

Solution Hand of Fate

[Imprimer la solu](#)



La forêt de Kyrandia

Chez Zanthia, prenez les myrtilles et les deux fioles : l'une sur l'étagère du bas, l'autre sous le tapis plié. Sortez. Au deuxième tableau au nord, prenez le champignon. Au tableau de gauche, prenez dans la souche votre livre de sorts. Au nord, prenez l'arbre tordu et l'oignon. Au tableau à gauche du ferry, prenez la plume dans le nid. Allez chez Herb, au nord. Prenez-y la fiole, l'engrais et le tabouret. Devant chez Herb, utilisez l'eau, les baies de feu berries puis prenez-les. Retournez au carrefour et prenez le passage en bas à gauche. Poussez l'arbre (costaud, la nana, non?). Empruntez le nouveau chemin possible et prenez la clé de la main du squelette. Allez encore à gauche. Vous trouvez dans l'arbre (encore !) une jolie surprise: votre chaudron. Remis (e) des effets de cette découverte,

utilisez alors la plume sur le terrifiant crocodile. D'une main experte, vous prenez ses larmes dans une fiole. Au tableau au nord, prenez le soufre et remplissez une fiole sur les eaux bouillonnantes. Vous avez maintenant de quoi faire votre potion de serpent. Pour cela, mettez dans le chaudron : l'arbre tordu, le soufre, l'oignon, les larmes de croco, le tabouret et l'eau chaude. Remplissez une fiole. Faites marche arrière jusqu'au ferry et allez au deuxième tableau à droite. Parlez à Marko, allez au sud. Sauvegardez et prenez de quoi noter. Utilisez les myrtilles sur les insectes et notez l'ordre des couleurs. Allez dans la caverne, réveillez le rat et utilisez la potion. Allez maintenant à droite. Utilisez la séquence des couleurs sur les dents du crâne. Utilisez la clé sur le coffre. Prenez-y le fromage et la baguette de l'alchimiste. Allez donner le fromage aux pêcheurs, retournez vers la maison de Zanthia. Libérez Marko en nourrissant la plante du bas avec l'engrais, prenez l'ancre dans la barque qui vient d'accoster. Utilisez la baguette de l'alchimiste sur l'ancre. Rendez-vous au ferry. Surprise, Il n'est plus là ! Parlez au dragon pyromane et retrouvez ses quatre lettres. Allez, c'est facile mais on va gagner du temps : une lettre est aux eaux bouillonnantes, une autre dans la main de squelette, la troisième sur le toit de la maison de Zanthia et la dernière est à côté de l'arbre chanteur. Retournez voir Boner et donnez-lui ces quatre lettres.

La campagne profonde

Prenez dans le tas de paille, une fiole et les épis de blé dans les champs. Sortez de l'écran et revenez : il doit y avoir un fantôme qui sort du tas de paille. Si ce n'est pas le cas, recommencez la manœuvre. Utilisez la fiole sur le fantôme. Allez au sud. Donnez la lettre au fermier, parlez-lui. Prenez le bol et le vinaigre. Allez à gauche. Prenez le bâton qui bloque la roue. Ouvrez la vanne à l'aide du volant. Allez dans le jardin et utilisez la trompe sur le jardin. Prenez alors les radis, les laitues et votre baguette d'alchimiste. Utilisez le fantôme prisonnier sur l'épouvantail. Retournez au tas de paille et utilisez la fiole sur le mouton. Vous obtenez du lait. Le cellier du fermier est désormais accessible; allez-y. Utilisez le lait sur le haut de la machine. Prenez alors le fromage, deux fers à cheval différents et les ciseaux. Allez au broyeur et mettez les radis sous la main. Prenez-les avec le bol et utilisez le vinaigre sur le bol plein : moutarde! Mettez-la dans le chaudron et utilisez les épis sous la main. Prenez-les avec le bol. Vous allez pouvoir réaliser le sort du SANDWICH ! Mettez dans votre chaudron : la moutarde, la laitue, le fromage et les graines de blé. Utilisez une fiole sur le chaudron puis sur vous et voici votre beau sandwich. Utilisez un fer à cheval sur la dynamo pour obtenir un bel aimant tout neuf. Allez devant l'entrée de la ville, posez le sandwich sur le sol et parlez aux gardes. Vous pouvez passer la porte.



Une ville en transe

Retirez le bâton de la bouche de l'hippocampe. Allez à la taverne (en haut de l'écran) et recommencez votre code des couleurs sur les trucs à côté de la porte. Ensuite entrez, prenez dans le tonneau la substance violette et la pinte de bière. Attendez que Pudgy fasse son discours puis montez sur l'estrade pour réciter un poème qui vous permettra de pouvoir ressortir. Entrez de nouveau pour assister à une dispute d'ivrognes. Cliquez sur le type de gauche. Peu après, vous récupérez une dent en or: transformez-la en plomb à l'aide de votre baguette d'alchimiste et ramassez-la. Sortez et transformez-la en or. Recommencez deux fois la scène de la baston pour obtenir un total trois dents en or! Retournez voir le dragon du fermier et donnez-lui son bol pour le lui reprendre juste après. Prenez ses larmes et allez au

broyeur pour y mettre les trois dents en or. Vous voilà avec trois pièces d'or. Retournez dans la ville et à droite du tableau de l'hippocampe, prenez tout ce que vous trouvez (y compris la petite chose qui brille dans la mer: une clé). Prenez alors le chemin le plus au fond à droite de l'écran. Prenez de la boue à côté du lapin et utilisez-la sur le pied de statue, continuez votre chemin et utilisez devant le gouffre le bâton sur la liane. Vous voici devant un hôtel où vous

allez pouvoir confectionner une petite potion sceptique maison ! Vous devez mettre la substance violette dans le bol puis utilisez dessus le vinaigre. Vous obtenez ainsi la sauce aigre-douce. Mettez alors les ingrédients suivants : la sauce aigre douce, l'empreinte de lapin, les larmes de dragon, le porte-bonheur qui n'est autre que le fer différent des trois autres (son orientation). Remplissez maintenant autant trois fioles et utilisez-les sur l'hôtel pour avoir une potion en bonne et due forme ! Revenez sur vos pas et donnez une potion au shérif. Entrez dans la prison, utilisez la clé sur la porte de la cellule de Marko. Vous venez de vous mettre dans de beaux draps... Pour sortir, c'est tordu : vous devez utiliser l'aimant sur la clef, cliquez plusieurs fois sur le matelas pour en faire une corde et, grâce à l'hameçon de Marko, pêchez le poisson par la fenêtre, bonne chance ! Ouvrez les deux cellules et sortez ! Allez voir le vendeur de billets dans son magasin et donnez-lui les pièces d'or. Prenez le billet, allez voir le capitaine du bateau, réveillez-le d'un coup en pleine tête, j'y tiens, de potion sceptique. Donnez-lui le billet. Une fois à bord, placez l'aimant dans les cordages, à côté de la barre : le bateau se dirigera vers Volcania.

Volcania

Vous voici sur L'île avec seulement votre baguette d'alchimiste. Allez à droite devant le couple, et apportez-leur tout ce qu'ils vous demandent jusqu'à ce qu'ils vous apprennent qu'il suffit de prendre un courant d'air pour descendre (avant qu'ils ne vous le disent, vous montiez si vous empruntiez un courant d'air). Pour descendre au centre de la Terre, utilisez simplement un courant d'air chaud sans grosse pierre dans les poches. Vous voici au centre de la Terre. Allez sur la droite. Prenez le bâton, le duvet dans le palmier le plus proche de Zanthia. Continuez sur le chemin vers la droite. Vous êtes sur des escaliers. Vous prenez le cœur de plomb et vous le transformez en or. Lancez le bâton plusieurs fois à ta grosse bête. Après l'effet en chaîne, prenez les deux pierres noires là où il y a un courant d'air chaud. Et une potion de nounours, une! Mettez dans le chaudron : le cœur d'or, le duvet, les deux pierres noires. Utilisez une fiole sur le chaudron, puis celle-ci sur vous. Retournez devant le T. Rex et cliquez dessus. Après la ballade, prenez le tissu rouge et allez sur votre gauche. Si le tricératops ne vous laisse pas passer vers la porte, sortez de l'écran et revenez. Allez alors devant la porte et utilisez le tissu sur la bête. Entrez. Après la séquence, prenez les pierres au sol pour boucher les quatre petits cratères qui se trouvent disséminés sur ce niveau (il y en a un dans la pièce de l'ancre). Une fois cette petite chose faite, allez sur la plate-forme devant l'entrée défoncée de la salle de l'ancre. Et zou, vous êtes propulsé (e) au vrai sens du terme...



La tête dans les nuages

Prenez la fiole (dans le trou) et la pomme de pin. Allez au tableau de gauche. Vous y prenez la mousse. La pierre qui roule, les brindilles, la neige. Retournez à l'autre tableau. Mettez les brindilles devant la roche, utilisez la pierre qui roule, prenez le charbon. Faites la potion d'homme des neiges : boule de neige, mousse, charbon. Utilisez cette potion sur le chevalier, passez le pont et prenez le gland dans la petite tour. Allez à gauche. Utilisez la baguette d'alchimiste sur la statue. Prenez le tambourin et le jack dans le coffre. Prenez la noix dans l'arbre. Utilisez le jack sur le pied. Retournez devant les arbres craintifs et utilisez le tambourin. Allez à droite. Cliquez sur le téléphérique et donnez la pomme de pin à l'écureuil, ainsi que le gland et la noix. Utilisez la pierre qui roule sur la roue puis prenez le

téléphérique. Prenez le plumeau et le balai. Entrez dans le chalet. Prenez-y le musk sur le taureau, un boulet de canon et la fiole sur l'étagère. Sortez. Transformez en or un le boulet et donnez-le à la mère. Prenez la sucette et de la neige (à droite). Vous pouvez alors faire la potion du Yeti. Jetez dans le chaudron : le musk, la neige, la sucette, le plumeau. Buvez la potion et entrez dans le chalet.

Yeti my lover

Vous voici chez Monsieur Yeti. Prenez les plumes de l'oreiller, les bonbons, l'eau de Cologne et la fiole du bar. Sortez de la caverne et prenez les pics de glace. Remplacez la boule de neige par un pic de glace, les bonbons par la sucette, le plumeau par les plumes et refaites la potion du Yeti. Utilisez les pics restant sur le mur pour vous faire la malle. Le Yeti vient vous chercher. Ressortez et vous vous retrouverez face aux chasseurs. Approchez-vous et utilisez la potion sur eux pour détourner l'attention du Yeti. Utilisez alors les pics pour retrouver votre liberté et prenez à droite. Vous arrivez devant une petite maison dans laquelle vous entrez. Il y a une plante à arc-en-ciel qu'il faut réparer. Pour cela, remplissez de gauche à droite les récipients de potions en respectant l'ordre des couleurs sur un arc-en-ciel : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet comme c'est dessiné sur la pierre d'arc en ciel parmi les ingrédients. Tous les ingrédients sont dans les étagères. Il suffit de jouer avec les leviers pour changer les objets apparents. Pour l'indigo, c'est un mélange d'ametiste et de courant d'air chaud. Ensuite, sortez, prenez un pic de glace sur le toit et utilisez-le sur la maison. Affrontement avec la main !



La main maléfique

Après la scène, allez à droite. Utilisez votre baguette d'alchimiste sur le déflecteur de gauche. Entrez et allez à droite. Vous êtes devant trois têtes d'animaux avec des cercles pleins ou vides au-dessus d'eux. Lorsque vous placez



successivement les quatre disques dans les deux emplacements alors vides, vous obtenez un engrenage et un bâton. Il faut que les disques soient mis comme suit: jaune au fond, puis bleu puis gris et enfin le marron. Partez et allez sur l'escalier à gauche. Mettez l'engrenage à sa place. Sauvegardez. Utilisez le bâton sur l'engrenage. Arrive alors la main et au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, elle est là pour vous tuer ! Pour l'éviter, cliquez sur le baton cassé du bas. Après la première charge, cliquez sur le bâton cassé du haut. Enfin, cliquez directement sur elle et...

Restez attentif et laissez dérouler tout le générique, j'ai bien dit TOUT le générique pour avoir une surprise ;-)

Blood le 1 Décembre 2004 d'après la soluce de Tilt

[Alone in the Past 2](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

