

# Solution Lost in Time

[Imprimer la solution](#)

## Le Navire

Dès le début, regardez le tabouret, cliquez dessus et utilisez les tenailles sur le clou. Allez vers la gauche, récupérez la lampe derrière les barriques. Dirigez-vous vers la gauche, regardez le seau et utilisez la pipette avec l'eau. Utilisez la lampe avec les tonneaux du fond et prenez l'éponge. Utilisez l'éponge avec l'eau du seau et récupérez-la ensuite. Utilisez la lampe avec la trappe pour descendre dans la cale du bateau.

## La Cale

Regardez le fût deux fois et récupérez la bouteille d'huile de palme. Tournez-vous vers la gauche, utilisez l'huile de palme sur le levier de la pompe et actionnez-la. Tournez-vous vers la gauche une fois l'eau évacuée, regardez la chaîne et prenez le tire bouchon. Remontez.

## Le Navire

Utilisez l'éponge mouillée sur l'affiche, le tire-bouchons avec le noeud de bois et regardez par le trou. Après la cinématique, récupérez le couteau et tournez-vous vers la droite. Utilisez le couteau avec le poteau et montez vers l'entrepont.

## L'Entrepont

Avancez deux fois vers l'arrière du bateau et tournez-vous vers la gauche. Regardez le bac du milieu et récupérez la serpillère. Continuez vers l'arrière du bateau, tournez-vous sur la gauche et utilisez la serpillère avec l'anneau. Retournez-vous sur la droite et regardez la cachette. Récupérez le savon. Utilisez le tire bouchon avec le savon pour en obtenir des copeaux. Retournez à l'avant du bateau et utilisez les copeaux avec la glissière de la porte.

## Le Portail

Regardez le tracteur, récupérez la batterie, la pomme dans le panier au-dessus du tracteur et dans le vide poche le paquet de cigarettes et la pipette. Donnez la pomme au cheval, regardez le portail et lisez le message. Utilisez la pipette sur la batterie puis sur le cadenas.

## Le Jardin

Dirigez-vous vers la porte d'entrée et récupérez la poignée. Prenez une bûche sur le tas de bûches et prenez le portrait qui est accroché sur le haut de la porte.

## Le Phare

Devant le phare, dirigez-vous vers la façade Nord. Prenez la bouteille de vinaigre, utilisez la fléchette sur le bouchon du tonneau et emportez-le. Retournez au jardin.

## Le Jardin

Utilisez le fil de fer du portrait avec la poignée, utilisez la fléchette avec la serrure. Utilisez le vinaigre avec la batterie et la batterie avec la bobine ( poignée + fil de fer ). Utilisez l'électroaimant avec la fente de la porte et récupérez la clé.

## Dans le manoir

Prenez la godille et l'extincteur. Regardez la boîte à fusibles à droite, prenez le fil de cuivre et la boîte de résine. Utilisez le papier d'aluminium du paquet de cigarette avec le fusible. Regardez la cheminée et prenez le tourne-broche. Utilisez la bûche sur le foyer.

## Le monte-charge

Devant le monte-charge, utilisez le portrait avec la cavité puis actionnez le portrait. Entrez l'âge du capitaine et actionnez la croix. Entrez dans le monte-charge et utilisez le bouton pour descendre. Posez le tonneau sur le sol pour récupérer une bouteille de cidre. Utilisez le bouchon de la bouteille de cidre le flacon inaccessible. Le bouchon fait tomber le dégrippant, récupérez-le.

## Le Phare

Utilisez le tourne-brûche sur le soupirail, prenez le tuyau et reliez-le de la porte du phare à la barre du monte-charge. Appuyez sur le bouton sans y entrer pour qu'il ouvre la porte du phare. Entrez-y, prenez le sabot et utilisez la clé du sabot sur la serrure de la porte. Récupérez les éclats de verre du soupirail et montez les escaliers. Dans la salle de

repos, ouvrez le tiroir et lisez le livre, ouvrez le 2ème tiroir et prenez le décapant. Utilisez la godille avec l'armoire et récupérez le rasoir. Utilisez la longue vue et cherchez le bateau pour noter la combinaison. Montez à l'échelle, poussez les rideaux et prenez la bouteille de pétrole. Découpez les rideaux avec le rasoir pour obtenir un chiffon.

### **Le Portail**

Actionnez la valve qui se trouve sur la gauche. Utilisez le décapant sur les algues puis les éclats de verre. Utilisez le tourne-broche avec le mécanisme et le dégrippant pour le dérouillé. Actionnez le levier pour ouvrir la grille. Allez sur la barque et videz l'eau à l'aide du sabot.

### **La Crypte**

Utilisez la combinaison sur la malle, prenez le livre et la fibre de verre.

### **Le Puits**

Utilisez le tuyau percé avec le robinet, cliquez dessus pour faire un zoom et utilisez la fibre de verre avec la déchirure du tuyau. Utilisez la résine sur la fibre de verre pour réparer le tuyau. Mettez l'extrémité du tuyau dans le puit et ouvrez le robinet. Une fois le puit remplis récupérez le bouchon dans le puit. Coupez le tuyau durci avec le rasoir pour obtenir une matraque.

### **La Grille**

Allez dans la barque, utilisez une première fois le bouchon avec la fuite puis le chiffon et bouchez la fuite avec le bouchon. Utilisez la godille avec avec la barque.

### **La Cabane**

Poussez la chaise pour récupérer le carnet. Fouillez la vareuse, prenez le pain, le mouchoir et le clou. Grimpez sur la chaise pour atteindre le lustre. Détachez le lustre en utilisant le clou sur la manille. Cliquez sur le lustre (dans l'inventaire) pour en obtenir un grappin, une bougie et des flotteurs. Prenez le bateau et la bouteille de Nuoc Mam dans le bahut.

### **L'Extérieur**

Utilisez la bouteille de Nuoc Mam avec le pain puis jetez le pain mouillé sur la bouée qui se trouve sur le toit de la cabane. Une mouette se saisit du pain et fait tomber la bouée munie d'une corde. Coupez-la avec le rasoir puis utilisez-la avec le grappin. Utilisez-le sur la falaise.

### **La Grille**

Prenez le tonneau.

### **Le Manoir**

Dans la cheminée, versez le pétrole et posez le mouchoir sur le foyer. Utilisez le bateau avec la matraque et utilisez une allumette sur le grattoir. Utilisez l'allumette sur le foyer pour voir une dalle s'allumer. Utilisez le tonneau sur la dalle et boucher l'orifice avec la bougie. Ouvrez le tonneau avec la matraque, utilisez le sabot avec le sable et remplissez le tonneau. Passez par l'ouverture.

### **Le Navire**

Posez les flotteurs sur le sol et prenez l'eau de la flaqué avec la pipette. Cliquez sur la caisse et fixez le fil de cuivre au fil électrique. Cliquez sur le mât et prenez les tenailles. Utilisez les tenailles sur le fil électrique et le décapant sur le cadenas. Utilisez la pipette remplie d'eau sur le cadenas puis l'extincteur dessus. Enfin utilisez les tenailles sur le cadenas.

### **La Cale**

Allez vers l'avant du bateau, tournez-vous sur la droite, regardez les boulets et prenez la rame cassée. Descendez dans la cale, utilisez le crochet avec le cadenas de la malle et ouvrez-la. Prenez les vêtements, réouvrez la malle et prenez le ruban. Remontez sur l'entrepont, utilisez les tenailles avec un taquet pour le récupérer. Joignez le taquet et le ruban à la rame cassée. Utilisez les tenailles avec le clou et joignez-le avec le bâton.

Allez dans le réduit et utilisez la gaffe ( ruban + rame + taquet + clou ) sur la boucle, regardez le bout de la drisse, utilisez le tire-bouchon avec la fente puis utilisez le bout de la drisse avec le tire-bouchon pour la fixer. Faites un pas vers l'arrière du bateau, tournez-vous à droite et regardez le sabord. Tirez la ficelle et cliquez 3 fois sur le seau pour récupérer le rostre. Retournez voir le faux cuisinier prisonnier et délivrez-le grâce au rostre.

### **La Cabine du Capitaine**

Regardez le bureau, cliquez deux fois sur la chaise et récupérez la clé. Allez dans la chambre, ouvrez la commode, prenez la fiole de sels et le bol. Tournez-vous sur la droite et prenez les morceaux de bananes qui se trouvent dans

l'assiette. Sortez sur le balcon et prenez le drapeau pirate. Dans le cabinet, regardez le tapis, soulevez le coin et prenez la clé en laiton. Utilisez celle-ci sur la serrure du tiroir du bureau. Prenez le buvard et en ouvrant une 2ème fois le tiroir le kriss. Dans la chambre utilisez le kriss sur le tapis et descendez dans le cellier.

### **Le Cellier**

Avant de retourner dans le cellier, descendez dans la cale du bateau, ouvrez la malle et utilisez le kriss sur le ressort. Récupérez la poudre de riz, renouvelez l'opération et prenez le mouchoir. Remontez dans le cellier, au passage récupérez le tire-bouchon qui se trouve dans le réduit.

Regardez le poteau et utilisez le tire-bouchon sur l'orifice pour récupérer le passe-partout.

### **La Porte très Esthétique**

Utilisez le passe-partout sur la serrure de la porte pour entrer. Regardez le secrétaire, ouvrez le tiroir et prenez la bague. Regardez le coin de la pièce, tirez les rideaux et prenez la cage en or.

### **La porte mystérieuse**

Ouvrez la porte grâce au passe-partout. Regardez l'étagère et prenez le lustrant ( le flacon ).

### **La Cabine du Capitaine**

Pour remonter dans la cabine du Capitaine, allez dans le cellier et utilisez la poudre de riz sur le poteau. Allez dans le cabinet, utilisez le mouchoir combiné au lustrant sur le lavabo. Utilisez le buvard sur le lavabo et notez le code. Regardez le bahut, utilisez le poinçon ( la bague ) sur l'empreinte.

### **Le Fumoir**

Regardez la table et prenez le disque. Cliquez deux fois sur le bar et prenez le phonographe puis remontez dans la cabine du Capitaine.

### **La Cabine du Capitaine**

Utilisez la fiole de sels avec le bol, posez le phonographe sur la table à musique, mettez le disque sur le plateau du phonographe.

Utilisez le bol sous Galipo, utilisez le décapant sur le bol. Posez la cage combinée avec les morceaux de bananes sur la table circulaire. Une fois Galipo dans la cage en or, mettez le drapeau pirate sur la cage, utilisez la manivelle du phonographe et activez-le. Dès que la musique se fait entendre, vous êtes libre de tout mouvement. Ouvrez l'armoire à l'aide de la clé, ouvrez l'écrin et prenez la clé en fer. Regardez le tableau derrière Galipo, regardez le feu des canons et entrez la combinaison du coffre. Prenez le coffret et emportez la cage en or. Ouvrez le coffret n'importe où dans la cabine. Regardez sur la droite du coffret, cliquez sur le haut pour ouvrir une cavité et prenez la clé en or. Regardez le milieu du coffret, cliquez sur le haut puis sur le milieu et utilisez la clé en or sur la serrure. Prenez le revolver et retournez dans la cale.

### **La Cale**

Utilisez la serpillère sur l'anneau, déposez la cage en or dans la cachette puis utilisez la clé en fer sur la serrure de la trappe et reprennez la cage.

Regardez derrière la caisse et prenez la balle de coton. Regardez le parquet, la fente puis utilisez les tenailles sur le gris-gris. Utilisez le magnétique ( gris-gris ) avec le revolver et utilisez-le sur les fers de Yoruba. Regardez le mât et coincez la porte avec les tenailles, utilisez la balle de coton sur le mât et la gaffe sur l'étagère du haut. Récupérez la bouteille de rhum, utilisez l'éponge mouillée sur celle-ci et donnez l'étiquette à Melkior.

### **L'île**

Passez par la propriété, parlez à Sérapion. Dirigez-vous vers la Case Delia, cliquez sur la porte et parlez à la bonne femme. Ensuite allez à la cascade et parlez à l'enfant. Utilisez le tire-bouchon avec la noix de coco et la pipette avec la noix percée. Donnez la pipette et le drapeau pirate à Manicou. Ensuite utilisez Galipo sur le passage.

### **Chez Makandal**

Cliquez sur la porte pour parlez à Makandal, il faut lui trouver un cadeau. Utilisez la clé plate sur la cage en or vide pour obtenir des pièces d'or. Glissez les pièces d'or dans la fente de la porte de Makandal.

### **La Case Delia**

Cliquez sur la porte pour entrer. Prenez le grimoire qui se trouve sur la table avant que Delia ne retrouve ces lunettes. Pendant que Delia par à la recherche du grimoire, prenez et utilisez le miroir sur la mygale. Ainsi, récupérez le vêtement.

### **Chez Makandal**

Entrez chez Makandal, ouvrez les fenêtres et posez l'holocom sur la table. Actionnez l'holocom et versez le philtre

dans le verre de Makandal puis récupérez son verre.

### **La Propriété**

Retournez voir Delia pour qu'elle vous donne un inverseur.

Retournez voir Makandal pour qu'il vous donne du privarole.

Mélangez le privarole avec l'inverseur et donnez le tout à Sérapion. Parlez à Sérapion 2 fois pour qu'il vous donne du gros sel.

Mélangez l'inverseur au gros sel et donnez le sucre au chien.

### **La Cuisine**

Prenez le sac qui se trouve sur la table et videz-le. Utilisez le sac avec les braises du feu et posez-le sur le tabouret. Une fois l'affaire dans le sac, euh le serpent dans le sac, jetez celui-ci dans le feu. Pour finir, utilisez la fleur sur Jarlath.

**Et c'est à ce moment que vous allez vous retrouver...**

Blood le 31 Juillet 2005

[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.

