

Solution Iron Lord

[Imprimer la soluce](#)

Avant toute chose, sachez qu'il vous faudra vaincre dix chevaliers pour acquérir une réputation et convaincre l'aubergiste et le chef des templiers. Ils se présentent généralement lorsque vous rejoignez votre cheval. Sauvegardez fréquemment au besoin.

Vous devez parler à chaque rencontre et accepter toutes les missions.

Seule la potion de guérison de l'herboriste est efficace pour se soigner.

Pour gagner de l'argent, achetez les dés pipés de l'escroc et jouez-y dans le tripot.

Partie 1 : Se tailler une réputation de leader

Chatenay Malabry. Au nord-ouest, au-dessus de la place se trouve un bâtiment où se déroule le grand concours annuel de tir à l'arc. Vous devez y participer et remporter les trois manches pour gagner le trophée. Sauvegardez à chaque manche remportée et notez les paramètres pour remporter le tournoi. Allez chez l'herboriste qui se trouve à droite de la fontaine et offrez-lui la coupe.

Korando. Vous trouverez deux personnes susceptibles de vous aider : l'aubergiste au nord-ouest et le marchand-escroc au sud-ouest. Parlez avec l'aubergiste. Allez ensuite rendre visite au marchand-escroc. Vous pouvez lui acheter les dés pipés.

Au moulin, parlez avec le meunier.

L'abbaye des templiers. Dirigez-vous vers le sud jusqu'à la fontaine. Continuez au sud et vous trouverez une église où un moine se trouve. Parlez avec lui. Au nord de l'abbaye se trouve un sanctuaire où se reposent les Templiers. Parlez avec le chef des templiers.

Torantek. Au nord-est se trouve un bâtiment où se déroulent des jeux : un concours de bras de fer et un jeu de dés. Ce dernier est important pour gagner de l'argent. Faites le concours de bras de fer. Vous devez réussir à abattre neuf adversaires de suite. Sous Winuae, intervertissez la souris et le joystick à ce moment-là pour gagner les doigts dans le nez. Parlez ensuite avec la serveuse.

Sortez du tripot et dirigez-vous au sud-ouest. A gauche de la fontaine de la cité, se trouve un petit bâtiment. Là un mercenaire se terre. Donnez-lui le médaillon. Parlez-lui et achetez-lui le collier.

Korando, chez le marchand-escroc. Donnez-lui collier. Achetez une armure dorée.

Torantek. Donnez-la au mercenaire.

Chatenay Malabry, chez l'herboriste. Il se rappelle de la coupe offerte et acceptera sans problème de faire une potion de guérison pour les moines-combattants.

L'abbaye des templiers. Allez chez le moine et donnez-lui la potion. Il vous promet l'aide de ses moines et convaincra le chef des Templiers de vous parler. Dirigez-vous là-bas. Il vous parle enfin et vous confiera ses hommes.

Korando chez l'aubergiste. Il s'excusera auprès du meunier et vous enverra son armée.

Moulin. Le paysan est content, tout le monde est content.

Château familial. Passez à l'offensive depuis la tour au centre des ruines.

Partie 2 : Le Wargame

Tout commence par un petit wargame tactique qui ne devrait pas poser trop de problèmes. En gros, arrangez-vous pour toujours avoir une avance et ne pas avancer vos pions de plus de deux cases car chaque déplacement est totalisé aussi chez l'adversaire. Par exemple, vous avancez de trois cases, au tour suivant, l'ordinateur pourra aussi avancer de trois cases. Donc il faut veiller à ne pas envoyer une escouade trop faible en vérifiant le nombre d'hommes à chaque fois, et anticiper les déplacements de l'ordinateur.

Partie 3 : Les labyrinthes

Six labyrinthes pour finir le jeu. Dans chaque labyrinthe il faut trouver l'épée, la clef et la flèche vers le bas. Entre chaque labyrinthe, l'épée permet d'envoyer des projectiles sur des bestioles. A chaque labyrinthe, il y a aussi un item pour se soigner.

Et donc, une fois le dernier labyrinthe passé, vous allez voir...

Blood le 31 Mai 2006

[Alone in the Past](#) - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.