

# Alone in the Dark

[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.**

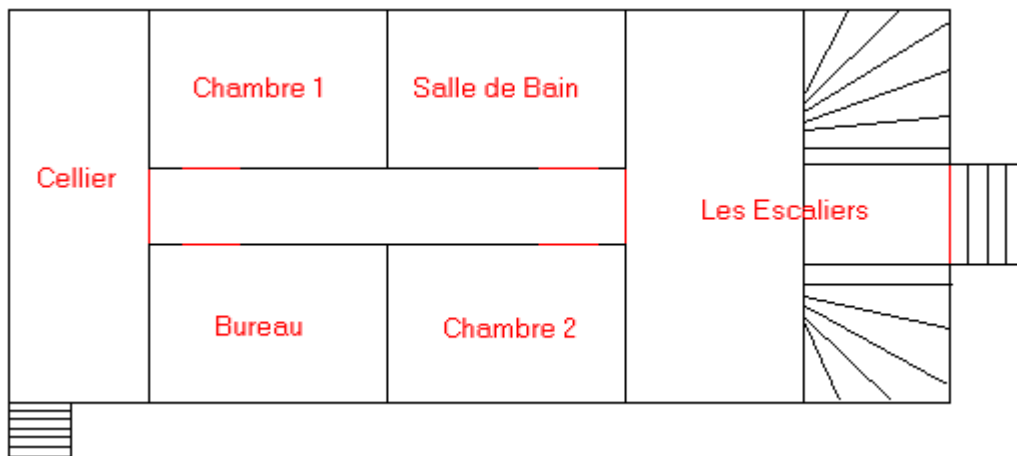
**2e Etage - [1er Etage](#) - [Rez de Chaussée](#) - [Sous Sols](#)**

Vous remarquez que le plancher du 2nd étage est en mauvaise état alors éviter de prendre le chemin direct vers la sortie.

## Le Grenier



Commencez par pousser l'armoire devant la fenêtre car les ennuis vont très vite commencer. Ensuite poussez le coffre au fond au dessus de la trappe. Ce dernier contient un fusil qui peut vous être bien utile. Ouvrez l'armoire et prenez la couverture indienne qui s'y trouve. Ramassez la lanterne sur la table et le livre dans la bibliothèque non loin. Sortez par la porte au fond et tournez à droite pour descendre l'escalier.



## Le Cellier

prenez l'arc puis le bidon de pétrole qui se trouve sur l'étagère.

## Chambre 1

Allez chercher la clef du coffre dans le secrétaire, ne marchez pas sur le tapis et faites attention à ne pas pousser la chaise dessus. Ouvrez le coffre et prenez le sabre avant de sortir de la pièce.

## Le Bureau

Combattez le zombi qui vous suit

## Chambre 2

Ramassez le vase près du lit. En revenant au centre de la pièce vous serez attaqué par un féroce ennemi. Je vous conseil de sauvegarder avant. Après le combat, lancez votre vase et récupérez la

clef dans les débris. Avec elle vous pourrez ouvrir le tiroir de la commode ou trône un ours en peluche, vous récupérer alors 2 petits miroirs.

### La Salle de Bain

Allez récupérer la trousse de soin dans le meuble. Celle ci renferme une fiole de vitalité.



### Les Escaliers

Placez les 2 miroirs trouvé dans la chambre 2 sur les statuettes pour éliminer les gardiens.

Largo

**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.**

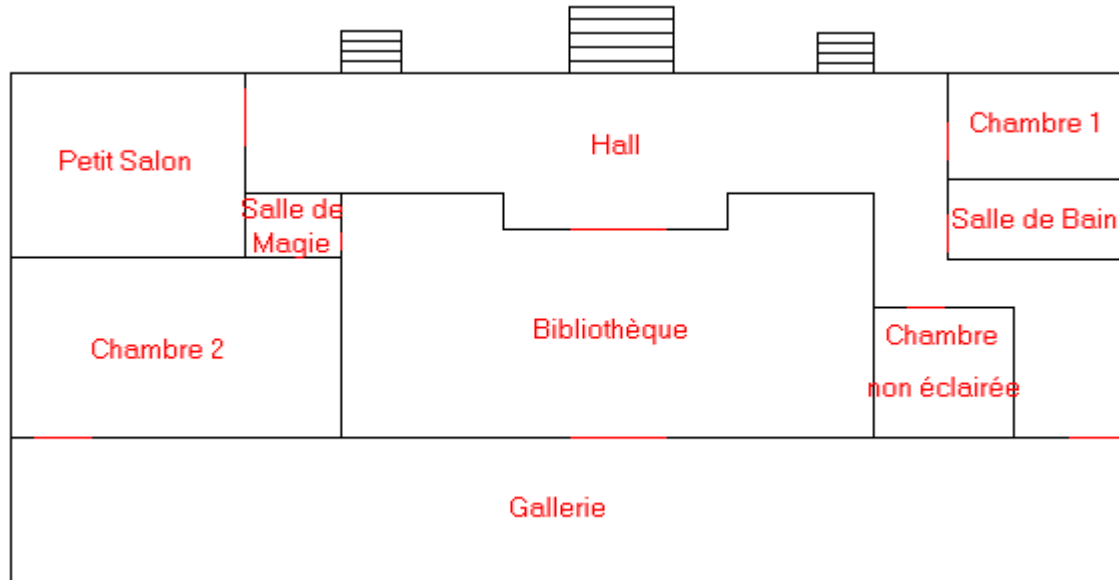


# Alone in the Dark

[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.**

[2e Etage](#) - [1er Etage](#) - [Rez de Chaussée](#) - [Sous Sols](#)



## Le Hall

Eviter de toucher l'armure mais lancer lui la statuette lourde que vous trouverez dans la pièce non éclairée. Vous pourrez alors ramasser l'épée, une arme très rapide et très efficace.

## Le Petit Salon

Prenez le gramophone, les balles dans l'armoire, les allumettes et le pique feu en prenant garde de ne pas déranger le spectre. Celui ci ne vous fera rien tant que vous l'éviterez.

## Chambre 1

Sur la cheminée se trouve un carnet qui renferme des informations intéressantes sur l'histoire de la maison. Mais une créature semblable à celle de la chambre 2 du second étage apparaîtra alors.

## La Salle de Bain

Ici siège une créature mauve dans la baignoire et qui semble immortelle. Soyez très rapide pour prendre le broc car elle a une longue portée d'attaque. Pour les têtes brûlées, il y a une trousse à pharmacie dans l'armoire.



## La Galerie

Avant de visiter cet endroit vous devez vous munir de la couverture indienne prise dans le grenier, de l'arc dans le celier au deuxième étage et des flèches dans le jardin d'artémis du rez de chaussée. Couvrez le tableau du trappeur avec la couverture et avancez au centre du couloir pour décocher une flèche sur le tableau du fond

## La Chambre non éclairée

Entrez y Avec votre lanterne rempli de l'huile trouvé dans la remise au rez de chaussé et allumé avec les allumettes trouvés au petit salon. Prenez la statuette lourde et le livre puis revenez.

## Chambre 2

Prenez le livre sur la table et poussez l'horloge pour dévoiler une cachette qui recèle la clef du bureau au rez de chaussée et un parchemin.



## La Bibliothèque

Avant d'entrer assurez-vous d'avoir la lanterne du grenier et qu'elle soit pleine d'huile que vous trouverez dans la remise au rez de chaussée. Il est aussi important d'avoir le livre factice de la chambre 2 de cet étage. Dernière chose, n'affrontez pas le rodeur car vous n'en êtes pas encore capable, celui-ci par contre passe à travers les murs alors dépêchez-vous. Entrez, lanterne en main et hâtez-vous vers la salle de magie, il y a un mécanisme un peu plus loin sur l'étagère de gauche. Une fois que vous l'avez trouvée, posez la lanterne à terre et déposez le livre dans l'emplacement libre, la porte secrète s'ouvre !

## La Salle de Magie

Prenez le talisman devant l'entrée et dans la bibliothèque procurez-vous les 3 poignards et le livre vert. Si vous voulez lire le livre jaune, faites-le sur la rune dessinée au sol. Il contient un texte en latin qui est en fait un texte d'invocation de démons mais l'impie ne trouvera que folie comme c'est écrit dans le livre vert.

**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.

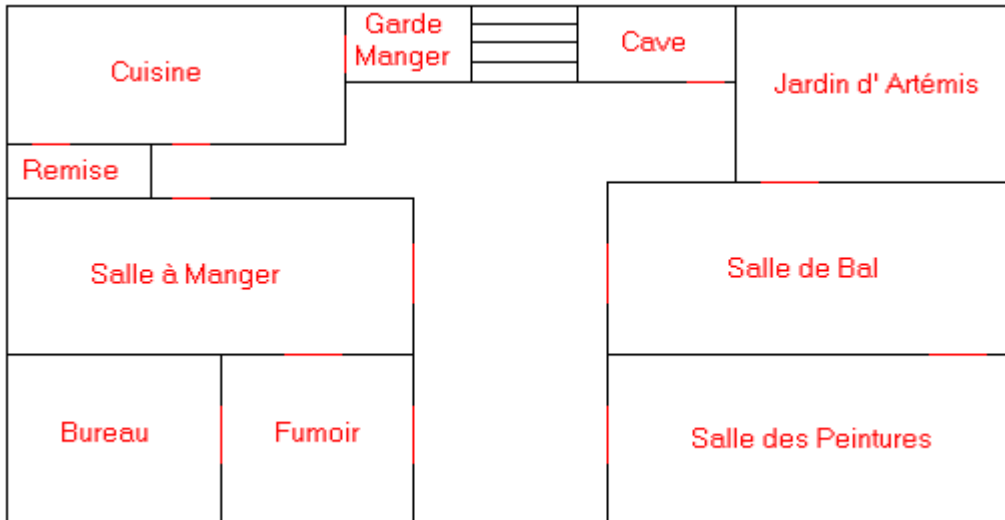


# Alone in the Dark

[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.**

**2e Etage - 1er Etage - Rez de Chaussée - Sous Sols**



## La Cuisine

Prenez la marmite de soupe et les allumettes dans le buffet.

## La Remise

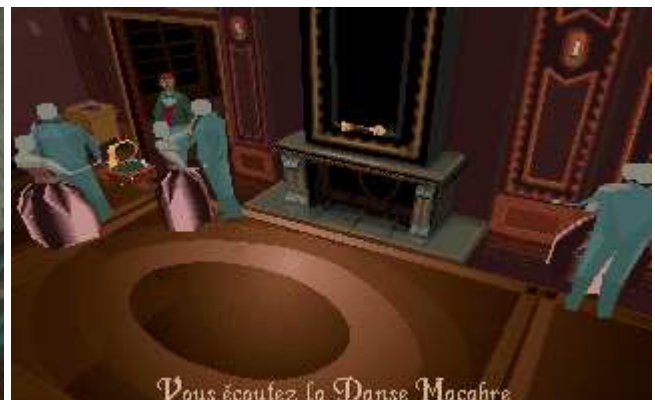
Attention au zombi qui vous coince dedans, soyez sans pitié ! Après le combat prenez le bidon d'huile. Dans le tas de charbon se trouve une boîte qui contient un revolver.

## Le Garde-Manger

Prenez les gateaux revigorants et la clef de la cave pendu à l'entrée.

## La Cave

Pour y entrez, il vous faudra la clef qui se trouve au garde manger. Les rats sont tres long a tuer alors ne perdez pas de temps et slalomez entre eux pour récupérer les balles sur le meuble. Profitez en pour oter la dalle sous les tonneaux au fond de la cave mais ne poussez pas votre curiosité au dela.



## La Salle à Manger

Il faudra au préalable avoir pris la marmitte avant d'entrer, car vos convives sont affamés et vous pourriez bien être le plat du jour si vous ne leur donnez rien d'autre. Une fois la marmite posée sur la table, les zombi se rassient, si ce n'est pas le cas, faites croiser le fer sans toucher ceux qui sont inoffensifs.

## Le Fumoir

Avant d'y entrer vous devrez avoir récupéré le broc au premier étage dans la salle de bain et l'avoir rempli dans la remise du rez de chaussée avec le tonneau. Eteignez les cigares dans le cendrier avec le broc rempli et prenez le briquet. Prenez le livre mais ne touchez pas au disque dans le petit meuble.

## La Salle des Peintures

Un pirate vous y attend, n'y allez pas si vous n'êtes pas armé. L'épée de l'armure du deuxième étage est idéal. Pour vaincre ce sérieux adversaire, il faut prendre son temps et le pousser contre un mur avant de le ruer de coups. Après sa mort, vous trouverez la clef de la salle de bal et un livre près des peintures.



## La Salle de Bal

Vous devrez d'abord tuer le pirate de la salle des peintures pour entrer en ce lieu. Ensuite trouvez le gramophone dans le petit salon du premier et la disque dans le bureau au rez de chaussée. Entrez sans approchez les danseurs. Utilisez le disque et le bal macabre commence. Repérez les mouvements des danseurs pour ne pas les toucher et prenez la clef sur la cheminée. Quittez la pièce comme vous êtes venu.

## Le Jardin d'Artémis

Mettez vous près de la sortie et fouillez la statue pour y trouver 3 fleches. Des araignées à la pique mortelle tomberont alors du plafond, fuyez ...

## Le Bureau

La clef de cette pièce se trouve dans la 2<sup>de</sup> chambre au premier. Poser le sabre avec sur le bouclier pour que l'entrée de la grotte se dévoile. Entrez y une fois que vous avez le talisman de la salle de magie, la clef de la salle du bal et n'oubliez pas de vous armer ! (Fusil dans le coffre du grenier, cartouches dans le petit salon du premier étage, revolver dans la remise au rez de chaussée, balles dans la cave)

Largo





# Alone in the Dark

[Imprimer la solu](#)

**Chaque solu** 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.

[2e Etage](#) - [1er Etage](#) - [Rez de Chaussée](#) - **Sous Sols**

## Les Galleries



Vous y arriverez en empruntant le passage du bureau au rez de chaussée. Vous débouchez sur une passerelle instable. Traversez la en courant et prenez une arme en main. Courez le long des galeries et ne vous arrêtez pas en croisant le Chtonien. Un peu plus loin vous prendrez le passage de droite et dégommez la goule pour enfin respirer. Le Chtonien a dégager le passage derrière vous, mais il le bloque. Avancez prudemment dans la galerie que gardait la goule (1 écran plus loin) et revenez sur vos pas. Si vous êtes allé assez

loin la ruse a marché et la créature s'est enfoncé dans le tunnel vous laissant passer au bassin

## Les Bassins

Longez le bord du bassin en faisant attention de ne pas tomber. Si c'est le cas votre lanterne s'éteint et vos cartouches seront inutilisables alors remontez vite ou combattez à l'épée. À l'issue, une araignée géante se jette sur vous, évitez-la ou tuez-la avec votre revolver. Dans la salle suivante, il faut sauter de pilier en pilier. Sauvegardez et sautez car si vous tombez, il vous faudra sacrifier quelques points de vie pour revenir en haut. Après cela, vous arrivez à une intersection, prenez à droite. L'important ici est de ne surtout pas tomber car cela vous



obligerait à vous battre sans visibilité. Tachez de courir sur les pontons car ceux-ci se révèlent parfois en mauvais état. Lorsque vous arrivez au bout, utilisez la clef du bal sur le coffre. Vous y trouvez une gemme et un livre. Poussez la pierre au fond et empruntez le passage.

## Le Labyrinthe

Longez les tunnels et vous arriverez à une caverne non éclairée. Utilisez votre briquet pour allumer la lampe et longez le mur de droite. Vous trouvez très rapidement une première porte, mais elle ne s'ouvre pas. Continuez et beaucoup plus loin se trouve une autre porte avec une serrure visible. Posez la gemme sur la cavité et entrez. Voici où l'esprit de Pink, vous allez devoir vous approcher de l'arbre malgré les monstres marins et les boules de feu, avancez sans vous en occuper. Prenez le crochet sur l'autel et posez le talisman. Ensuite lancez votre lanterne sur l'arbre pour renvoyer l'esprit d'Eliah dans les ténèbres. Quittez vite cet endroit avant que tout ne s'écroule. À gauche, il y avait une porte, utilisez le crochet sur celle-ci pour l'ouvrir. Revenez sur vos pas jusqu'aux galeries du Chtonien où vous pourrez profiter de son absence pour passer par la cave et quitter cette maison qui n'est pas plus rassurante. Voilà, vous êtes enfin dehors mais argg vous avez oublié le piano !! ^^

**FIN ?**

Largo

**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.

