


# Moonstone

[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.**

## La Carte - [Les Objets](#) - [Le Bestiaire](#)



 Ces balises représentent les aires de bataille, elles sont au nombre de 6 par type de terrains et recèlent les clefs à trouver.

**V** Représente le village de départ de votre chevalier. Aucun étranger ne peut le visiter. Si vous avez moins de 3 vies, vous pourrez en regagner une gratuitement. Attention ça ne marche que 3 fois.

### 1. La Cité de Highwood

Cette cité vous offre différents services dont voici la liste :

#### Merchant :

Le marchand vous propose une modeste panoplie d'équipement qui est détaillé dans la partie [Objets](#) de ce guide.

#### Tavern :

La taverne est l'endroit idéal pour gagner les quelques pièces qui vous manquent pour acheter votre matériel. Les plus audacieux s'y feront une petite fortune, mais je vous recommande plutôt de vous en servir pour arrondir vos achats.

#### Healer :

Le guérisseur vous rendra tous vos points d'énergie pour 10 pièces d'or si vous étiez blessé, sinon il vous rendra une vie. Les 15 pièces suivantes vous rendront une vie supplémentaire. Si vous êtes près de vos sous vous pouvez économiser 5 pièces d'or par vie en faisant 2 visites successives et en donnant 10 pièces d'or à chaque fois.



## High Temple :

Le temple est le lieu de culte où se vend des artéfact magiques dont les détails sont donnés dans la section [Objet](#) de ce guide.

## 2. La Cité de WaterDeep

### Merchant, Tavern & Healer :

Pour ces 3 lieux, rien ne change de la cité Highwood, tant dans les prix que dans le choix des articles.

### Mythral the Mystic :

Mythral est une personne dont les pouvoirs dépassent l'entendement humain. Ce dernier peut invoquer des forces astrales qui vous lègueront de la force, de la constitution ou de l'endurance, selon l'alignement des planètes (au pif quoi). Donnez lui un minimum de 10 pièces d'or pour avoir vos chances, mais attention, ce que Mythral peut donner, Mythral peut reprendre, n'abusez pas de ses services !



## 3. La Tour du Sorcier



Ce sorcier, conscient de votre destinée, vous aidera dans votre quête s'il juge que vous manquez d'or, de force, d'endurance, de constitution, ou même d'objet magique, il vous les offrira. En revanche si vous venez l'importuner quand il est de mauvais humeur il vous changera en crapaud pour un tour, vous laissant sans défense, avis aux amateurs.

## 4. StoneHenge

Ce lieu est l'endroit où devra s'accomplir le rituel final. Il faudra vous y rendre sous une lune naissante si c'est ce que représente votre pierre de lune ou bien pleine etc ... En attendant ce moment vous devrez rester sur vos gardes car ce seront les dernières chances pour vos adversaires de vous voler. Durant le jeu, ce lieu vous rendra l'une de vos vies si vous décidez de sacrifier un objet magique tel que les talismans.

## 5. La Vallée des Dieux

Dès lors que vous serez en position des 4 clefs et que vous serez suffisamment équipé et aguerri, vous serez en mesure de visiter cette place. S'y cache le dangereux gardien de la pierre de lune, c'est donc le boss final.

Largo



# Moonstone

[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.**

## [La Carte](#) - [Les Objets](#) - [Le Bestiaire](#)

Voici l'écran d'inventaire qui répertorie toutes les informations qui concernent votre héros. En haut, se situe la force (STR) la constitution (CON) et l'endurance (END). L'expérience amassé et donc le nombre de victoire est comptabilisé sur XP tout comme votre bourse est précisée sur GOLD. Enfin HIT représente votre jauge d'énergie. Pour rappel, sachez que la force influe sur la puissance de vos coups, que la constitution influe sur le dénominateur de HIT et que l'endurance vous permet de dévoluer sur la carte plus longuement.

Pour incrémenter l'une de 3 statistiques, il suffit de cliquer dessus quand vous avez suffisamment d'expérience comme c'est le cas ici.

Sous ses statistiques se trouvent vos vies, puis vos armes et armures.

Commençons par les couteaux de jet à 2 pièce d'or l'unité. Je vous conseil de les voler aux autres chevalier plutot que de perdre de l'argent inutilement dans cet achat. C'est une arme utile contre certains adversaires, gardez en toujours avec vous.



**1.** Voici l'une des 4 pierres de lune que vous pourrez trouver, indispensable pour accomplir le rituel de StoneHenge.

**2.** Ceci est l'une des 4 clefs à réunir pour pouvoir fouler le sol de la Vallée des Dieux .

**3.** Cet anneau de protection incrémente votre résistance et par conséquent vos statistiques de HIT.

**4.** Ce talisman protège son possesseur des coups portés par le dragon. Plus vous en avez, plus vous avez de chance de le vaincre.

**5.** Ceci est une potion de soin qui réstaurer votre jauge d'énergie (HIT) si elle n'est pas déjà pleine, en cas contraire, vous regagnez une vie.

**6.** Cette boule de crystal vous donne la possibilité de connaitre quel trésor se cache dans une aire de bataille. Cependant ne négligez pas les combats quel qu'il soit car sans expérience vous ne ferez pas long feu.

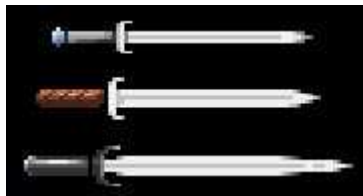
**7.** Ce sortilège vous permet de voyager 2 fois plus vite sur la carte.

**8.** Celui ci vous donne la possibilité d'aller n'importe où sur la carte, mais attention car s'il est maudit, vous serez téléporter au hasard.

**9.** L'invocation vous confère la faculté de voler à distance un objet à n'importe quel chevalier sans qu'il ne puisse se défendre.

**10.** Ce puissant sort, va donner l'ordre au dragon d'attaquer le chevalier de votre choix.

**11.** Ce sort de protection vous permettra d'éviter les combats que vous n'avez pas provoqué. Si ce parchemin est maudit, vous devrez vous battre avec les commandes inversées.



Passons maintenant au détails des armes. L'épée sur l'image d'inventaire visible plus haut (Sword of Sharpness), est la plus puissante du jeu. Vous devrez la trouver sur la carte, sur un chevalier ou pire sur le dragon. En attendant vous devrez vous contenter des épées situées à gauche triées dans l'ordre de leur efficacité. La première épée vous est donnée au début de l'aventure, la seconde coûte 10 pièces d'or et la dernière, 25 pièces

d'or.

Même chose pour les armures qui sont dans l'ordre de qualité. la première est gratuite les autres coûtent dans l'ordre 30, 50 et 75 pièces d'or.



Pour quitter l' écran d'inventaire cliquez sur un des piliers.

Largo

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





# Moonstone

[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.**

## [La Carte](#) - [Les Objets](#) - [Le Bestiaire](#)

Je vous détail ici les tactiques de combats à adopter face à tous les ennemis du jeu et surtout ce qu'il y a à craindre d'eux. Tachez de vous débarrasser des plus forts en premier car avec le temps, ils deviendront encore plus redoutables. N'essayez pas non plus de provoquer les chevaliers noirs, ils viendront tout seul ... Et en ce qui concerne le dragon, si vous pouvez éviter de l'affronter c'est aussi bien parcequ'il vous prépare de mauvaises surprises.

### Quelques commandes :

A : Quitter la partie

E : Finir son tour

I : Afficher l'inventaire

### Les Chiens de Guerre

Ces créatures sont très rapides et il vous faudra ruser plutôt que de courir derrière. Ils chargent d'un côté à l'autre de l'écran sans jamais s'arrêter donc la première chose à faire est de les éviter en vous plaçant au centre de l'arène et en bougeant verticalement. Si vous faites ce simple mouvement, le chien se concentrera sur votre nouvelle position et attaquera, mais si vous bougez trop, il passera à côté de vous.

Soyez donc Bref dans votre esquive et faites face à la bête pour la frapper à la tête (Haut + Feu). Vous pouvez parfois les voir se préparer à l'extrémité de l'écran, soyez vigilant même s'ils sont faciles à éviter vous devez être préparé à frapper au bon moment. En cas d'échec ils vous feront tomber. Dans le pire des cas, ils plantent leurs cornes dans vos entrailles et le combat s'arrête là. Lorsqu'ils sont plusieurs, le meilleur moyen d'en venir à bout et de tous les faire attaquer d'un même côté. Mais cela s'avère long et difficile, l'autre solution consiste à attirer les chiens vers plusieurs positions puis de revenir rapidement sur l'une d'elles. Vous devez alors rester très dynamique et l'autre passera à côté de vous..



### Les Orcs à la hache et au marteau

Ceux-ci ne présentent pas une grande menace mais ils sont souvent très nombreux alors ne vous découragez pas. Il faut être toujours en mouvement pour ne pas se faire toucher. Attirer les en arrière pour les forcer à attaquer à distance et ainsi perdre du temps, puis foncez dessus pour les attaquer rapidement (Avant + Feu). Soit ça se passe bien et vous aurez de l'avance sur l'orc pour le frapper, soit la feinte n'aura pas

marcher mais il ne reculera pas assez vite pour éviter votre coup. Pensez à vous écarter tout de suite après et poursuivez de cette manière jusqu'à repeindre le sol. Quand ils sont plusieurs il faut être encore plus mobile et attendre que l'un d'entre eux attaque pour s'occuper de l'autre. Juste avant de les tuer, essayez l'attaquer percante (Avant Bas + feu),

l'orc agonisera à terre et il ne sera remplacé qu'après sa mort ce qui vous laisse le temps d'en finir avec le ou les autres.

### Les Singes-Rats

Voilà de bien étranges créatures qui sont aussi agaçante qu'encombrante. Pour les battre, c'est assez simple, placez vous où vous voulez, sauf au centre et attendez qu'ils arrivent. Alternier attaque avant et arrière selon leur position. Une confrontation frontale les tuera rapidement, et même si c'est moins efficace en arrière, les coups s'enchainent très vite et ils n'auront pas le temps de réagir. Si



vous insistez pour aller au centre, vous risquez d'être étranglé par celui qui se cache dans l'arbre, la solution est de faire Bas + Feu très vite sous peine d'étouffer. Il est difficile de s'en débarrasser dans cette position, aussi éviter la. Sachez également que ces créatures sont beaucoup plus féroce à la pleine lune.

### Les Orcs Lanciers

Ces adversaires risquent de vous poser de sérieux problèmes car ils sont vifs et redoutables. Ces derniers gardent toujours une bonne distance d'attaque et de défense, si bien que vous ne pourrez les toucher qu'avec des coups de longues portées. Vous devez être rapide et exécuter votre attaque avant qu'ils ne se mettent en garde, pour espérer éviter les contres. Une des possibilités consiste à esquiver le coup (Bas + Feu), car leurs attaques ne sont guère variées, cela demande de l'entraînement mais c'est la meilleure façon de les vaincre. Si vous restez immobile quelques secondes, ils en profiteront pour vous empaler, vous êtes prévenus.



### Le monstre des marais

Ces monstres ont la fâcheuse tendance d'apparaître au moment où l'on ne s'y attend pas et si vous ne réagissez pas, ils vous plongeront avec eux dans les profondeurs des marais. Un simple mouvement haut ou bas devrait vous tirer d'affaire, il ne vous reste plus qu'à affûter vos réflexes. Cet adversaire est très lent, mettez vous en position et attendez qu'il arrive à votre hauteur pour l'attaquer (Haut + Feu). C'est très facile mais attention, on ne sait jamais si la lutte est finie, alors restez sur le qui-vive. Dernière chose à craindre, s'il vous attrape avec ses griffes, il vous faudra utiliser toutes les directions et Feu pour vous libérer et reprendre le combat.

### Les trolls

Ce sont probablement les plus terribles de vos opposants. Ils sont grand et par conséquent frappent loin et vite, en plus de ça ils peuvent vous envoyer valser à l'autre bout de l'écran si vous êtes trop près, et enfin ils sont capables de vous aplatir en un seul coup, chose très fréquente. Comble de malchance ils sont aussi très forts et vous balayeront en quelques coups. Tenez vos distances de ceux-ci, faites les bouger et attaquez avec Feu + Avant lorsqu'ils ont du retard sur vous. C'est assez long à en venir à bout, le rythme du combat est frénétique et en plus ils attaquent rarement seul. Vous pouvez aussi essayer les couteaux qui marchent bien mais vous n'aurez pas beaucoup de temps pour vous mettre en place. Je vous déconseille

les esquives avec les trolls car ils enchainent les attaques vraiment très vite et je vous souhaite bien du courage lorsqu'ils sont plusieurs et qu'ils jouent au tennis avec vous comme balle ! (Ce que j'illustre sur l'image ci dessus, est une position à éviter)

### Les Baloks

Pour vous reposer un peu, voici des ennemis qui ont l'air très menaçant mais qui sont très



gentil dans le fond. Ils ont l'avantage de faire des bonds vertigineux et la tare d'être trop gourmand. Vous pourrez vous en débarrasser en reculant lorsqu'ils sautent pour éviter d'être écrasés et pour préparer tranquillement l'attaque Haut + Feu. Cependant n'oubliez pas de vous échapper tout de suite après. Dans le cas contraire ils vous empoignent et vous secouent dans tous les sens ou bien vous arrachent la tête de diverses façons que je vous laisse découvrir. Ils attaquent chacun leur tour et sont rapidement éliminés.

### Les Chevaliers Noirs

Ces chevaliers sont téméraires mais si vous êtes vifs, ils ne pourront rien contre vous. Si vous êtes trop loin ils n'hésiteront pas à vous "mitrailler" de couteaux, donc je ne vous le recommanderai pas. Plus près, ils sont assez nerveux et font beaucoup trop d'esquives inutiles ce qui vous donne le temps de les frapper à outrance. Le meilleur moyen d'éviter leurs attaques et de vous déplacer et non de faire une esquive. Ils ont du matériel intéressant, n'hésitez pas à vous servir (1 objet par défaite) et disposez eux aussi de 5 vies.

### Le dragon



Le combat contre le dragon est aléatoire, il peut venir vous chercher ou bien vous devrez attendre qu'il passe près de vous pour provoquer le combat. Séverement armé et muni d'au moins 2 talismans combinés à une bonne dose d'expérience vous aurez une chance de tenir plus de 5 secondes face à lui. Première chose à savoir, ne restez pas près de lui, car il n'aura qu'à se baisser pour vous avaler ou pour vous repousser très loin derrière. Là où crachera ses flammes sur tout le champ de bataille. Bref vous n'êtes en

sécurité nulle part, encore moins au centre où il peut vous brûler où vous déchiqueter selon son humeur. La technique demande beaucoup de sang froid car en cas d'échec il faudra peut-être attendre longtemps avant d'avoir une autre occasion. Courez dans le coin supérieur droit de l'écran pour le forcer à tendre le cou et à inonder de flammes l'écran, au moment où il se prépare (pas avant encore moins après) ruez-vous vers le bas de l'écran au niveau de sa tête de manière à éviter les flammes et de l'avoir à portée. Là, frappez-le sans retenue (Haut + Feu) jusqu'à ce qu'il reprenne sa position d'origine. Ensuite éloignez-vous très rapidement de lui, et reprenez depuis le début. Vous serez gratifié par le joli trésor qu'il aura amassé depuis le début de l'aventure. À vous de trouver le bon timing pour mériter ça, car c'est très gênant s'il vole l'une des 4 clefs...

### Le gardien



Le boss finale, un peu décevant déjà dans sa forme, l'est encore plus dans le fond. En effet il dispose d'une attaque électrique imparable à ma connaissance et d'un fouet plutôt commun. Evitez son fouet en vous déplaçant comme face à un orc et frappez le fort et vite, tout en encaissant les quelques décharges qui draineront votre énergie vital. Si vous avez un bon niveau d'expérience ça ne sera pas long. Mais si ce n'est pas le cas vous perdrez 3 vies par défaites et vous avez intérêt à jouer



de la sauvegarde sous Winuae sans quoi vous êtes sûr d'y passer. A l'issue du combat, vous trouvez votre pierre de lune, qui selon son aspect devra être déposée à Stonehenge sous la lune indiquée. Il vous reste à tenir, et à affronter les derniers chevaliers noirs. La suite vous offre une cinématique de fin sympathique ...

Largo

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

