

Solution Sanitarium

[Imprimer la solution](#)

Les cellules de la tour

Vous commencez l'aventure dans un asile sur le point d'exploser. Appuyez sur le bouton en bas du couloir pour arrêter l'alarme. Entrez dans la chambre près des escaliers et ramassez la serviette posée sur le lit. Tournez à gauche et allez parler au patient au bout du chemin. Il mentionnera le nom du docteur Morgan. Il parlera aussi de guerriers déchus. Son discours est très embrouillé. Pas la peine de s'attarder avec lui. Descendez les escaliers de droite. En passant devant la statue, celle-ci s'éclairera... Entrez dans la chambre pour parler au fou sur le lit. Celui-ci semble parti dans un trip citrouilles ! Discutez ensuite avec le type assis par terre dans le couloir. Lui, ce sont les insectes qui l'inquiètent...

Continuez au bout du chemin, vous ne parviendrez pas à sauver le malheureux qui se jette dans le vide. Remontez à l'étage et continuez par le chemin de droite. Utilisez la serviette sur le câble puis ouvrez la porte. Entrez dans la tour. Tous les appareils sont éteints. Pour les allumer, vous devez d'abord brancher les câbles correctement. Il vous suffit de les raccorder aux prises de même couleur. Allumez le moniteur avec le bouton de droite puis appuyez sur Play. Après la vidéo, un court-circuit fait sauter les plombs et ouvre le coffre. Lisez tous les documents puis emparez-vous de la clé accrochée au mur. Appuyez sur le bouton du panneau de contrôle pour déployer le pont puis remontez jusqu'à la statue. Insérez la clé dans l'orifice sous la statue. L'ange se réveille et vous transporte dans un nouveau lieu.

Les innocents abandonnés

Approchez-vous des deux enfants qui dessinent par terre puis tentez de leur parler. Tant que vous ne vous rappellerez pas votre nom, ils ne vous diront pas grand-chose. Suivez le chemin de droite et entrez dans le cimetière. Encore un flash back... Parlez à Dennis, le garçon près de la grille. Vous vous souvenez maintenant de votre nom, vous vous appelez Max. Parlez ensuite aux trois autres enfants (Derek, Larry, Eileen et Marcus). Revenez parler à Dennis et demandez-lui de jouer à cache-cache avec eux. A partir de maintenant, vous devez retrouver tous les enfants cachés dans la ville. Entrez dans la cabane et ramassez le pied-de-biche. Retournez vers l'ange, montez et tournez à gauche à la fontaine. Eileen est cachée dans l'arbre au bout du chemin. Entrez dans le grand bâtiment en ruines pour y lire quelques dossiers dans les casiers. Revenez à la fontaine et montez jusqu'au pont. Entrez dans la maison de l'autre côté pour trouver Marcus caché sous le lit. Tant que vous êtes là, lisez la coupure de journal et le journal intime puis retournez vers l'ange. Regardez le panneau devant l'église...

Entrez dans l'église pour trouver Derek. Lisez les documents sur la chaire à l'entrée puis sortez. Descendez un peu la route pour arriver à l'école (Genet Elementary School). Utilisez le pied-de-biche pour ouvrir la porte et entrez. En plus de Marcus, vous trouvez plusieurs corps en décomposition. Examinez-les et sortez. Larry, le dernier enfant à trouver est caché dans un tonneau derrière la cabane en face de l'école. Allez le chercher puis parlez à Dennis pour lui demander les clés du magasin. Mais il reste apparemment encore quelqu'un à trouver. Prenez la pelle d'Eileen devant la statue puis retournez au cimetière. Utilisez la pelle sur la tombe au centre. Vous déterrez Carole, l'arme secrète de Marcus. Retournez parler au garçon. Cette fois, il vous donnera les clés. Le magasin se trouve juste à droite de la place centrale. Allez-y faire un tour. Un jeune garçon est assis devant. Parlez-lui, il s'appelle Marty. Entrez ensuite dans le magasin. Lisez les documents sur le comptoir et prenez le jerrycan vide. Sortez et entrez dans la porte de gauche. Il n'y a rien dans cette pièce, si ce n'est un fort en carton. Allez parler à Billy le garçon qui dessine devant la statue, puis à Jessie, la fille à côté de lui. Faites une partie de morpion avec elle.

Allez ensuite parler à la fille à la corde à sauter devant l'église. Elle se prénomme Meggan. Après la conversation, descendez la route jusqu'à la plage et parlez avec Timmy, le garçon qui pêche. Il attend l'appel à la messe. Remontez en ville, et asseyez-vous sur le manège devant le magasin. Il se casse. Ramassez-le et jetez-le dans la rivière à droite pour former un pont. Parlez à Maria, la fille devant le plan de citrouilles. Elle aussi semble craindre une certaine Mère. Regardez de plus près le verrou qui ferme l'accès au plant de citrouilles. La combinaison n'est autre que l'heure de la messe : 451. Munissez-vous de la faux posée contre le tracteur puis engagez-vous dans le plant de citrouilles. Eliminez la dizaine de corbeaux puis affrontez l'épouvantail. Frappez d'abord les citrouilles pour l'affaiblir puis fauchez-le avec votre arme. Passez devant la météorite et ouvrez le capot du tracteur. Prenez le câble de liaison. Entrez dans la grange et parlez à ce que les enfants appellent « Mère ».

Ramassez ensuite la clé à l'entrée de la grange puis revenez vers la ville. Parlez à Maria (près des citrouilles) puis à Marty (devant le magasin). Parlez aussi aux autres enfants. Utilisez la clé rouillée pour prendre le tuyau rouillé près de la fontaine puis allez devant l'église et ramassez un caillou. Lancez ensuite cette pierre sur la cloche. Timmy se précipitera alors à l'église. Allez récupérer sa canne à pêche sur la plage. Ouvrez le réservoir de la voiture, utilisez le tuyau sur ce réservoir et remplissez votre jerrycan d'essence. Remontez le chemin tout au nord et placez-vous sur le pont à côté du panneau « Welcome to Genet ». Utilisez la canne à pêche pour récupérer la croix métallique dans l'eau. Revenez vers la grange de Mère. Plantez la croix sur la météorite. Branchez le câble sur la petite machine et attachez l'autre bout à la croix. Videz le jerrycan dans la machine et mettez-la en route. Observez le résultat. Des racines ont disparu sur la gauche, libérant le passage. Passez par là et entrez dans le vortex avec Maria.

La cour et l'église

Parlez au fou assis sur le banc. Il se prend pour le King. Descendez les escaliers et parlez au second fou en tutu. Lui,

c'est Skippy... Continuez votre tour de l'asile en parlant aux quatre gardes, au fou qui tient un poisson, à la femme qui se dandine près de la fontaine et l'autre assise tout près. Grâce à cette dernière, vous vous souvenez que vous êtes docteur. Défoncez la porte de l'église et entrez. Parlez à Norman puis au prêcheur Bob. Apparemment, quelqu'un a dérobé la croix de l'église, il va falloir la retrouver. Retournez près du patient aux poissons et entrez par la porte. Parlez au docteur Morgan.

Intéressez-vous ensuite aux disques. Prenez celui intitulé Bella Donna en Ut majeur et posez-le sur le tourne-disques. Le fou en tutu commencera à danser. Allez vers lui et prenez la croix sur le banc. Allez rendre la croix au révérend Bob. En récompense, il vous remet un vieux balai. Utilisez le balai pour ouvrir le boîtier de commandes près du marin. Pour cette énigme, vous devez agir sur les tuyaux pour remplir la fontaine. Pour cela, il faut que toutes les sources d'eau convergent vers le symbole du cercle en bas de l'écran. Occupez-vous des tuyaux un à un et au bout d'un moment, la jauge de la fontaine sera totalement remplie. A ce moment-là, tirez sur la manette à droite. Voici la [solution de l'énigme](#). Allez parler à la femme qui danse près de la fontaine puis regardez l'eau. Parlez au reflet...

Le cirque des bouffons

Vous incarnez à présent une petite fille prénommée Sarah, vous êtes tout près d'un chapiteau de cirque. Parlez à Antonio Baldini qui dort devant vous. Il vous remettra un ticket pour jouer à Calmer l'Calmar. Utilisez les lunettes panoramiques pour observer la maison en face. Entrez dans le chapiteau et discutez avec tous les artistes présents (Inferno, Flipper, Simon, sa soeur Trixie, Meano Geno, Gauche et Baldini). Sortez de la tente. Le gros clown à droite vous bloque le passage, revenez alors sur vos pas et descendez par le chemin en bois tout à gauche. Suivez le passage qui tourne à gauche jusqu'à la roulotte rouge. C'est celle de Wilbur Smith, le tatoueur. Parlez-lui pour obtenir une bouteille d'alcool. Remarquez qu'il y a aussi une aiguille posée sur la table, mais vous ne pouvez pas la prendre pour l'instant. Revenez sur la passerelle et prenez cette fois le chemin de droite. Allez directement au stand du calmar (le quatrième).

Présentez votre ticket pour faire une partie. Vous gagnez trois autres tickets qui vous permettent de jouer aux autres stands. Sauvegardez et continuez à jouer jusqu'à avoir 10 tickets (si vous n'avez plus de ticket, vous en trouverez un par terre en bas des escaliers), continuez le chemin vers la droite. Parlez à Sean, le garçon assis. Il vous apprend que Meano Geno en pince pour Inferno... Parlez ensuite à ses parents. Prenez la burette d'huile et revenez vers les stands. N'oubliez pas de jouer au jeu des quilles et de ramassez celle qui tombe. Allez voir Gaucher et mettez-le au défi de jongler avec la quille, en échange, il vous remettra l'une de ses balles rouges. Revenez vers les stands et descendez les escaliers et parlez au grand clown Zippie puis à Stuart Limpkin juste derrière. Il vous faut 5 tickets pour voir les monstres enfermés dans les cages. Ne les donnez pas pour l'instant. Approchez-vous de la roulotte et parlez aux siamois Matt et Ashley. Utilisez l'huile sur le levier près du manège afin de graisser un peu le levier puis actionnez-le.

Montez sur le manège et continuez à gauche. Observez le panneau de clown. Vous êtes trop petite pour entrer dans le labyrinthe. Parlez alors à Oliver Tweed, le forain qui s'occupe de l'attraction. Placez la balle rouge que vous a donné Gaucher sur le panneau de clown. Vous pouvez maintenant entrer. Payez 5 tickets à Oliver et avancez. Vous trouvez un morceau de miroir cassé dans la maison. De l'autre côté, discutez avec Larry Kiri. Montez les escaliers et entrez dans la tente. Parlez à Lady Ivanna. Elle vous fait réapparaître devant le chapiteau principal. Entrez et donnez l'alcool à Inferno pour qu'elle vous apprenne à cracher du feu. Parlez à Meano Geno pour le convaincre de se faire tatouer Inferno sur le bras. Profitez alors de ce que le tatoueur soit occupé pour aller lui voler son aiguille (prenez-la quand il tourne le dos). Redescendez à la foire aux monstres et payez votre dû à Stuart pour entrer. Parlez avec les deux monstres enfermés (Brêt-Zool et Timber). Crochetez la cage de Timber avec l'aiguille puis remontez vers la maison de Sean. Parlez à Timber dans le trou, puis sautez dedans pour le rejoindre.

La cave

Utilisez le morceau de miroir sur le bois pour allumer un feu et enflammez la baguette. Vous voilà armé pour affronter le calmar. Avancez dans l'eau en prenant le chemin du haut. Evitez les stalactites qui tombent et brûlez les tentacules qui surgissent de l'eau. Brûlez plusieurs fois le « calmar » au bout de la grotte, et sortez par l'ouverture à gauche.

La demeure

Vous êtes dans la cave de la maison que vous aperceviez auparavant par la lunette. Montez les escaliers en bois. Des spectres apparaissent, écoutez-les puis suivez-les à l'intérieur. Approchez-vous du four et écoutez la mère et le père. Le père dit qu'il restera dans son bureau jusqu'à 6h. Passez dans le couloir tout en haut à gauche et entrez dans la pièce sur la droite. Regardez la scène puis revenez vers les escaliers et montez à l'étage. Entrez dans la chambre de Max. regardez la poupée de Grimwall sur la droite, puis écoutez la radio. Enfin, regardez le lit où le fantôme de Max se morfond. Montez dans la petite pièce au-dessus des toilettes. Ecoutez le fantôme de la mère puis allez dans le salon. Regardez la séquence puis entrez dans la chambre des parents. Prenez la clé en cuivre. Redescendez et utilisez la clé sur l'horloge.

Placez la grande aiguille sur le 12 pour indiquer 6h. Le père sort donc du bureau. Vous pouvez alors y entrer. Prenez la clé posée à côté du fauteuil puis la cassette vidéo sur la commode. Remontez à l'étage. Visionnez la cassette dans le salon puis passez dans le couloir de gauche. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et montez au grenier. Regardez le gros ours en peluche. Il dissimule une clé. Tirez le trampoline près des escaliers et utilisez-le pour sauter par-dessus les cartons. Utilisez la clé en or sur le coffre à jouets. Prenez la poupée. Le fantôme de Max vous demande de ramenez la poupée à sa soeur. Escaladez les cartons, descendez et allez vers la chambre en bas à droite. Rendez la poupée à Sarah.

Le laboratoire

Vous voilà de retour à l'asile sous les traits de Max. Prenez le chemin de droite et entrez dans le petit bureau. Ecoutez la radio puis regardez le tableau. Prenez la valve qui se cachait derrière. Revenez dehors et prenez cette fois-ci le chemin de gauche. Allez jusqu'au bout. Insérez la valve dans le trou sur le mur et tournez-la afin d'alimenter la machine à côté en énergie. Intéressez-vous à cette machine. Le panneau de contrôle comporte une chaîne (pour tout remettre à zéro), un volant pour faire pivoter l'aimant et un levier pour activer l'aimant. Pour réussir cette énigme, rien de plus simple.

Actionnez le levier et tournez le volant dans n'importe quelle direction. Actionnez de nouveau le levier et tournez le volant dans la même direction que précédemment. Actionnez le levier et tournez le volant toujours dans la même direction. Continuez ainsi jusqu'à ce que la grosse pierre tombe et ouvre la grille un peu plus bas. Entrez dans cette nouvelle pièce. Ecoutez le répondeur posé sur le bureau. Les tableaux cachent un code, lisez le premier à gauche du corps accroché au mur. Vous devez cliquer sur certains passages du texte pour en mémoriser des mots. Récupérez les premières lettres de chaque phrase. Cela vous donne donc « DU SALUT », [énigme 1](#).

Passez au second tableau (celui à droite du corps). Faites la même chose ici pour les 5 premières phrases. Ensuite, cliquez sur les lettres suivantes : le L de « ailleurs », le E de « offre », le E de « expérience » et le S de « appris », puis sous le P de « patience » et sur le O de « solution ». Cette fois, vous obtenez les mots « EST JEUNESSE », [énigme 2](#) . Passez au troisième et dernier tableau. Cliquez sur le S de « serais », le R de « opération », le A de « A aucun moment », le S de « semble », le U de « débusqué » et le S de « signes ». Vous avez les mots « LA CLEF », [énigme 3](#) . allez vers le panneau de contrôle près de la porte à droite et tapez dans l'ordre les mots « JEUNESSE EST LA CLEF DU SALUT ». la porte s'ouvre.

La ruche

Max prend cette fois l'apparence de Grimwall, le héros de la bande dessinée de son enfance. Ramassez le harnais sur l'insecte que vous venez de tuer. Vous passerez ainsi inaperçu dans cette ruche remplie de larves. Suivez le chemin vers le bas et appuyez sur l'interrupteur jaune pour ouvrir la porte d'un cocon à gauche. Entrez dans ce cocon. Parlez au cyclope qui travaille là-dedans. Il vous donne le code de sa cosse afin que vous l'y rejoigniez plus tard. Il a apparemment des informations à vous révéler. Ramassez les tenailles sur la paroi puis parlez à l'insecte qui trifouille le bébé. Il refusera d'améliorer votre harnais. Pour l'instant vous ne pouvez donc pas accéder à la chambre de la Reine.

Sortez du cocon et continuez par le chemin de droite. Descendez pour arriver à la cosse de Gravin. Vous connaissez son mot de passe, vous pouvez donc y entrer. Regardez le reportage à la télé puis emparez-vous des outils et du marteau de Gravin. Remontez sur le chemin mais entrez cette fois dans le cocon à droite. C'est la chambre du fourneau. Parlez au vers qui y travaille pour en savoir plus sur cet endroit. Donnez ensuite un bon coup de masse sur le tuyau à votre droite. Prenez les manettes du soufflet et faites exploser la chaudière. Ramassez le bras mécanique que la larve aura perdu. Observez de plus près l'appareil en forme de libellule. Plusieurs boutons vous permettent de modifier la couleur des spots lumineux (les deux potentiomètres de gauche), de sortir les ailes de la bête (les boutons verts sur son dos) et de confirmer vos choix (les deux boutons sur la droite). Vous trouverez aussi une manette sur la gauche.

Placez-la tout en bas puis configurez les spots en rouge sous les ailes gauches et bleu sous celles de droite. Sortez les ailes 1 et 3 et confirmez en appuyant sur les deux boutons en bas à droite. Montez la manette d'un cran. Configurez les couleurs en Vert et Rouge, sortez les ailes 1 et 2 et confirmez. Montez encore d'un cran et suivez les indications suivantes :

Couleurs : Bleu et Vert, Ailes : 2 et 3

Couleurs : Vert et Vert, Ailes : 1 et 3

Couleurs : Bleu et Bleu, Ailes : 1 et 2

Couleurs : Rouge et Rouge, Ailes : 2 et 3.

[Solution de l'énigme](#). Le fourneau est désormais totalement détruit. Sortez du cocon et retournez dans la cosse de Gravin. Parlez au cyclope puis allez voir l'insecte qui travaille sur le bébé dans le premier cocon que vous avez visité. Demandez-lui d'améliorer votre harnais. Il souhaitera vérifier votre âge. Placez le bras mécanique volé à l'insecte dans le scanner et vous voilà autorisé à entrer dans les quartiers de la Reine. Remontez le chemin jusqu'au capteur bleu et ouvrez la porte.

Entrez et parlez à la créature. Regardez ensuite les bouteilles qui contiennent les bébés. Utilisez les tenailles pour prendre une bouteille. Rapportez-la à Gravin comme preuve que Gromna agit contre les cyclopes. Il vous permettra alors d'entrer dans la chambre de Gromna. Observez les notes sur les tableaux puis celles inscrites sur les feuilles de droite. Prenez la clé cachée sous l'oreiller et servez-vous en pour ouvrir le coffre fort au-dessus du lit. Prenez le générateur qu'il renfermait. Retournez ensuite dans la chambre de la Reine. Utilisez le générateur sur l'orifice dégoulinant à droite. Il vous aspire et vous amène ailleurs. Après la courte séquence, parlez à l'insecte qui travaille. Regardez puis parlez aux enfants mis en cages.

Ils vous chanteront une mélodie. Retenez la bien et allez la composer en appuyant sur les larves à gauche. En considérant la larve du haut comme la première et en comptant dans le sens des aiguilles d'une montre, la bonne combinaison est 5, 2, 2, 4, 1 et 3. La porte s'ouvre et vous pouvez monter à l'étage supérieur. Parlez à l'autre insecte qui travaille puis examinez la machine. Utilisez les outils pour l'arrêter, vous pourrez alors retirer le générateur. Redescendez en appuyant sur le bouton jaune puis utilisez le premier générateur sur l'intestin de la grosse larve. Sortez de la chambre de la Reine et descendez à l'extrême sud ouest de la ruche où Gravin vous attend déjà. Le

passage s'effondre juste avant votre arrivée, vous êtes obligé de lancer le générateur à votre ami. Remontez ensuite par l'intestin de la larve, puis par l'ascenseur. Agrippez-vous au câble tout à gauche pour atteindre le troisième et dernier étage. Ecoutez le discours de Gronma puis emparez-vous de la grosse pièce branchée sur la larve. Grimwall parvient ainsi à s'enfuir de la ruche.

La morgue et le cimetière

Retour à l'asile. Max se réveille dans une chambre froide. Parlez au cadavre sur la table puis approchez de la porte. Pour l'ouvrir, actionnez trois fois le volant en haut à droite puis poussez le levier juste en dessous sur la gauche. Répétez cela trois fois. Ensuite, tournez de nouveau trois fois le volant et poussez cette fois le levier sur la gauche. Répétez cela aussi trois fois. Tournez enfin le volant au centre de la porte pour passer. Entrez dans le bureau à droite et regardez la cinématique qui se déclenche. Prenez l'urne en cuivre sur la gauche de la porte ainsi que les allumettes sur le bureau. Ramassez aussi le buste et jetez-le deux fois contre le mur fissuré. Sortez par le trou. Actionnez la valve et prenez le tuyau en U par terre.

Revenez ensuite dans le couloir et entrez dans la pièce en face de la chambre froide. Emparez-vous de la clé à molette dans la trousse à outils de droite puis revenez dans le couloir. Utilisez la clé sur les tuyaux et placez le joint sur ces mêmes tuyaux. Allez actionner les leviers près du four dans la pièce où vous étiez. Cela permettra alors de dégivrer la porte de la chambre froide. Rendez-vous y. Ouvrez le tiroir en haut à droite et parlez au vieillard à l'intérieur. Revenez vers le four et ouvrez la porte. Prenez le deuxième corps en partant de la gauche pour le brûler. Examinez ensuite les cendres dans le four. Vous y trouverez un oeil de verre. Mettez le reste des cendres dans l'urne que vous possédez. Allez une dernière fois dans la pièce des tiroirs. Ouvrez le casier du bas de la deuxième rangée. Inspectez l'intérieur.

Max dira qu'il fait trop sombre pour y voir quelque chose. Utilisez les allumettes. Vous verrez des inscriptions illisibles. Servez-vous alors de l'oeil de verre pour déchiffrer le message. Sortez de la pièce et tournez à gauche vers le jardin. Parlez à l'arbre de droite, celui qui digne des yeux. Examinez ensuite la pierre tombale cassée à gauche. Elle est illisible. Dispersez les cendres sur elle. Vous pourrez alors déchiffrer le nom qui y est inscrit. Revetournez parler à l'arbre. Il dévoilera un prisme qu'il vous faut prendre. Utilisez la pierre sur le rayon de lumière et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Morgan s'enfuit. Lisez les notes éparpillées sur le bureau puis examinez le calendrier au mur. Appuyez sur les boutons du haut en commençant par la gauche pour former les symboles suivant : Montagnes, soleil levant, soleil au zénith, sorte d'oeil, triangle. [Résolution de l'énigme](#). La porte s'ouvre, vous voilà embarqué dans un nouveau monde.

Le village perdu

Ce coup-ci, Max prend les traits d'Olmec, le guerrier sacré. Parlez à la prêtresse pour apprendre la raison de votre invocation. Sortez de la caverne par l'escalier. Entretenez-vous avec l'esprit du guerrier déchu de l'autre côté de la cascade. Il s'agit de Huitzilop. Il dit être le fils de Tezacatl et le jeune frère de Mixacoatl. Suivez le sentier jusqu'au prochain esprit. Celui-ci s'appelle Mixcoatl. Un troisième guerrier vous attend au pied des marches du grand temple, c'est Xilonen, puis encore deux autres un peu plus bas, Ometoch et Tepictoc. Chacun d'eux vous donnera des indications sur son rang de guerrier, ce qui vous sera utile pour plus tard. Le dernier esprit auquel vous parlez, garde un totem. Il ne s'en écartera qu'à condition de passer son test. Il s'agit d'offrir un collier à sa femme. Dirigez-vous vers les maisons sur la droite. Parlez à la vieille femme dans la cour et ramassez le bol en cuivre derrière elle. Entrez dans la maison pour discuter avec les deux femmes et le maçon. Poussez ce dernier à rendre le collier à la femme de Tepictoc puis retournez voir l'esprit qui, en signe de reconnaissance, vous laissera accéder au totem.

Faites basculer la statue pour former un pont. Dégagez le passage pour entrer dans le temple. Vous retrouvez la fille du maçon. Revenez dans le temple. Il y a 6 gongs accrochés au mur. Faites les résonner en les frappant dans l'ordre du plus gros au plus petit (partez du gros au centre, puis celui à gauche, celui en haut à droite, celui en bas à droite, celui en haut dans la rangée du milieu puis celui en bas toujours dans la rangée du milieu). La glace se brise libérant un artefact que vous devez bien sûr prendre. Il s'agit du totem du vent. Sortez du temple et suivez le sentier un peu vers le nord. Tournez à gauche pour passer derrière le temple du jaguar. Vous arriverez devant un autre temple. Un homme prie devant la porte. C'est le sage du village qui s'apprête à partir au combat contre Quetzalcoatl. Il vous parle d'une cosse de puissance qu'il lui faut trouver ainsi que d'un rite que pourra faire le maçon. Inutile d'aller voir le maçon maintenant, car il vous demandera le nom des 6 guerriers anciens et vous n'en connaissez pour le moment que 5. Montez les grandes marches du temple du sacrifice. Parlez à Quetzalcoatl au sommet puis poussez la statue à droite.

En tombant dans la lave, elle crée un chemin vers le temple de l'eau. Marchez sur ce chemin et parlez au dernier esprit guerrier. Il s'agit de Centeotl. Examinez le temple de l'eau. Des gravures sont dessinées sur son côté... Parlez à l'esprit du pêcheur pour en connaître la signification. Il dit quelque chose à propos du credo. Vous en saurez plus en questionnant sa femme dans la maison. Elle vous récite le credo du pêcheur. Au passage, vous pouvez aussi parler à la petite fille et à son père au sujet du masque de Quetzalcoatl. Retournez au temple de l'eau et examinez les gravures. Vous devez appuyer sur les dessins dans l'ordre défini par le credo. En partant de la gauche, le bon ordre des gravures est 5, 3, 1, 2, 6, 4 (notez qu'un bouton en bas permet de réinitialiser le mécanisme en cas d'erreur). Le temple de l'eau se vide. Vous pouvez y entrer. Récupérez le totem de l'eau et le poisson rubis par terre. Allez maintenant parler au maçon dans la maison et passez son test. Il vous faut citer le nom des 6 guerriers du plus jeune au plus âgé.

Voici l'ordre des réponses à donner : Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop et Mixcoatl. Le maçon effectue alors son rituel sur vous, vous donnant assez de force pour marcher dans les flammes et récupérer la cosse de

pouvoir. Donnez cette cosse à l'ancien qui part immédiatement affronter Quetzalcoatl. Le combat ne dure pas longtemps. Le vieillard est battu. Récupérez son sang dans le bol en cuivre puis entrez dans le temple qu'il gardait. Prenez le cœur en cristal et montez au sommet du temple du jaguar juste en dessous. En montant, remarquez les symboles qui ornent les marches... Déposez le sang et le cœur de part et d'autre de la porte et entrez. Faites pivoter les pierres sur le mur pour aligner les symboles dans le même ordre que ceux des marches. Voici l'ordre : vache, lune, infini, visage, étoile, poisson, cible. Prenez alors le totem du jaguar. Un champ de force s'active et relit les temples. La statue de Quetzalcoatl a disparu devant le temple du sacrifice. Déposez les totems sur son socle. Un passage s'ouvre, il conduit tout droit au labyrinthe.

Le labyrinthe

Avancez prudemment devant vous en évitant les rayons roses. Empruntez les seconds escaliers, puis descendez encore. Remontez vers la droite jusqu'à la console. Eclairez le bouton de gauche et de droite puis appuyez sur l'interrupteur à droite. Un pont se redresse et un poids se soulève plus loin. Revenez jusqu'au départ du labyrinthe (touchez le rayon rose pour aller plus vite) et passez sur le pont que vous venez de mettre en place juste à droite. Actionnez le bras de la statue. Un poids se soulève sur la gauche. Revenez encore au début et passez par le chemin de gauche dont l'accès est maintenant dégagé. Suivez le double escalier qui descend puis baissez le levier sur la tour. Cela a pour effet d'ouvrir une grille. Montez par le long escalier et tirez l'autre levier pour bloquer la grille. Entrez dans la bouche de la statue et emparez-vous du masque de mort de Quetzalcoatl.

Le gant

Dans ce niveau, vous pouvez changer d'apparence à volonté en sélectionnant un objet dans votre inventaire. Transformez-vous en Olmec et approchez-vous des citrouilles. Observez-les et reproduisez la mélodies en les touchant une par une dans le bon ordre. Elles s'enflamment libérant alors le passage. Prenez le crâne. Regardez les pierres tombales. L'une d'elles porte le nom de Jedah. Un spectre sans tête apparaît. Tendez-lui le crâne et ouvrez le cercueil. Prenez la tête de la statue d'ange. Traversez le pont d'épine sous la forme de Olmec. Avec l'apparence de Grimwall, frappez le jeu de force pour ouvrir la bouche du clown. Ses dents pointues sont illuminées. Changez-vous en Olmec. Quatre dents du clown peuvent être actionnées. Jouez la séquence 1, 4, 3, 2 (en partant de la gauche) et le nez s'éjectera du visage. Utilisez la poupée de Sarah pour prendre l'apparence de la fillette et montez par le nez. Vous trouverez l'aile gauche de l'ange en ressortant par l'oreille. Revenez devant le clown et continuez jusqu'à la salle de la statue.

Prenez le passage en bas à droite de l'écran. Vous arrivez dans une hutte insectoïde. Avec l'apparence de Grimwall, fouillez les alvéoles de miel pour dénicher une mandibule d'insecte. Activez ensuite les quatre leviers en même temps. Les larves s'écartent du sol. Soulevez la grille et faites entrer Sarah à l'intérieur. Elle ressort par le toit. Reprenez la forme d'Olmec et avancez sur les épines. Coupez le câble en vous servant de la mandibule et revenez dans la hutte pour récupérer le torse de l'ange. Montez les escaliers. Changez-vous en Sarah et traversez. Reprenez la forme d'Olmec et frappez les dalles au sol dans l'ordre suivant : 2, 5, 3, 1, 4. La statue se brise. Changez-vous en Grimwall et poussez la grosse tête de pierre. Enfoncez ensuite les corps sur chaque pique et récupérez l'aile droite de la statue d'ange. Traversez de nouveau la toile en prenant l'allure de Sarah. Posez le buste de la statue sur son socle puis les deux ailes et enfin la tête. Un passage s'ouvre. C'est l'heure de l'affrontement final contre Morgan, ou plutôt contre vous-même...

Le dernier jeu de Morgan

Vous êtes sur un damier, votre double vous empêche de passer et un liquide noir recouvre certaines pièces. Votre but est de toucher les cristaux qui s'allument sur le côté de l'échiquier avant que le poison n'atteigne votre bras dans la perfusion à gauche de l'écran. Pour les deux premiers cristaux, ne vous précipitez pas par les chemins les plus courts mais faites plutôt le tour de l'échiquier pour avoir le temps de les briser. Pour le troisième, longez d'abord les statues puis éloignez-vous d'elles avant de revenir vers le cristal.

Vous êtes enfin libre, écoutez également le générique pour savoir comment tout ça finit.

modifié par Blood le 28 Août 2005 d'après la solucre d'ETAJV

[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.

