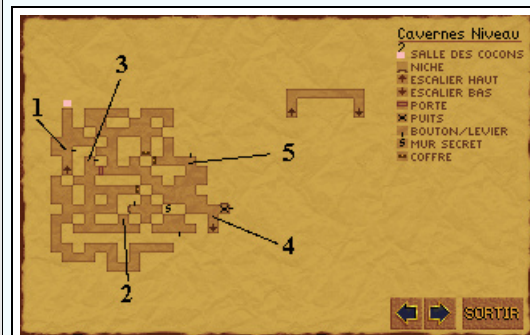
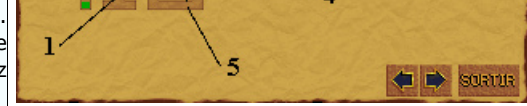
Niveau 1. Actionnez le levier du mur ouest (1). Marchez sur un des trous (2), vous arrivez dans les cavernes du niveau 2 (1).

Niveau 2. Actionnez les deux leviers qui sont à votre portée, prenez le marteau et entrez dans la salle des cocons. Cliquez sur le cocon le plus à droite pour délivrer Lora. Sortez et empruntez l'escalier menant au niveau 1.

Niveau 1. Au lieu de tomber dans un trou (2), actionnez les trois



boutons de couleur dans l'ordre suivant : bleu, rouge et vert. Utilisez la masse pour casser le mur abîmé au sud (3), puis faite de même en (4). Appuyez sur la pierre dans le mur puis marchez sur le trou au bout du couloir (5).



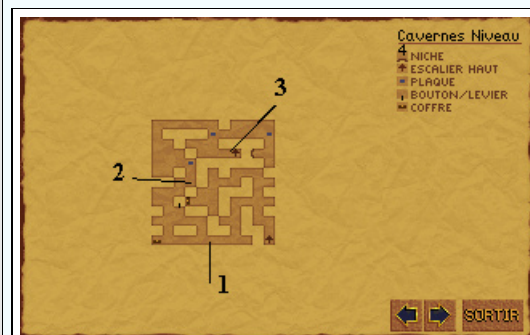
Niveau 2. Vous arrivez en (2). Utilisez le bouton dans le mur pour ouvrir la porte à côté (3). Derrière se trouvent deux sculptures dans le mur avec un trou à la place de l'oeil. En tuant un rat géant, vous avez récupéré un oeil d'émeraude. Utilisez-le sur le mur est. Lancez un objet au-dessus du trou (4), et prenez la dague. Retirez le message de la cache dans le mur ouest et placez-y le poignard (5). Déclenchez ou crochetez les mécanismes des murs nord et ouest. Lorsque qu'une cache vide apparaît dans le mur ouest, placez-y une dague. Bravo ! vous avez perdu deux poignards ! Ouvrez le coffre à l'ouest (pas la force si nécessaire) et prenez le poignard incrusté. Descendez au niveau 3.

Niveau 3. Appuyez sur le bouton du mur est (1). Prenez la clef dans le coffre (2). et utilisez-la sur la serrure du mur sud (3). Descendez au niveau 4.



Niveau 4. Actionnez la pierre dans le mur ouest (1). En (2), cassez le mur nord avec le marteau. Montez par l'escalier et suivez le couloir. Dépouillez Lora. Vous arrivez chez le Draracle. Regardez le coffre à gauche de son trône et placez-y le poignard incrusté. Le Draracle vous donne un parchemin (gardez-le jusqu'à la confection de la potion). Sortez de la caverne.

Dans la forêt du nord, vous rencontrez Timothy, mourant. Il vous raconte que Scotia a kidnappé le roi. Allez au lac de la terreur. Vous voyagez en barque jusqu'au bois d'Opin. Là, vous trouvez le parchemin de la foudre dans un coffre au nord-est (c'est un sort que pouvez inscrire sur votre livre en l'utilisant), sort qui est, il faut bien l'avouer, assez inefficace.



Allez au marécage. Si vous êtes bloqué par de la boue visqueuse, lancez un sort de gel pour la passer. Si vous souhaitez comprendre les quatre énigmes du parchemin, le sorcier traduit une ligne pour 100 pièces d'or. Allez voir le chef Gorkha. Marchandez avec lui pour avoir le rubis de la vérité. Acceptez son deal et allez dégommer les arbres vivants du marécage. Il vous donne le Rubis de la vérité en échange du masque de cérémonie. Vous pouvez maintenant acheter les armes et sorts du marécage à moitié prix.

Sortez du marécage par la sortie sud-est qui mène au haut bois d'Opin. Fouillez le bois jusqu'à trouver un crâne vert dans un coffre. Vous devriez croiser au passage Scotia qui limite vos déplacements en invoquant une barrière. Entrez dans les mines d'Urbish et ressortez par l'autre côté sans ouvrir la porte. Dans le bois d'Opin, allez au chariot de Droek. Comme vous portez autour du cou le rubis de vérité, celui-ci vous laisse voir Dawn. Elle vous donne sa clef et des fioles. Remplissez-en une avec du miel en l'utilisant sur une ruche et l'autre avec de l'eau des marais en l'utilisant sur une case puits dans les marécages. Retournez ensuite dans les mines d'Urbish.

Mines d'Urbish

Ouvrez la porte cachant le monstre et sortez des mines tout en vous assurant que le monstre vous suit. Faites le tour pour retourner dans les mines par la seconde entrée de manière à arriver par le côté où le monstre ne se trouve pas et précipitez-vous vers la porte, entrez et fermez-la. Utilisez le crâne vert pour tuer la bestiole et lorsque les choses se gâtent, fermez la porte et dormez pour régénérer votre santé et votre magie. Ouvrez la porte ouest (1) Crochetez le coffre et récupérez la clef. Descendez au niveau 1 des mines d'Urbish.



Niveau 1. Utilisez la clef que vous venez de trouver pour ouvrir la porte (1). Tournez la manivelle nord, poussez le bouton un peu loin à l'ouest et entrez dans le téléporteur (2).



Niveau 2. Vous arrivez en (1). Allez à l'est et actionnez les deux interrupteurs sur le mur. Prenez le bâton des boules de feu (2). A l'endroit où il y a une odeur de gaz, reculez-vous un peu et utilisez-le pour faire exploser le mur nord. Prenez la clef de la mine 5 (3). Allez au sud et actionnez les deux boutons dans le mur (1). Posez un objet sur la dalle et récupérez la clef de la mine 4 dans la niche à l'ouest (4). Allez à l'ouest et utilisez la clef de la mine 4 sur la serrure (1). Utilisez la clef de la mine 5 pour ouvrir la porte, puis montez l'escalier (5).

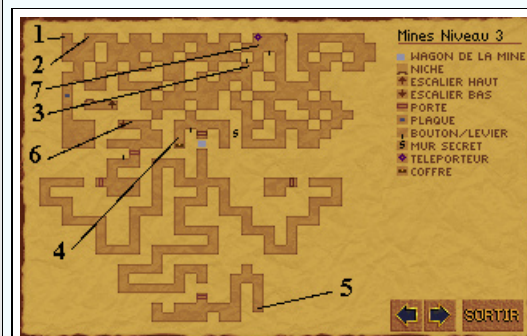
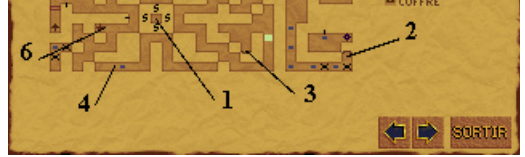
Niveau 1. Prenez la clef de la mine 2 et la lame d'émeraude (3). Les épées d'émeraude sont particulièrement efficaces contre les créatures les plus fortes. Ouvrez la porte avec la clef de la mine 2, puis entrez (4). Actionnez le volant. Vous tombez



Actionnez le volant, vous tombez.

Niveau 2. Mettez un objet sur la plaque et allez dans un des deux trous. Vous tombez une nouvelle fois.

Niveau 3. Pour vous débarrasser des serpents, lancez des boules de feu contre leurs nids. Actionnez le bouton sur le mur nord. Prenez la pioche (1) et utilisez-la pour abattre le mur est (2). Actionnez l'interrupteur, prenez la clef dans la niche et utilisez-la sur la serrure du mur sud (3). Emparez-vous du joyau d'or et servez-vous en sur la serrure à gauche de la porte (4). Poussez les deux leviers à droite de la porte et montez dans le chariot puis avancez. Actionnez les boutons dans les murs jusqu'à arriver en (5). Utilisez la pioche sur le mur sud et prenez un morceau de charbon. Repartez grâce au chariot. Abaissez le levier de gauche et remontez dans le chariot. Crochetez la serrure et descendez l'escalier en (6).



Niveau 4. Vous devez récupérer le sang de pierre (un joyau en forme de coeur) sur le corps d'une créature de pierre. Attention : le sort de gel niveau 4 exterminera la créature sans que vous puissiez récupérer son coeur. Appuyez sur l'interrupteur au nord, puis passez par le téléporteur. Actionnez le bouton au sud et désarmez le piège en utilisant l'interrupteur du mur ouest (1). Prenez l'engrenage (2). Déblayez les éboulis avec la pioche de manière à rejoindre le fantôme d'Orin (3). Prenez la clef sur le cadavre. Passez le téléporteur et montez les marches (4).

Niveau 3. Utilisez le téléporteur pour remonter au premier niveau (7). Allez à la machine. Ouvrez la grille et mettez-y le charbon. Placez l'engrenage et actionnez la manette. Descendez au niveau

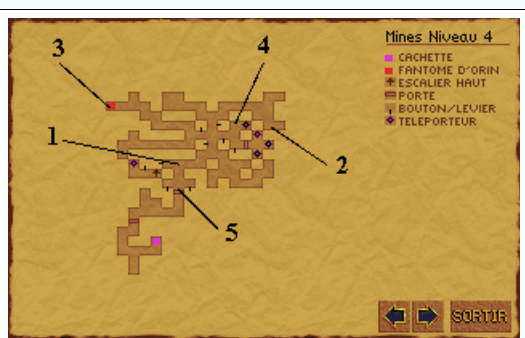
2.

Niveau 2. Descendez par les marches (6).

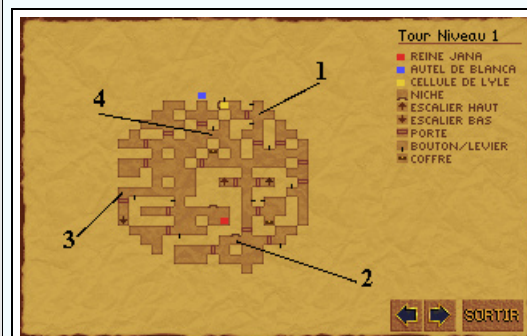
Niveau 3. Actionnez l'interrupteur, puis prenez la clef brillante dans la niche. Descendez au niveau 4.

Niveau 4. Utilisez la clef brillante et la clef rouillée pour ouvrir la porte (5). Allez à la cachette. Vous trouvez Paulson. Prenez la clef de Paulson (la pyramide à droite). Sortez, puis récupérez ses affaires en ouvrant le passage secret au sud (n'oubliez pas le cube de Vaelan). Sortez de la mine par le haut bois d'Opin.

Allez à la barrière de Scotia et utilisez le cube de Vaelan plusieurs fois pour détruire la barrière. Passez dans la caverne. Vous êtes dans le bois d'Yvel. Près du gouffre, vous trouvez un autre cube de Vaelan en tuant une créature. Entrez dans la tour blanche.



La tour blanche



Niveau 1. Tuez les Amazones et récupérez la clef mystique (1). Utilisez-la sur la serrure au nord, puis poussez le bouton sur le mur un peu plus au sud. Allez dans la cellule de Lyle. Libérez-le puis actionnez l'interrupteur au nord. Prenez l'anneau dans la cache. Mettez-le dans la niche (2). Tuez Jana et prenez la clef dans la cache. Il y a deux escaliers menant au deuxième niveau : un à l'est et un à l'ouest. Montez par celui de l'est. Prenez la clef, redescendez puis montez par l'escalier en face.

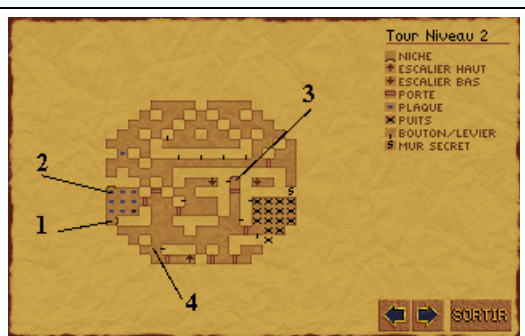
Niveau 2. Utilisez la clef que vous venez de trouver dans la serrure. Prenez le parchemin des boules de feu (c'est un sort) (1). Prenez la clef (2). Fermez la porte derrière vous et activez l'interrupteur du mur ouest (3). Prenez la clef. Utilisez la

première clef pour ouvrir la porte et montez (4).

Niveau 3. A ce niveau, combattez les monstres uniquement avec le cube de Vaelan et ne vous servez des sorts que pour vous soigner. Ouvrez la porte (1), cliquez sur le bouton et prenez la clef. Servez-vous de cette dernière pour ouvrir la porte à côté. Appuyez sur la pierre dans le mur (2). Lancez un objet au-dessus du trou puis activez l'interrupteur à l'est (3). Utilisez la clef de Jana sur la serrure et prenez la clef dans la niche (4). Prenez la clef dans le coffre puis descendez au niveau 1 (5).

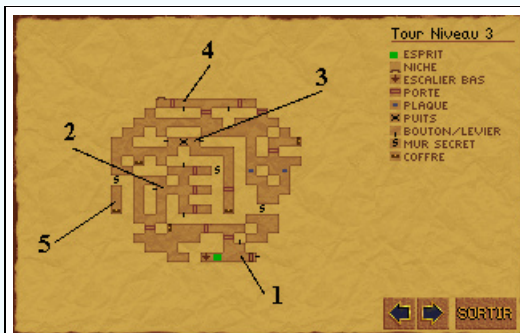
Niveau 1. Ouvrez la porte avec un des clefs récupérées au niveau 3 puis descendez l'escalier (3). Dans ce sous-niveau, prenez les quatre objets qui apparaissent successivement au sol puis placez-les dans les niches. Utilisez la deuxième clef que vous avez récupérée, au niveau 3 pour ouvrir la porte. Parlez avec la vieille. Prenez le creuset de la foi et retournez au premier.

Ouvrez la porte (4) avec la clef prise au niveau 2, entrez et placez le creuset sur l'autel. Pour ouvrir la porte de la foi du Niveau 3, Il suffit de vous tenir devant avec le creuset dans votre inventaire, vous pourrez choisir un des deux coffres. Sortez de la tour.



Dans le bois d'Yvel, détruisez la grille de Scotia avec le cube de Vaelan. Entrez dans la cité d'Yvel.

A l'est de la ville se trouve une porte dont vous pouvez détacher les planches. Entrez et prenez le parchemin de poing mortel (c'est un sort). Allez dans l'échoppe de Sadie. Montrez-lui l'énigme. Elle vous donne une fiole de terre. Passez au magasin de Victor pour lui acheter la grande épée de Justice (c'est la meilleure arme du jeu). Retournez à l'autel de la tour blanche.



Dans la tour (niveau 1), mettez le sang de pierre, le miel, l'eau des marais et la fiole de terre dans le creuset. Prenez-le et retournez à la cité d'Yvel. Rendez-vous au conseil. On vous demande de retrouver Dawn. Sortez de la ville.

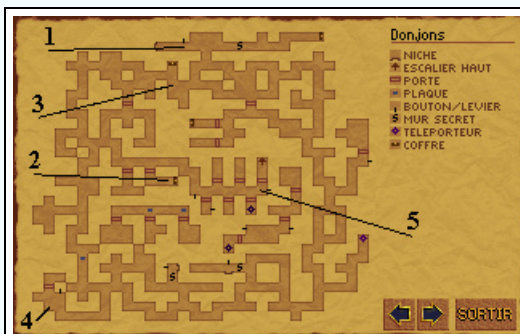
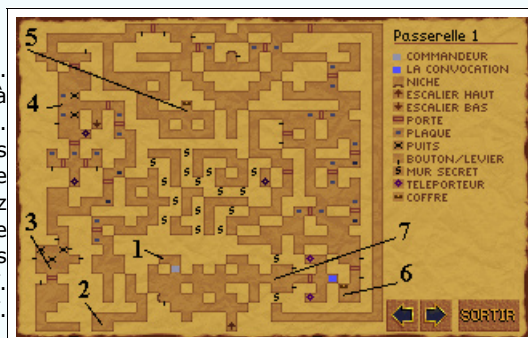
Dans le bois d'Yvel, vous rencontrez Dawn, elle vous demande de lui rendre sa clef, refusez. Il s'agit en fait de Scotia. Allez ensuite dans le bois d'Opin, au chariot de Droek. Dawn a été enlevée.

Retournez au conseil de la cité d'Yvel. La ville est attaquée. Nettoyez les rues des orcs et autres chevaliers. Au bout d'un moment, la retraite est sonnée, vous avez sauvé la cité. Lisez le message de Geron sur la porte du conseil, puis allez dans

l'auberge de Bruno. Cliquez sur la porte du fond. Une fois débarrassé de vos adversaires, appuyez sur le bouton du mur nord, puis entrez dans le souterrain.

Passerelle 1

Prenez la clef de Geron ainsi que le gantelet des ténèbres (1). Posez le gantelet contre l'empreinte de main sur le mur un peu à l'ouest. Placez une nouvelle fois le gantelet sur le mur ouest (2). Servez-vous des boutons sur les murs pour boucher les trous (3). Allez vers le nord puis posez un objet sur la dalle de manière à faire apparaître un téléporteur au nord (4). Utilisez-le. Prenez le parchemin des brumes fatales (c'est un sort) et la clef jaune (5). Utilisez le gantelet sur le mur nord (2). En tuant des gardes pour venir ici (6), vous devez avoir récupéré une clef. Servez-vous en pour ouvrir le coffre. Prenez la petite clef. Utilisez la clef jaune et la petite clef pour ouvrir la porte (7). Vous allez être plongé, malgré vous, dans un conflit qui oppose deux races. Choisissez les knowles (les grosses têtes) et tuez ainsi les Xeobs (les pauvres bestioles). Passez le téléporteur correspondant.

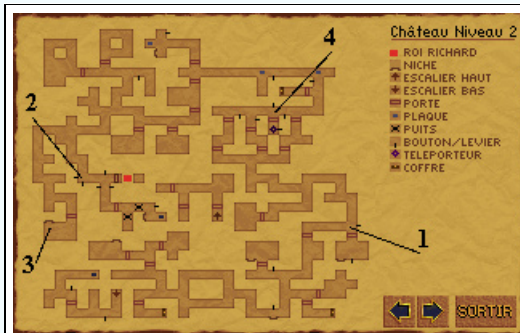
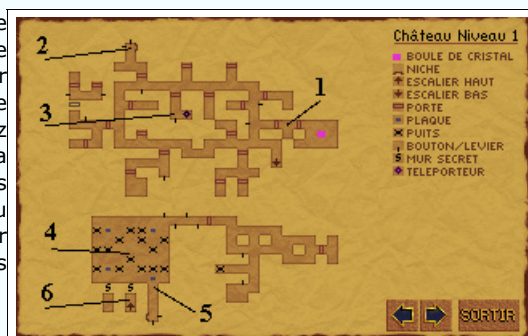


Donjons

Actionnez l'interrupteur du mur nord puis prenez la clef de Nathaniel au fond du couloir (1). Prenez le diamant dans le coffre (2). Prenez la clef d'or (3). Ouvrez la porte avec la clef d'or (4). Tuez bien toutes les créatures du donjon avant d'aller demander votre récompense (soit 30-40 créatures). Si vous avez suivi mon conseil, vous gagnerez un niveau de magicien, sinon, ce sera un niveau de guerrier. De toute façon, vous récupérez un cube de Vaelan ainsi qu'une clef. Ouvrez la porte avec la clef et montez l'escalier (5).

Château

Niveau 1. Refermez la porte derrière vous puis ouvrez la porte est (1). Servez-vous du diamant pour libérer Dawn. Actionnez le bouton nord et prenez la figurine Cobra (2). Appuyez sur l'interrupteur au sud puis prenez le téléporteur (3). Votre carte disparaît et la boussole s'affole (4). Si vous attendez suffisamment longtemps à chaque fois, votre boussole indiquera la direction vers laquelle vous êtes orienté. Posez un objet sur les quatre dalles. Cliquez sur l'interrupteur du mur sud puis allez au bout du couloir (5). Appuyez sur le bouton du mur sud, puis sur celui du mur est. Prenez la figurine Dragon et montez les escaliers en (6).



Niveau 2.

Crochetez la serrure, entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir et pressez la pierre dans le mur sud (1). Prenez la figurine Licorne dans la niche. En (2), appuyez sur l'interrupteur à l'ouest, et surtout pas celui au sud. Près de la porte à l'est, déclenchez tous les interrupteurs à votre portée. Lancez ensuite un objet au-dessus du trou est, de manière à faire apparaître un téléporteur après le trou au sud. Passez ce téléporteur. Le trou est une illusion. Prenez la clef et utilisez-la pour ouvrir la chambre où se trouve le roi Richard, il est encore trop tôt pour lui porter secours. Prenez la clef noire (3). Utilisez-la sur la serrure au nord puis poussez le bouton au sud (4). Entrez dans la pièce, activez l'interrupteur du mur est. Vous êtes téléporté.

Montez au niveau supérieur.

Niveau 3. Utilisez le bouton du mur est, une partie du mur disparaît (1). Effectuez la même opération sur le mur désormais accessible. Quand vous regardez la carte, vous devez voir $1 + 1 = 2$ et non pas $1 + 1 = 3$. Appuyez sur la pierre du mur ouest (2), prenez la figurine humanoïde dans la niche, mettez un autre objet à la place, puis pressez la pierre du mur est. Sortez. Retournez au niveau 2.

Niveau 2. Allez dans la pièce où repose le roi Richard. Cliquez sur le piédestal, puis placez la figurine Cobra. Cliquez sur le piédestal suivant, puis posez la figurine humanoïde. De la même manière, placez ensuite la figurine Dragon et Licorne. Utilisez les clefs en forme de pyramides pour délivrer le roi Richard. Faites-lui boire du creuset de la foi. Richy est guéri, il vous donne le fragment de vérité. Vous pouvez lui confier une de vos armes si vous n'en



avez pas besoin. Associez le fragment de vérité avec le rubis de vérité. Vous obtenez la vérité vraie. Montez au niveau supérieur.

Niveau 3. Sur les plaques correspondantes (3), laissez une arme, une armure, un bijou et une médecine. Si rien ne se passe, lancez vos objets vers les plaques. Prenez la clef émoussée dans la niche. Ouvrez le coffre avec et emparez-vous de la clef d'argent (4). Lancez un objet au-dessus du trou, vers l'ouest (1). Utilisez l'interrupteur au nord, puis prenez la clef d'or dans la cache au sud (5). Poussez le bouton au nord puis ouvrez la porte (6) en vous servant de la clef d'or et de la clef d'argent. Une fois que vous êtes en face de Scotia, utilisez dès que possible la vérité vraie. La sorcière doit rester sous sa forme humaine. Et voilà comment l'on devient un héros, c'était tout simple, non ?

Solution modifiée et approfondie par Blood d'après celles des magazines Multimédia PC et Joystick.
Merci à Lignorant pour les astuces du Draracle.



Solution Lands of Lore