

Les chevaliers de Baphomet: La solution

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu

Acte 1 : Paris, Acte 2 : L'Irlande, Acte 3 : Paris, Acte 4 : L'Espagne, Acte 5 : La Syrie
Acte 6: Paris, Acte 7: L'Espagne, Acte 8: Le train de Bannockburn, Acte 9: L'Ecosse

Acte 1: PARIS

1 - LE CAFE



Après avoir repris vos esprits, ramassez le journal près du réverbère - Allez au fond vers le chantier, vous êtes interpellé et interrogé par l'inspecteur Rosso qui vous emmène dans le café - Sortez du café et parlez à Nico la photographe - Interrogez la sur le clown et sa victime Plantard jusqu'à avoir son n° de tél.

2 - LE CHANTIER



Retournez au chantier et parlez à l'ouvrier - Donnez lui le journal - Dès que l'ouvrier part, prenez le manche dans la boîte à outils dans la tente - Retournez près du café et dirigez vous sur la droite où il y a une voûte.

3 - LES EGOUTS



Dans le cul de sac, utilisez le manche sur la plaque d'égout - Ramassez le nez puis le morceau de tissu et le mouchoir - Monter l'escalier

4 - LA COUR



Parlez au concierge puis montrez lui la carte de Rosso - Il vous prend pour un inspecteur, montrez lui le morceau de tissu et questionnez le sur la veste et le clown - Quittez le concierge et retournez au chantier - Téléphonez à Nico en regardant le morceau de papier près de la boîte à outils - Quittez le chantier par la droite pour avoir accès à la carte - Allez rue Jarry

5 - CHEZ NICO

Dans la rue, parlez à la fleuriste de Nico - Allez à l'appartement de Nico - Parlez à Nico et montrez lui le morceau de tissu - Prenez la photographie - Sortez et allez à la "Risée du monde"



Parlez au costumier - Montrez lui la photographie - Prenez le buzzer et sortez - Retournez chez Nico - Parlez lui et téléphonez à Todryk, le tailleur - Questionnez le sur Khan en utilisant la photo - Allez à l'hôtel Ubu

6 - LA RISEE DU MONDE



7 - HOTEL UBU



Parlez au réceptionniste et essayer de prendre la clé - Parlez à Lady Piermont, la pianiste - Montrez lui la photo et posez lui des questions sur Kahn et sur elle - Dès que le réceptionniste part avec Mme Piermont, prenez vite la clé et montez - Utilisez la clé sur la première porte à droite

8 - LA CHAMBRE DE KHAN



Ouvrez la fenêtre et l'enjambez - Allez jusqu'à l'autre fenêtre et entrez, c'est la chambre du clown - Essayez de quitter la pièce, l'assassin arrive - Dès qu'il repart, fouillez le pantalon, vous trouvez : Une carte d'identité et une boîte d'allumette - Sortez

9 - LA COUR DE L'HOTEL



Parlez au réceptionniste et montrez lui la carte d'identité de Khan - Parlez à Mme Piermont et montrez lui la carte d'identité - Une fois le manuscrit récupéré, retournez dans la première chambre et allez sur la corniche et jetez le manuscrit dans la cour - Sortez de l'hôtel

10 - LE MUSEE



Après la fouille, allez dans la cour arrière et récupérer le manuscrit - Retournez chez Nico et parlez lui du manuscrit - Elle vous racontera l'histoire des templiers - Allez au musée - Examinez le trépied au centre de la pièce - Quittez le musée - Allez à l'aéroport , direction l'Irlande

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.



Les chevaliers de Baphomet: La solution

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu

Acte 1 : Paris, Acte 2 : L'Irlande, Acte 3 : Paris, Acte 4 : L'Espagne, Acte 5 : La Syrie
Acte 6 : Paris, Acte 7 : L'Espagne, Acte 8 : Le train de Bannockburn, Acte 9 : L'Ecosse

Acte 2: L'Irlande

11 - DEVANT LE PUB



Vous arrivez à Lochmarne en Irlande. Parlez à Maguire, le petit homme devant le pub, au sujet du château et de Peagram - Entrez dans le pub

Parlez à Mick Leary, le gérant du bar - Parlez à O'brien et Ron, les 2 personnes au bar - Questionnez Sean Fitzgerald au sujet des fouilles et de Peagram - Requestionnez O'brien et Ron sur les fouilles et sur Fitzgerald et acceptez si Ron veut une bière et pendant qu'il boit prenez la serviette sous son coude - Parlez à Ron (celui qui éternue), une fois la conversation fini, attendez qu'il éternue pour prendre rapidement le collet sur la table

12 - LE PUB



13 - LE PUB



Reparlez à Fitzgerald - Sortez et parlez à Maguire de Peagram et de Fitzgerald - Rentrez à la taverne - Parlez à Fitzgerald des fouilles, du gemme, du cadeau et du cadeau - Dès que qu'il part et se fait renverser, Marguire surgit - Sortez du Pub - Parlez à Maguire - Actionnez le mécanisme de la pompe à bière - Retournez au pub

14 - LE PUB



Parlez à Leary, le gérant, et demandez lui une pinte de bière (finissez votre verre si vous en aviez déjà un) - Montez lui votre carte d'identité, il vous prendra pour un électricien - Utilisez le collet sur la prise du lave-vaisselle - Allez dans le cellier

15 - LE CELLIER

Actionnez le levier pour débloquer la trapper - Sortez dans la rue et ouvrez la trappe - Retournez dans le cellier - Ramassez la gemme - Ouvrez le robinet et mouiller la serviette - Quittez le pub et allez près du château



Parlez au fermier sur Fitzgerald et son enlèvement - Le fermier étant l'oncle de Fitzgerald, parlez lui jusqu'à ce qu'il parte à sa recherche - Montez sur le foin - En haut, utilisez la barre sur le trou et grimpez

16 - PRES DU CHATEAU



17 - LA COUR DU CHATEAU



Voici certainement le passage qui a dû faire jazer plus d'un joueur, la chèvre :-), mettez vous à droite et allez vers l'échelle - Dès que la chèvre vous percute, cliquez sur la poutre sur la gauche - La chèvre étant coincée, descendez à l'échelle

Vous voici dans l'endroit où Peagram faisait ces fouilles, prenez le plâtre du sac - Bougez la statuette pour qu'elle tombe dans le sable - Mettre le plâtre sur les trous - Essorez le torchon sur le plâtre, s'il a séché il faudra retourner au cellier pour le mouiller à nouveau - Ramassez l'empreinte et utilisez la sur les trous dans le mur - Entrez dans le passage secret

18 - LES FOUILLES



Ranx le 20 mars 2005

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.



Les chevaliers de Baphomet: La solution

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu

Acte 1 : Paris, Acte 2 : L'Irlande, Acte 3 : Paris, Acte 4 : L'Espagne, Acte 5 : La Syrie
Acte 6: Paris, Acte 7: L'Espagne, Acte 8: Le train de Bannockburn, Acte 9: L'Ecosse

Acte 3: Paris

19 - POSTE DE POLICE



De retour chez Nico, parlez lui de vos découverte - Allez au poste de Police - Questionnez Moue sur Marquet, il vous indiquera son hôpital - Allez à l'hôpital

Parlez à la réceptionniste de Marquet - Montrez lui la carte d'identité - Parlez à l'infirmière, elle vous parle de la nurse et vous indiquera le chemin - Allez à gauche

20 - LE HALL DE L'HOPITAL



21 - LE COULOIR



Dans le couloir, vous rencontrez Sam, l'agent d'entretien - Parlez lui de sa machine puis allez la débranchez - Lorsqu'il part, ouvrez la porte de la buanderie - Une fois déguisez en médecin, retournez à la réception et parlez au médecin près de la porte - Repartez au pavillon de la nurse

Parlez à la nurse, elle vous donnera un tensiomètre et vous demandera d'oscultuer un malade - Demande des renseignements sur Marquet au malade - Reparlez à la nurse - Allez voir le second malade - Donnez le tensiomètre à celui qui vous accompagne - Dites lui de prendre la tension du secon malade, Eric - Allez à droite - Parlez au gardien et entrez

22 - LE PAVILLON



23 - LA CHAMBRE DE MARQUET

Parlez à Marquet - Un homme surgit, vous sortez et un évènement tragique survient.....

24 - CHEZ NICO



De retour chez Nico, parlez lui de tout ce vous pouvez
- Allez au musée



25 - LE MUSEE CRUNE



Parlez à André Lobineau (il regarde les reliques) du manuscrit, du roi jusqu'à ce qu'il vous parle de l'Espagne - Donnez lui l'adresse de Nico - Revenez chez Nico - Retournez au musée et reprenez à Lobineau - Lorsque le gardien ne regarde pas, ouvrez la fenêtre - Allez vous cacher dans le sarcophage - A l'arrivée des 2 malfrats, poussez le totem

26 - MONTFAUCON



De retour chez Nico, parlez lui de votre mésaventure
- Allez à Montfaucon - Parlez au jongleur et essayez de jongler - Parlez au gendarme - Montrez lui le nez rouge - Reprenez au jongleur pour essayer de nouveau de jongler - Lorsque le jongleur et le gendarme partent, utilisez la barre sur l'égoût

27 - LES CATACOMBES



Examinez la porte de droite - Utilisez la barre pour faire un trou - Examinez à nouveau la porte et poussez le levier - Utilisez la manivelle du bateau pour lâcher du lest sur le crochet - Attachez le crochet au mécanisme - Utilisez à nouveau la manivelle jusqu'à ce que la porte cède

Derrière la porte, un escalier conduit à une grotte, ne l'emparez pas mais regardez par un petit trou situé au fond - Espionnez la réunion secrète des templiers jusqu'à ce qu'ils partent - Descendez et utilisez le trepied sur le socle au milieu du cercle - Utilisez le gemme sur le trapied - De retour chez Nico, parlez lui de votre découverte - Allez en Espagne

28 - LA GROTTTE



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.



Les chevaliers de Baphomet: La solution

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu ce 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.

Acte 1 : Paris, Acte 2 : L'Irlande, Acte 3 : Paris, Acte 4 : L'Espagne, Acte 5 : La Syrie
Acte 6: Paris, Acte 7: L'Espagne, Acte 8: Le train de Bannockburn, Acte 9: L'Ecosse

Acte 4: L'Espagne

29 - DEVANT LA VILLA



Le gardien des lieux ne veut pas vous laissez entrer - Utilisez le tensiomètre sur le tuyau près de la fenêtre - Dès qu'il rentre, suivez le et allez sur la droite - Dès que les chiens aboient, cliquez 2 fois sur l'armure - Montez l'escalier

30 - VILLA DE VASCONCELLOS



Parlez à la comtesse des chevaliers et de vos découvertes, elle vous conduira dans un mausolé, seule vestige du passé familial avec les templiers

31 - LE MAUSOLEE



Dans le mausolé, examinez la bible - Parlez à la comtesse - Dès que Lopez vous ramène les pièces de l'échiquier - Vous passerez à cette énigme

Vous ne pouvez manipuler que les pièces blanches au centre du jeu et uniquement sur la colonne centrale - Placez le fou en haut, le cavalier au milieu et le roi sous la case du cavalier - De retour chez Nico, partez pour la Syrie

32 - L'ECHIQUIER



Ranx le 20 mars 2005

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.



Les chevaliers de Baphomet: La solution

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu

Acte 1 : Paris, Acte 2 : L'Irlande, Acte 3 : Paris, Acte 4 : L'Espagne, Acte 5 : La Syrie
Acte 6: Paris, Acte 7: L'Espagne, Acte 8: Le train de Bannockburn, Acte 9: L'Ecosse

Acte 5: La Syrie

33 - LE ZOUK



Allez à droite et montez les escaliers - Donnez la boîte d'allumette au marchand de tapis - Montez l'escalier

Parlez à au gérant et à Utar, l'homme au bar - Essayer d'aller au toilette et examinez le panneau sur la porte - Questionnez Ultar sur le panneau - Retournez dans la rue

34 - LE BAR



35 - LE ZOUK



Parlez à Artor, le vendeur de Kebab - Examinez le vendeur (clique droit) , c'est lui qui a la brosse - Allez voir le jeune vendeur sur la gauche, Nejo - Questionnez le sur Arto et montrez lui la balle rouge - Allez dire la phrase à Arto - Retournez voir Nejo

Touchez le chat - Utilisez la sonnette - Ramassez la statuette - Utilisez le mouchoir sur la statuette - Parlez à Duane, le touriste et vendez lui la statuette pour 50\$ - Allez au bar

36 - LE ZOUK



37 - LES TOILETTES

Donnez la brosse au gérant du bar, il vous laisse la clé - Utilisez la clé sur la porte - Déverrouillez le porte essuie-main avec la clé - Prendre la chasse d'eau - Parlez à Ultar et donnez lui les 50\$ pour aller à la colline à la tête de taureau - Une fois sorti, parlez à Ultar de son taxi - Donnez lui l'essuie-main pour remplacer sa courroie



Prenez la branche sur le buisson - Utilisez la branche sur l'essuie-main - Utilisez la corde sur la faille à droite - Descendez - Examinez 2 fois le petit trou et tirez sur l'anneau - Entrez dans la grotte

38 - LA COLLINE



39 - LA GROTTE



Ciel c'est Klausner, il a pas l'air en forme - Fouillez le, vous trouvez une lentille - Regardez l'inscription sur les statues - Khan arrive et vous menace

Une fois sorti, répondez : diable, ange, diable, ange, homme. Khan veut vous serrer la main, utilisez rapidement le buzzer sur khan et sautez de la falaise

40 - LA COLLINE



Ranx le 20 mars 2005

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.



Les chevaliers de Baphomet: La solution

[Imprimer la solution](#)

Chaque solution 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.

Acte 1 : Paris, Acte 2 : L'Irlande, Acte 3 : Paris, Acte 4 : L'Espagne, Acte 5 : La Syrie
Acte 6: Paris, Acte 7: L'Espagne, Acte 8: Le train de Bannockburn, Acte 9: L'Ecosse

Acte 6: Paris

41 - L'EGLISE



De retour à Paris, allez à Montfaucon - Entrez dans l'église - Parlez au prêtre - Montrez lui le calice - Examinez la statue - Utilisez la lentille sur le parchemin - Examinez la tombe au sur le mur du fond à droite (utilisez le clic droit et gauche, il y a des références biblique dessus) - Retournez parlez au prêtre du calice et du parchemin - Allez revoir la tombe (c'est celle de l'ancêtre de la comtesse)

Allez au musée et parlez à Lobineau de Baphomet - Allez sur le site de Baphomet - Descendez les escaliers - Parlez au gardien et dite lui que vous souhaitez aller aux toilettes - Il vous donne la clé - Utilisez la clé sur la porte

42 - LE SOUS-SOL



43 - LES TOILETTES



Prendre le savon - Utilisez la clé sur le savon - Utilisez le plâtre sur le savon - Utilisez le savon sur le robinet - Vous voici avec une empreinte de la clé - Rendez la clé au garde - Téléphonez à Nico

Sortez et parlez au peintre du téléphone - Utilisez la copie de la clé sur le pot de peinture - Descendez les escaliers - Redemandez la clé au garde - Entrez dans les toilettes et procéder à la substitution - Examinez le thermostat (clic droit et gauche) pour baisser la température - Parlez au gardien du thermostat, il met ses gants - Donnez le trousseau de clé au gardien - Utilisez le téléphone - Retournez dans le hall et utilisez la clé sur la porte

44 - L'INSTITUT NERVAL



45 - LES FOUILLES

Vous voici dans les fouilles sur Baphomet - Descendez et



examinez la statue et les motifs sur le sol - Utilisez le calice sur les motifs - De retour chez Nico, Lobineau vous y attend, parlez de vos découvertes - Allez en Espagne

Ranx le 20 mars 2005

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.



Les chevaliers de Baphomet: La solution

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu

Acte 1 : Paris, Acte 2 : L'Irlande, Acte 3 : Paris, Acte 4 : L'Espagne, Acte 5 : La Syrie
Acte 6: Paris, Acte 7: L'Espagne, Acte 8: Le train de Bannockburn, Acte 9: L'Ecosse

Acte 7: L'Espagne

46 - VILLA DE VASCONCELLOS



Entrez dans le hall de la Villa - Allez à gauche, près du tuyau d'arrosage, prenez le miroir - Montez et parlez à la comtesse - Sortez et allez au mausolée

Prenez la bible - Utilisez le bâton pour fermer la fenêtre, évitant ainsi les courants d'air - Utilisez le mouchoir sur le bâton - Utilisez le bâton sur la flamme de la petite bougie - Utilisez le bâton sur la grande bougie - Récupérer ce qui en tombe

47 - LE MAUSOLEE



48 - LE JARDIN



Retournez parlez à la comtesse - Sortez et parlez à Lopez du puit - Il vous parle d'un bâton de sourcier - Allez voir où il vous indique, vous ne trouvez rien - Allez sur la gauche et examinez l'arbre, vous y trouvez un bâton y ressemblant - Montrez le bâton à Lopez

49 - LE PUIT



Examinez le tête de lion et tirez la dent - Reculez rapidement - Examinez le mur - Retournez où vous êtes arrivé et utilisez le miroir sur le mur - Examinez le mur - Utilisez la clé trouvée dans la bougie sur la porte - Entrez - De retour chez Nico allez à Bannockburn en train

Ranx le 20 mars 2005

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.



Les chevaliers de Baphomet: La solution

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu

Acte 1 : Paris, Acte 2 : L'Irlande, Acte 3 : Paris, Acte 4 : L'Espagne, Acte 5 : La Syrie
Acte 6 : Paris, Acte 7 : L'Espagne, Acte 8: Le train de Bannockburn, Acte 9: L'Ecosse

Acte 8: Le train de Bannockburn

50 - LE COMPARTIMENT



Sortez du compartiment, le contrôleur arrive - Allez dans le couloir

Continuez sur la gauche jusqu'à rencontrez Klund - Retournez dans votre compartiment, Nico et la vieille dame ont disparue - Allez dans le compartiment voisin du vôtre

51 - LE COULOIR



52 - LE ZOUK



Parlez à Geordie de Nico et de klund - Ouvrez la fenêtre et sortez

Sur le toit, dirigez vous sur la droite - Descendez l'escalier et entrez dans le wagon à bagages

53 - LE ZOUK



54 - LE WAGON A BAGAGES

Attention vous devez être rapide - Dès que Guido est jeté par la fenêtre, tirez la sonnette d'alarme - Essayez de quittez le train et allez parler à Nico - Sortez du wagon



Ranx le 20 mars 2005

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



Les chevaliers de Baphomet: La solution

[Imprimer la solu](#)

Chaque solu

Acte 1 : Paris, Acte 2 : L'Irlande, Acte 3 : Paris, Acte 4 : L'Espagne, Acte 5 : La Syrie
Acte 6: Paris, Acte 7: L'Espagne, Acte 8: Le train de Bannockburn, Acte 9: L'Ecosse

55 - LE CIMETIERE



Vous voici à Bannockburn en Ecosse. Votre quête touche à sa fin, vous vous retrouvez avec Nico dans un cimetière près des ruines d'une ancienne église - Entrez dans l'église

56 - L'EGLISE



Tournez la manivelle jusqu'à la casser - Prenez la manivelle - Prenez l'engrenage - Fouillez les décombres jusqu'à y trouver un second engrenage - Mettez les engrenages dans les yeux du démon - Entrez

57 - LA CEREMONIE



Observez la cérémonie, mais c'est l' R....

58 - LE DENOUEMENT !!



Allez pour la fin, je vous laisse chercher la dernière action à effectuer, je sais je suis dur avec vous !!!

Ranx le 20 mars 2005

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.

