

Targhan

[Imprimer la soluce](#)

J'ai passé un certain temps à taper et vérifier cette soluce et à proposer des captures d'écran. Si vous voulez la proposer sur votre site, faites un lien vers la page principal du miens, vos visiteurs iront la lire ici. Merci



Le début

Tout d'abord, allez sur la gauche, prenez le shuriken et lisez le parchemin. Prenez vers la droite, sautez au dessus du puits, continuez et tuez la femme à l'arc avec le shuriken. Continuez jusqu'à ce que vous rencontriez la petite créature volante et un autre shuriken. Faites alors demi-tour et elle vous suivra. Cela est très important car cette créature éclairera pour vous les salles de la caverne. Retournez jusqu'au puits et descendez.

Les cavernes de la mort

Allez vers la droite et tuez le lézard. Continuez en prenant garde au stalactite qui tombe à votre passage. Poursuivez votre chemin, ramassez le shuriken et tuez le second lézard. Contiez encore vers la droite de l'écran et sautez l'obstacle. Vous vous retrouverez dans un tunnel secret, avancez et la grille se refermera derrière vous.

Le labyrinthe

Dirigez vous vers la droite en prenant garde à ne pas tomber dans le trou. Sauter par-dessus le puits et montez dès que vous arrivez à la première corde. A l'étage supérieur, allez à gauche et ramassez la potion. Celle-ci vous permettra de refaire le plein d'énergie, mais attendez que votre niveau soit au plus bas avant de l'utiliser. Redescendez et continuez à droite puis descendez à la prochaine corde. Après avoir abattu deux autres lézards vous arrivez dans un cul-de-sac. Là vous trouverez un clef, ramassez-la. Repartez vers la gauche et remontez dès la première corde. Prenez à droite, continuez prudemment et prenez la potion. Repartez sur la gauche et montez à la deuxième corde que vous trouverez sur votre chemin. A l'étage supérieur, allez vers la gauche. Vous arrivez devant une grille. Lorsqu'elle s'ouvre, pénétrez dans la pièce et ramassez le calice. Revenez vers la droite et descendez tout en bas dès que possible, allez sur la gauche et remontez à la première corde. Dirigez-vous vers la gauche et ouvrez la grille. Vous voilà enfin tiré d'affaire, il ne vous reste plus qu'à jeter la clef, avant de remonter dans la forêt.

La forêt de luneclair

Prenez à droite, tuez le monstre et continuez à droite en sautant au-dessus du trou. Vous arrivez devant une statue, agenouillez-vous et, miracle !, votre partie sera sauvegardée. Allez vers la droite, au dernier tableau, continuer de marcher et sauter par dessus l'animal avant qu'il ne se transforme en boule de feu, ensuite vous n'avez plus qu'à monter à la corde.

Le peuple des semi-hommes

Continuez votre chemin et cassez du nabos, un moment vous aurez le choix entre monter ou descendre devant une corde, montez. Vous vous retrouverez devant la même situation plus loin avec un nain isolé sur une plates-formes, tuez-le nain et prenez son anneau. Descendez, prenez le shuriken, puis dirigez-vous vers la gauche et sautez prudemment. Ramassez la potion, allez à droite et remontez. Prenez à gauche et redescendez. Sauter sur la plate-forme de droite, ensuite rapprochez-vous le plus possible du côté droit et de l'écran et sautez. Ramassez le shuriken et lisez le parchemin. Revenez sur vos pas et descendez. Allez à droite et tuez la femme. Continuez à droite, lisez le parchemin, et, toujours sur la droite, vous arrivez au secteur suivant.

Les montagnes de Corg

Une fois dans les montagnes, commencez par faire une sauvegarde en vous agenouillant devant la statue. Allez vers la droite, quand vous rencontrez le mage, agenouillez-vous devant lui et déposez le calice. Il le prend et vous donne une gemme en échange, mais prenez garde d'éviter tout geste violent, sinon vous n'aurez rien. Allez à droite et tuez le géant en vous positionnant de manière à le frapper avec votre épée sans qu'il puisse vous atteindre. Maintenant vous pouvez entrer dans le temple.



Le temple du dragon

Tuez le lézard, puis le guerrier, et devant la corde, carressez les tibias du squelette avec votre épée, montez à la corde. Allez à gauche et téléportez-vous. Allez à droite et tuez le mage en prenant garde aux boules de feu qu'il vous lance. Ramassez trois potions (beige, rouge et grise) mais surtout pas la potion tout à gauche car c'est un poison. Revenez sur vos pas, téléportez-vous et revenez au rez-de-chaussée en descendant à la corde. Allez vers la droite, descendez à la corde et déposez la gemme si vous n'avez plus de place dans l'inventaire puis allez à gauche. Vous êtes en face d'un dragon, prenez le talisman qui se trouve à ses pieds et revenez sur vos pas le plus vite possible, avant qu'il n'ait le temps de vous griller la tête. Revenez sur vos pas et allez à droite.

Le château du malin

Continuez sur la droite en tuant les guerriers qui vous attaquent à la hache et ramassez la potion de guérison en chemin. Empruntez le dernier téléporteur, puis descendez. Vous êtes dans le noir, utilisez la potion rouge. Allez à gauche et, une fois devant le trou de souris, utilisez la potion beige et passez le plus vite possible. Tuez le mage et continuez. Vous êtes en face du second dragon, ramassez la pierre magique et repartez sur la droite sans trainer. Ramassez la potion beige et utilisez-la de nouveau pour le trou de souris; Passez et remontez à la corde tout en haut. Prenez à gauche et téléportez-vous. Allez à droite, téléportez-vous et allez à droite.



Le malin

Vous voilà enfin face à votre adversaire pour le duel final. Si vous ne possédez pas le talisman, vous ne ferez pas de vieux os, car c'est lui qui vous permet d'encaisser les éclairs que vous lance votre ennemi. Grâce à la pierre magique, vous pouvez lancer des boules de feu avec votre épée. Vous devez frapper le démon à huit reprises avant qu'il meure. Astuce, si vous n'arrivez pas à détruire le malin, allez chercher l'anneau et retournez là où vous avez trouvé les 3 fioles, à l'écran d'avant (téléporteur), prenez la fiole beige, devant le malin utilisez-la pour passer derrière lui et tuez-le en fourbe, toutes les manières sont bonnes pour gagner... A vous de jouer maintenant.

Neoblood, le 13 Août 2003 d'après la soluce de Tilt par A.H.L