

SOLUTION DU JEU / ELVIRA MISTRESS OF DARKNESS

SOLUTION DISPONIBLE SUR LE SITE

http://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_solutions.php?id_solu=46&page=1

LTF vous permet de retrouver 116 solutions de vieux jeux vidéo.

Ramasser du foin dans la cour du château.

Entrer dans le château. Entrer dans la bibliothèque. Prendre le manuel des sorts.

Aller dans l'armurerie. Prendre l'épée longue et l'utiliser. Prendre le bouclier et l'utiliser.

Prendre l'arbalète. Descendre dans la cuisine. Prendre le miel à droite.

Rendre le manuel des sort à Elvira. Lui demander de faire le sort sur la connaissance des plantes.

Boire la potion ainsi récupérée. Remonter. Monter au premier étage. Entrer dans toutes les salles non fermées et sortir s'il s'agit de la salle où le vampire dort.

Pour les autres salles, fouillez tout ce qui est possible pour y récupérer des flèches, du laudanum dans le trou de souris de la salle de bain et une bible. Fouillez la bible et récupérez le parchemin.

Descendre et sortir dans la cour. Sortir dans le jardin.

Fouiller tous les buissons, tous les arbres pour y trouver des ingrédients, même une branche à l'écran peut cacher un ingrédient.

Exécuter cette recherche tant que vous êtes hors du château.

Se diriger vers la cible. Utiliser 4 fois de suite l'arbalète. Récupérer les 3 flèches sur la cible.

Aller voir l'homme et son rapace. Attendre que l'oiseau s'envole.

Utiliser l'arbalète lorsque l'oiseau est au milieu de l'écran. Récupérer les plumes, le clef en or et votre flèche.

Aller dans la petite maison du jardin. Prendre 2 vers sur le cadavre, 1 maillet et 1 crucifix.

Prendre les graines de la boîte en fer pour y découvrir une clé en fer. Prenez la clé.

Aller à l'entrée du labyrinthe. A chaque mauvaise rencontre, utiliser le plus rapidement possible un des 2 sorts.

A chaque fois qu'une plante est en vue, la prendre et la mettre dans le sac.

Au fond du labyrinthe se trouve un bosquet rempli d'yeux. Utilisez 2 fois l'arbalète. Entrer dans le bosquet.

Récupérer le joyaux d'Elvira. Avancer jusqu'à la fontaine.

Prendre toutes les plantes. Ressortir du labyrinthe.

Aller devant la porte verrouillée du jardin. Déverrouillez la porte. Entrer dans le petit jardin.

Prendre toutes les plantes.

Retourner dans la cour du château. Entrer dans les cachots. Entrer dans chaque cellule et à chaque fois chercher s'il n'y a pas d'insectes. De plus, récupérer 5 toiles d'araignées au passage.

Normalement, on peut récupérer 5 mille-pattes, 5 perce-oreilles, 10 araignées et 5 scarabées. Dans ce dédale, se trouve la salle des tortures. Entrez-y et prenez le sac de sel.

Tirer l'anneau à droite. Récupérer le squelette et la clef en or.

Sortir dans la cour du château. Descendre dans le puits. Prendre la mousse.

Retourner à la cuisine jeter le sac de sel sur la grosse cuisinière. Se tourner à droite. Prendre 2 bouteilles de vin blanc.

Faites faire à Elvira le sort de la fierté chatoyante. Tourner à gauche et utiliser le sort.

Cliquez sur le passage et Elvira vous rapporte une clef. Faites également d'autres sorts qui vous permettront de guérir. Laissez les ingrédients à la cuisine. Remonter. Aller à l'église. Prendre le missel en cuir de manticores.

Aller vers l'autel. Cliquer dessus et mettre le joyau d'Elvira dans le trou de la croix. Entrez dans le trou ainsi fermé.

Regardez la fresque du fond et utiliser le parchemin trouvé dans la bible.

Se retourner et prendre la couronne. Se retourner et mettre la couronne sur le roi-squelette. Prendre son épée.

Utiliser cette épée comme arme définitive.

Aller dans le salon. Prendre le pique en bois et la plante monsbera.

Monter à l'étage. Entrer dans la pièce où dort le vampire.

Utiliser le pique sur le vampire. Récupérer la poudre de vampire et fouiller la pièce.

Aller dans la bibliothèque. Déposer tout ce dont vous n'avez plus besoin.

Sortir dans la cour. Aller à la forge. Prendre le bol dans la caisse. Mettre le bol dans les braises.

Mettre le crucifix dans le bol.

Tremper une flèche dans le bol.

Aller à l'écurie. Tuer le loup garou avec la flèche d'argent. Récupérez les crins de chevaux.

Tirer le dernier anneau et récupérer une clef en or. Retourner à la cuisine pour qu'Elvira vous prépare de nouveaux sorts dont les plus importants sont l'élixir du chevalier, manticores et tendresse de champignons.

Sortir dans la cour du château. Descendre dans les catacombes. Chercher le monstre à la pierre et le tuer.

Récupérer sa pierre et se diriger dans la salle d'où il provient.

Fouiller les tombes. Récupérer la clef marron. Sortir de cette pièce et fouiller toutes les autres pièces.

Veiller à examiner le contenu des tombes gauches avant d'examiner le contenu de celle de droite. Lorsque vous trouverez une tombe vide, déposez-y le squelette. Ouvrez la tombe de droite et l'eau surgit. Descendre en plongée. Remonter à la surface dès que possible. Redescendre au fond du puits, puis aller jusqu'à la grille.

Déverrouiller la grille grâce à la dernière clef. Remonter à la surface dès que l'on suffoque. Fouiller le fond des marais.

Prenez la clef en or sur le cadavre. Retrouver la grille. Ressortir par le puits.

Faites de nombreux combats pour augmenter votre skill. Une fois assez exercé, aller voir le capitaine à l'entrée du château.

Tuer le capitaine. Prendre la clef en or sous la notice accrochée au mur.

Retourner à la salle des tortures. Prendre la paire de pinces.

Retourner à la cuisine. Prendre le charbon ardent.

Monter dans les remparts. Monter au canon qui est prêt à tirer. Utiliser la pince sur la mèche.

Aller à la tour détruite. Monter tout en haut. Faire un gros plan sur le coffre.

Mettre les 6 clefs en or dans les 6 serrures en respectant l'ordre marqué sur les clefs. Prendre le poignard et le parchemin.

Aller dans les catacombes. Utiliser le parchemin pour vous débarrasser des spectres.

Aller à l'intersection des 2 tunnels où se trouve un petit trou dans le sol. Faire un gros plan sur le trou.

Introduire la pierre du monstre dans le trou. Consommer tous les sorts qui augmentent les capacités physiques et spirituelles.

Descendre dans le trou. Introduire l'épée dans le trou se trouvant au milieu de l'étoile. Utiliser le parchemin. Utiliser le poignard.

Emelda meurt