

KULT



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

- Rencontrer des aspirants pour échanger les objets
- S'il n'y a pas de protozorqs dans le coin, tuer le mec carrément, ou alors voler le par "TELEKINEZE", si l'aspirant vient vous chercher le premier, bastonnez le, en cours de combat suivez l'indication du fœtus pour savoir si vous devez utiliser vos PSI POUVOIRS
- Vous pouvez aussi lancer le poignard sur un aspirant et fouiller son cadavre
- N'abusez de vos PSI POUVOIR
- Essayez de faire l'épreuve du pendu en dernier car elle demande pas mal de PSI POUVOIR

Voici déjà la réponse aux 5 énigmes :

DE PROFONDIS – objet nécessaire : corde



- Cliquer (le monstre s'enfonce)
- Cliquer sur "attendre"
- Cliquer sur votre corde, "attraper au lasso" sur le crochet qui sort du plafond
- Cliquer sur "attendre"
- Cliquer sur le monstre de pierre qui sort : choisir l'option "sauter dessus", récupérez la corde
- Adorer le jusqu'à ce qu'il vous conduise sur l'autre rive, vous trouvez un crâne en sortant

LE PENDU – objet nécessaire : aucun



- Utiliser le PSI POUVOIR "HYPER VISION" ou rien si vous avez la lampe
- Utiliser le PSI POUVOIR "MOUCHE" et se poser sur la plate-forme sous le pendu
- Appuyer sur le levier à gauche du pendu (pousser),
- => Il meurt (normal, c'est un traître !)
- Enlever corde (après avoir cliqué sur le pendu),
- => Il tombe et va nourrir DEILOS
- Cliquer sur le creux (au-dessus de la plate forme)
- Inspecter le
- Vous trouvez un crâne

LE MUR – objet nécessaire : poignard



- Cliquer sur zone 3 (triangle au sol) de manière à ce que la cloison se ferme lorsque vous prendrez une porte (gauche ou droite)
- On arrive devant un croisé en pierre
- Cliquer sur la marche sous la statue (monter dessus)
- Cliquer sur votre poignard et choisir l'option "mettre dans" et glisser le dans la fente au niveau du cœur
- Récupérez le poignard et emprunter le passage près du mur
- On arrive devant un trou (cliquer dessus), l'inspecter pour y trouver un crâne
- Revenir sur vos pas et prendre le passage près du mur

EN PRESENCE DU SCORPION – objet nécessaire : mouche



- Cliquer sur le scorpion
- Choisir l'option "prier"
- Franchir la porte sous l'araignée
- Dans la salle avec la maitresse, cliquer sur la toile et choisir l'option "ramper"
- Lui offrir votre mouche
- Vous pouvez ou non l'embrasser mais pas plus... (risque de piqure)
- Choisir d'offrir la mouche à l'araignée bleue et prendre la rouge
- Revenir au scorpion et mettre l'araignée rouge dans sa bouche ouverte
- La trappe s'ouvre et KHELE sort
- Cliquer sur la trappe et choisir "passer" pour y trouver un crâne

LES JUMEAUX – objet nécessaire : gobelet



- Cliquer sur chacun des 2 serpents : ouvrir leur gueule
- Aller dans la salle à gauche "la source"
- Devant la fontaine, inspectez-la (on apprend que l'œil est un peu usé)
- Cliquer sur l'option "appuyer sur œil" (l'eau coule)
- Remplir votre gobelet
- Retourner dans la salle des "JUMEAUX"
- Verser l'eau ("vider dans" en ayant cliqué sur le gobelet) dans la gueule du serpent de gauche, on récupère un petit dé
- Le prendre et le lancer (cliquer sur le dé et choisir "lancer sur") : normalement on fait un 2
- Mettre le dé dans la gueule du serpent de droite, passer par la porte du fond "QUI SERA SAUVE ?"
- Cliquer sur la tête de serpent sur le mur ("appuyer"), bruit dans la salle "LA SOURCE"
- Soulever la main à gauche et à droite
- Recliquer sur la tête de serpent ("appuyer"), une trappe s'ouvre au mur
- Inspecter la gravure, retenir le symbole
- Retourner dans la salle "LA SOURCE", on trouve alors devant la fontaine 6 cubes qui, lorsqu'on les inspecte, comportent chacun un signe gravé
 - CUBE 1 : CERCLE
 - CUBE 2 : TRIANGLE
 - CUBE 3 : ETOILE
 - CUBE 4 : CROIX

- CUBE 5 : CARRE
- CUBE 6 : LIGNES ONDULEES
- En fonction du dessin observé sur la trappe dans "QUI SERA SAUVE ?", soulever le cube qui porte le même dessin pour trouver un crâne

DIVO



- Rapportez maintenant les 5 crânes au Protozorq devant l'échangeur d'objet dans l'orbite du maître pour devenir DIVO et obtenir un œuf. Vous devez encore avoir la corde.
- Sortir de l'anneau "PASSAGE DES FIDELES", montrer l'œuf au garde

LE PARVIS

- Faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" au garde au fond à droite puis entrer. Ne pas perdre de temps car ils vont vous poursuivre

LA GARGOUILLE

- Inspecter "GARGOUILLE", appuyer sur l'œil, une fois de l'autre coté attraper le levier au lasso, passer par la trappe.

LES GALERIES



- Aller tout droit jusqu'à NORMAJEEN & ASH, écouter ce qu'ils disent, faire un "SCANNER", ouvrir la tombe, prendre "FEV" et "FIOLE" (la fev ranime les morts, la fiole remet les PSI POUVOIRS au maximum), prenez la galerie de gauche jusqu'à la trappe, entrer, vous voilà au réfectoire

ABLUTIONS

- Embrassez la fille, toutes les portes donnent sur des dortoirs où vous pourrez lire des inscriptions

SEUIL DE LA VERITE

- Mettre l'œuf dans la bouche de la statue, inspecter "LUTRIN" faire "TELEKINEZE" pour attraper la statuette

APAISEMENT DES PUISSANCES



- Tuer la prêtresse, faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" sur Saura, lui faire boire la fiole et hop, vous avez récupéré votre copine SAI FAI. Récupérez le poignard de sacrifice

LE REPOS DE SAURA

- Poser la statuette dans la niche, la trappe s'ouvre. Faire entrer le singe dedans; maintenant retournez à "PRESENCE DE DIEU", le mur d'étoile s'ouvre. Buvez une gorgée de la fiole si votre PSI POUVOIR est bas et entrez

NAISSANCE D'UNE RACE DIVINE



- Pousser le levier
- Tuez Zorq avec le PSI POUVOIR "KILLER"
- Brouiller l'esprit d'Harssk (Qriich se fixe sur sa tête)
- Pendant qu'il monte à l'échelle, fermer la trappe par TELEKINEZE
- Attendre qu'il se cogne en haut et lâche SAI FAI
- Lancer le poignard de Sacrifice sur Harssk
- Et voilà c'est fini. Vous êtes libre et tous les PROTOZORQS sont morts.

FIN

Neoblood le 5 Février 2003 avec l'aide de la bible des pokes et de la solu de Ronan Bouyer

[Alone in the Past ?](#) est © Largo et Neoblood depuis Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leur auteurs respectifs.