

Solution Gobliins

[Imprimer la solution](#)

NIVEAU 1

Commencez par donner un coup de poing dans le pilier droit de la voûte pour faire tomber la corne. Soufflez dans celle-ci. Envoyez ensuite la magie sur le bout de bois qui est tombé. Il suffit maintenant de prendre la pioche.

NIVEAU 2 (code : VQVQFDE)

Lancez un sort magique sur la plus à droite des deux pommes de gauche et choisissez de même manière entre les fruits de droite. Un coup de poings dans ces deux pommes et le tour est joué! Prenez maintenant les fruits qui ont grossi et mettez-les dans le trou au milieu du pont. Un bon coup de pioche fera tomber le diamant qui brille sur le mur, à gauche. Prenez la pierre.

NIVEAU 3 (code : ICIGCAA)

Rien de bien compliqué à ce niveau, il vous suffit de frapper à la porte. Cette fois-ci, on vous ouvre...

NIVEAU 4 (code : ECPQPCC)

Utilisez la magie sur la plante carnivore de gauche. Utilisez ensuite le pot 1 (sur la gauche de l'écran) sur la plante de droite pour qu'elle mange la mouche. Grimpez sur la plante agrandie et lancez un coup de poing sur le livre qui est à droite du bureau. Donnez enfin le diamant au sorcier en montant sur le livre qui vient de tomber.

NIVEAU 5 (code : FTWKFEN)

La difficulté de ce niveau vient de la peur mortelle que suscitent les momies sur les goblins. Lancez un nouveau sortilège magique sur le bout qui dépasse à côté de la main droite du géant, en bas de l'écran. Grimpez, puis frappez l'œil d'un coup de poing. Mettez alors sur la langue le gobelin qui porte les objets. Il faut encore user de la magie sur le « S » au dessus du sarcophage. Placez également sur la langue le magicien (attendez dans le tunnel que le squelette passe au dessus). Un nouveau coup de poing dans l'œil... Attendez ensuite que le squelette soit parti et prenez le champignon.

NIVEAU 6 (code : HQWFTFW)

Grimpez par le fil de l'araignée. Il faut maintenant se suspendre au fil de gauche, puis prendre le pistolet et tirer sur l'araignée la plus à gauche. Prenez ensuite l'oreiller et placez-le sous l'araignée du milieu. Usez de magie sur cette araignée. Prenez la fiole qui est tombée sur l'oreiller et tirez sur l'araignée la plus à droite.

NIVEAU 7 (code : DWNDGBW)

Usez de magie sur le sac qui est sur l'arbre (en haut à gauche). Prenez ce sac et utilisez-le sur la terre. Quand les poules arrivent, lancez un coup de poing sur l'éventail pour les faire fuir. Il faudra un peu de magie sur le nuage de droite, en haut de l'arbre, pour faire tomber la pluie. Prenez ensuite la plante qui vient de pousser et allez donner le champignon et la fiole au sorcier.

NIVEAU 8 (code : JCJCJHM)

Lancez un sort sur le squelette, puis sur l'os qu'il a fait tomber. Prenez la flûte et jouez un air sur le serpent. Le reptile vous servira de corde... Grimpez, puis mettez le sorcier sur la planche de droite. 11 suffira d'un coup de poing dans le tas de cailloux, à droite de l'écran, pour le faire monter... Faites de même pour l'autre gobelin et le niveau est complet !

NIVEAU 9 (code : ICVGCGT)

Contournez l'écran pour ne pas passer trop près du chien. Prenez la viande et agitez-la n'importe où sur l'écran.

NIVEAU 10 (code : LQPCUVJ)

Avec Oups, utilisez la viande sur le trou. Allongez, avec Ignatus la branche avec les feuilles. Avec Oups, prenez la biroute et allez sur la branche. Avec Asgard, allez sur le rocher et tirez la branche. Oups est projeté en l'air, idem pour Ignatus. Avec Ignatus, jetez un sort sur le pot. Avec Oups, prenez le pot et bouchez un trou. Avec Asgard, frappez la tête d'oiseau qui sort sans arrêt et avec Oups, saisissez-la avec la biroute en haut.

NIVEAU 11 (code : HNWVGKB)

Contournez sans cesse le chien afin d'être toujours en face de lui. Utilisez l'oiseau (celui-ci doit rester en l'air). Usez de magie sur le chien... Il s'envole! Donnez un coup de poing dans la porte du fond et le tour est joué.

NIVEAU 12 (code : FTQKVLE)

Prenez la plume et chatouillez le pied du squelette. Empochez le bilboquet et déposez-le dans la main du squelette. Prenez la clef et donnez-la au prisonnier (dans une cage en haut à droite). Transformez la plume en tapette et prenez-la. Rendez-vous ensuite l'étagère du haut. Ecrasez la et transformez-la en fléchette, avec l'aide du magicien. Lancez la fléchette ainsi confectionnée sur le tableau du sorcier. Le gobelin va descendre pour bien se placer et tirer. Prenez enfin l'élixir et la poupée du roi.

NIVEAU 13 (code : DCPLQMH)

Attention, il ne faut jamais passer devant la porte du sorcier, là où se trouve la trompette. Lancez un sort sur les racines de l'arbre et prenez l'appau. Montez maintenant au dessus des oeufs et soufflez dans l'appau. Quand l'oiseau

a fini de couvrir, il faut donner un coup de poing sur l'oeuf qui bouge, puis utiliser la magie sur l'oeuf et sur la trompette. Pour le goblin qui porte les objets, prenez l'élixir, buvez le et passez devant la porte invisible. Mettez ensuite la carotte près du trou, en haut à droite. Un peu de magie sur la taupe... Attendez enfin que la diversion pour faire passer le troisième goblin à droite.

NIVEAU 14 (code : EWDGPNL)

Utilisez une fois de plus de la magie sur le caillou, à gauche du dolmen. Prenez ensuite le bâton et utilisez-le sur le trou du dolmen, sur la droite. Prenez aussi l'arrosoir et arrosez la plante la plus à gauche, ainsi que la troisième en partant de la droite. Lancez maintenant un sort sur ces deux plantes, puis un coup de poing dans celle de gauche. Empochez la clef et utilisez-la dans la serrure de la plante de droite. L'affaire est dans le sac !

NIVEAU 15 (code : TCNGTOV)

Avec Asgard, frappez le tas de boulets. Avec Oups, prenez le boulet tombé. Avec Asgard, frappez le canon. Avec Oups mettez-y le boulet. Avec Asgard, redressez le canon et avec Oups allumez la mèche. Avec Oups, prenez la carotte et mettez-la dans le canon. Avec Asgard, baissez le canon et avec Oups, allumez la mèche. Avec Oups, faites chauffer la marmite. Recommencez l'expérience pour avoir une carotte et avec Ignatus, transformez-la en cornet acoustique. Avec Oups, prenez et donnez le cornet acoustique au sourd et prenez le maillet et utilisez-le sur le gong. Prenez le pendule.

NIVEAU 16 (code : TCVQRPM)

Première manoeuvre, mettez le caillou sur la croix verte. Lancez ensuite un sort sur le caillou, et ce deux fois de suite. Utilisez aussi de magie sur le palmier le plus à gauche. Donnez alors un coup de poing sur la pioche et utilisez le pendule sur la tache vert sombre en plein milieu du bas de l'écran. Creusez avec la pioche quatre fois de suite à cet endroit...

NIVEAU 17 (code : IQDNKQO)

Avec Asgard, frappez le tas de bois. Avec Oups, prenez la branche et mettez-la sur le piège à loup. Avec Ignatus, transformez la bûche en désodorisant. Avec Ignatus, déplacez le sac. Prenez le sac avec Oups et utilisez-le en haut, un pied apparaît. Quand il s'arrête au bout, aspergez-le avec Oups de désodorisant et prenez le pied. Posez le pied sur la corniche où était posé le sac et attendez que le dragon crache le feu dessus et récupérez-le. Posez le pied cuit sur la trappe à côté du piège à loup. Prenez l'épée et mettez-la à l'endroit où vous avez fait cuire le pied. Récupérez l'épée enflammée.

NIVEAU 18 (code : CDEPURJ)

Vous allez tout d'abord devoir utiliser la dague sur le rond du bonhomme du milieu. Placez le goblin qui porte les objets sur la main de droite. Le roi va se transformer en clef. Il faut mettre celle-ci dans l'oreille de gauche. Placez également les trois gobelins sur la main de droite.

NIVEAU 19 (code : NGOGKSP)

Pour ce niveau, utilisez successivement le faux nez, la banane (donner un coup de poing dans les bananes) et le savon devant le monstre à gauche (cela le fera rire). Prenez ensuite le grimoire et utilisez de magie sur la grille du fond.

NIVEAU 20 (code : NNGWTTO)

Ici, il faut lancer un sort sur le petit bout qui dépasse de la statue de pierre. Un levier apparaît, frappez-le du poing. Appliquez ensuite la magie sur le bouchon dans l'oreille du géant. Vous pourrez alors lire le grimoire près de l'oreille du monstre afin de le faire rire. Prenez maintenant l'appât qui se trouve en haut à gauche, dans la petite tour. Utilisez ensuite cet appât en haut à droite, pour faire sortir le bonhomme. Prenez le bol vide et placez le sous l'œil gauche du géant. Lorsque celui-ci pleurera, le bol se remplira de ses larmes! Il faut alors relire le grimoire au géant. Prenez le bol plein et utilisez-le sur le bonhomme, en haut à droite. Prenez enfin le lance-pierre.

NIVEAU 21 (code : LGWFGUS)

Commencez par utiliser le lance-pierre sur le fil qui tient les bananes. Lancez ensuite un coup de poing dans la manette et placez les trois gobelins sur le dos du poisson.

NIVEAU 22 (code : TQNGFVC)

Avec Oups, utilisez le lance-pierres sur le sorcier qui tombe dans la marmite et kidnappe Oups. Avec Ignatus, transformez la pierre au pied du fond du squelette. Avec Asgard, allez tout en haut à droite. Avec Ignatus, jetez un sort sur le sorcier, qui libère Oups mais kidnappe Ignatus. Avec Asgard, frappez le sorcier qui libère Ignatus mais emprisonne Asgard. Avec Oups, utilisez le lance-pierres sur le fil qui ligote Asgard. Avec Oups, faites tomber la longue ficelle à l'aide du lance-pierres. Placez le sac vide à terre sous l'araignée. Avec Ignatus, jetez un sort sur l'araignée qui tombe dans le sac. Et... Et... à vous de jouer !

FIN

Blood le 13 Juillet 2005, bien modifié d'après la solution de Tilt

