

Solution Loom

[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.

Les trames

Ma mère est un canard



Allez directement au conseil pour écouter les Anciens (tente de gauche au village, traversez la partie noire). Après la scène, ramassez la quenouille. Double-cliquez sur l'œuf pour avoir la trame d'ouverture. Utilisez-la pour ouvrir l'œuf. Écoutez mère Hetchel. Double-cliquez sur le Loom afin de connaître la trame de transcendance. Sortez et retournez à la colline du départ, où Bobbin était endormi. Utilisez la trame d'ouverture

sur le ciel. Allez maintenant au cimetière et dans les ronces afin de faire sortir un lapin pour que la dernière chouette regagne son arbre. Revenez à droite et examinez les quatre trous dans les arbres. Vous obtenez la trame de vision dans l'obscurité. Retournez au village et entrez dans la tente du milieu. Utilisez la trame sur l'obscurité afin d'éclairer la pièce. Inspectez la roue (en double-cliquant dessus) afin de connaître la trame de transformation de la paille en or puis utilisez-la sur la paille. Sortez et allez dans la tente de droite. Prenez le cahier. Double-cliquez sur le flacon qui se renverse (vous obtenez la trame de vidage) et sur la marmite pour connaître la trame de teinte en vert. Appliquez cette dernière sur le tas et la laine. Vous obtenez la note "F". Allez à l'embarcadere et ouvrez la palourde. Sautez depuis l'embarcadere et grimpez sur la branche, puis partez. Arrivé à la tornade, double-cliquez sur celle-ci pour connaître la trame de torsion. Il faut faire cette dernière trame à l'envers pour que la tornade disparaisse. Allez sur l'île et vous obtenez la note "G".

Les moutons vert paturage

Allez dans la forêt jusqu'à être bloqué par les membres de la guilde des bergers (notez la trame de visibilité) puis partez, vous n'avez pas encore la trame pour les convaincre de vous laisser passer. Rendez-vous à la guilde des verriers en passant par le fond et par la falaise. Vous pouvez apercevoir des artisans au sommet d'une tour, appliquez-leur la trame d'invisibilité (donc la trame de visibilité à l'envers). Entrez par le passage tout à fait à droite (dans la grosse bulle en verre) et parlez à maître Goodmold. Entrez à droite (par le passage duquel vient maître Goodmold) et regardez le calice, utilisez la trame de remplissage



dessus. Utilisez la sonnette de gauche et, une fois téléporté, avancez par le seul passage possible à gauche. Ensuite, descendez et sortez par la droite. Double-cliquez sur les deux personnages pour entendre leur conversation (l'un d'eux n'est autre que l'évêque Mandible). Dès qu'ils sont partis, utilisez le téléporteur avec la sonnette. Vous arrivez devant la faux tout en étant invisible, double-cliquez dessus pour connaître la trame d'aiguïsement. Utilisez la cloche de gauche. Vous arrivez devant la boule de cristal. Regardez dans cette dernière afin de connaître la trame de frayeur. Sortez et retournez à l'endroit où vous avez rencontré la guilde des bergers et utilisez la trame de frayeur sur eux. Continuez à gauche. Double-cliquez sur les moutons pour connaître la trame de réveil. Allez à gauche et entrez dans la maison du village. Double-cliquez sur l'agneau et vous rencontrez Fleece Firmflanks. Double-cliquez de nouveau sur l'agneau pour apprendre la trame de

guérison. Sortez et allez teindre les moutons en vert dans le pâturage. Du coup le dragon ne reparaît pas les mains vides, il vous kidnappe à la place des moutons.

Un dragon en fin de course

Parlez au dragon. Transformez l'or en paille (trame inverse à celle de transformation de la paille en or). Vous obtenez la note "A". Endormez le dragon grâce à la trame inverse à celle du réveil. Le dragon enflamme la paille et libérera le passage. Entrez-y. Pratiquez la trame de vision dans l'obscurité sur l'obscurité. Il faut maintenant trouver le bon chemin. Avancez dans ce dédale jusqu'à trouver le lac. Double-cliquez sur la nappe d'eau pour connaître la trame de reflet. Une fois que vous êtes sorti de la grotte, pratiquez la trame inverse à la trame de torsion sur l'escalier puis continuez votre chemin.

La blague qui tourne mal



Réveillez le garçon qui dort pour qu'il vous fasse un bref topo de l'endroit où vous avez atterri, la guilde des forgerons. Une fois qu'il s'est rendormi, pratiquez la trame de reflet sur Rusty. Rentrez à la forge, le garde vous ouvre. Continuez le chemin pour aller parler à maître Stocke. Une fois en prison, double-cliquez sur la paille pour dormir. Après la scène, récupérez la quenouille que mère Hetchel vous rend. Ouvrez la porte grâce à la trame d'ouverture. Sortez et faites la trame inverse à la trame de vidage sur la réserve. Descendez les escaliers. Double-cliquez sur

Mandible et le père de Rusty pour écouter la conversation. Quand le forgeron brandit l'épée, pratiquez la trame d'aiguisement à l'envers sur l'épée. Après la scène, ouvrez la cage avec la trame d'ouverture. Après la nouvelle scène, tentez de regarder la boule de cristal, Cob est détruit en essayant de regarder sous votre capuchon. Allez parler à Mandible. Ensuite, récupérez la quenouille et allez regardez la boule de cristal. Puis retournez à la brèche et entrez-y.

Tapis rouge pour les revenants

Une fois de l'autre côté du motif, refermez la brèche par l'inverse de la trame d'ouverture. Rentrez dans la brèche qui mène à la guilde des forgerons, parlez à Rusty et pratiquez sur ce dernier la trame de guérison. Sortez et refermez aussi cette brèche. Rentrez à la brèche qui mène à la guilde des bergers, pratiquez sur ces derniers la trame de guérison. Sortez et refermez la brèche. Allez à la brèche menant à la guilde des verriers. Tentez de guérir maître Goodmold. Sortez et fermez la brèche. Bobbin obtient la note "B". Continuez à gauche pour aller au lac des cygnes. Après la scène, parlez au cygne. Toujours à gauche, entrez dans la brèche.

La dernière tragédie

Allez directement au Loom. Il y a de l'action ! Après la scène, quand mère Hetchel est muette, double-cliquez sur le Loom pour connaître la trame du silence qu'il faut pratiquer à l'envers sur elle. Après la nouvelle scène, double-cliquez sur le Loom pour connaître la trame qu'il faut pratiquer à l'envers à nouveau sur votre canard de belle mère. Enfin, double-cliquez sur le Loom afin de connaître la trame de destruction. Cliquez sur la plume et pratiquez la trame de destruction sur le Loom. Bobbin obtient la note C'. Entrez dans la brèche et faites la trame de transcendance sur Bobbin.



A vous la séquence finale bien énigmatique.

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



Trames Loom

[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.

ECED	Ouvrir
C'FGC	Transcendance
GEED	Vider
CDCD	Teindre
DCCD	Lumière
DDDE	Transformation Or
CFCC	Torsion
CGCG	Invisibilité
DFAF	Aiguisement
DFFD	Frayeur
CDEA	Reveil
ACCA	Guérison
FAAF	Reflet
BCCC	Muet
CBCB	Canard Rôti

Blood le 15 Juillet 2004

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

