

Solution I Have no Mouth and I Must Scream

[Imprimer la solution](#)

Solution exclusive d'Alone in the Past ? , merci de nous demander avant de la proposer sur un autre site.

Comme il manque Nimdok dans la version Française, cette solution n'est valable que pour cette même version. Vous pouvez commencer avec le personnage de votre choix.

1/ Le pillier de la haine

Gorrister

Regarder dans le miroir et dans le hublot. Prendre la note sur le sol et la lire. Quitter la cabine. Entrer dans celle du bas. Prendre les draps et regarder le livre sur la table. Quitter la cabine et entrer dans celle qui se trouve deux fois à gauche. Prendre les draps et sortir. Aller à l'écran suivant à gauche. Entrer par la première porte. Bouger l'oreiller pour trouver un revolver. Quitter la cabine et entrer dans la suivante. Regarder les débris sur le sol et entrer dans la cuisine au Nord. Prendre le couteau et la fourchette sous le frigo. Chasser les rats avec le couteau et manger le morceau de pain. Prendre le livre de cuisine pour le lire. Retourner à la passerelle. Sortir de l'écran par le bas. Prendre le lait depuis la console. Pousser le levier et prendre la clef pleine de sang. Retourner à la salle à manger et s'essuyer les mains avec la nappe de la table. Retourner là où se trouvait le lait, et mettre la fourchette dans la machine. Sortir de l'écran par le haut et monter les marches pour accéder aux sacs d'air. Aller vers la fin du passage et utiliser le couteau pour faire un trou et ainsi pouvoir passer. Utiliser les draps ensemble puis sur l'anneau avant d'aller chercher votre coeur au bout du zeppelin. Utiliser le couteau pour récupérer votre nouvelle corde. Sortir de là. Utiliser le couteau sur deux sacs d'air pour entendre l'alarme. Descendre les marches et attendez un poil pour attérir près d'un bar de routiers. Ouvrir la trappe et entrer dans le bar.

Utiliser le jukebox mais seulement les sélections 1 et 2. La troisième fait chuter votre baromètre spirituel et la dernière ne sert à rien. Prendre le whisky sur l'étagère derrière le bar et sortir par la porte de droite au fond. Parler avec le chacal du mieux que vous pouvez et lui donner votre coeur lorsqu'il le demande. Retourner au bar et parlez avec Harry. Pour chaque questions, il faut d'abord lui servir un verre. Prendre la première porte au fond, prendre la loupe dans l'urinoir et regarder les tags. Retourner au zeppelin et utiliser la loupe sur les débris dans la salle à manger. Retourner parler avec Harry. Dans les toilettes, utiliser la porte trois fois pour vous retrouver dans une chambre froide. Essayer de parler avec Glynis puis Edna. Lui donner le lait. Essayer de la soulever du crochet. Elle vous attaque et fait tomber une clef. L'attacher avec la corde et prendre la clef. Retourner parler avec le chacal. Il vous propose de vous rendre votre coeur contre celui d'Edna. Retourner au zeppelin, le corridor avec les quatre portes. Utiliser la clef sur la porte jusqu'alors fermée et lire le livre. Retourner à la chambre froide et donner le lait à Glynis. Lui parler et l'emmener avec vous. Utiliser la loupe sur la carcasse de boeuf puis le couteau pour récupérer un coeur. Echanger les coeurs avec le chacal. Chercher une pelle dans les poubelles et creuser une tombe pour Glynis. L'y déposer. Parler une dernière fois avec le chacal. Retourner aux machineries du zeppelin. Placer Edna dans la machine avec des harnais. Monter les marches et appuyer sur le bouton pour regonfler les sacs d'air. Retourner dans la pièce avec le livre d'Edna et actionner le levier pour faire décoller le zeppelin. Sortir là où se trouvait votre coeur et utiliser le revolver sur le bar.

Ellen

Il n'y a rien à faire à l'extérieur de la pyramide alors, entrez-y. Essayer de boire l'eau de la fontaine, mais vous ne pourrez pas. Aller à droite, et regarder le quatrième moniteur. Pousser-le et regarder-le de nouveau. Utiliser les câbles sous le premier moniteur, et retourner à la pièce avec la fontaine. Pousser les briques là où vous avez vu un passage secret, et y entrer. Aller à droite et prendre les tenailles et le bout de tissu jaune. Ellen va paniquer la première fois mais vous pourrez le prendre ensuite. Retourner à la pièce avec les cinq moniteurs et mettre le tissu jaune. Entrer dans la pièce de droite pour prendre le calice. L'utiliser avec la fontaine, boire deux fois et le remplir une dernière fois. Emprunter le passage secret à nouveau. Regarder le sarcophage et essayer la console. Verser la coupe sur Anubis pour le court-circuiter. Utiliser les forceps pour prendre la puce. Aller à droite deux fois. Mettre le ruban et prendre la pierre bleue. Pièce de droite. Utiliser la pierre et la puce sur la console de gauche pour reprogrammer la carte mère d'Anubis. Indiquez-vous comme utilisateur principal. Reprendre la puce et la replacer sur Anubis. Parlez-lui et demandez-lui le mot de passe. Utilisez-le avec la console de droite et ouvrez le sarcophage. Entrez-y.

Utiliser le panneau de l'ascenseur et entrer les dates par ordre croissant. Parler avec le maniaque et, dès que vous aurez l'opportunité d'agir, frappez-le. Sortir. Regarder le composant à gauche et la machine à droite. Sortir par le bas et aller à la pièce des trois consoles. Utiliser celle de droite et entrer l'année du viol d'Ellen. Questionner l'ordinateur sur tous les sujets. Prendre l'enceinte qui se trouve à gauche de la fontaine et aller la placer sur la machine, dans la pièce avec le composant géant. Parler avec l'holograme. Retourner à la pièce avec les trois statues et prendre le CD-Rom. Utilisez-le dans la pièce des trois consoles sur celle du milieu. Lancer le programme malgré les avertissements. Parler à nouveau avec Anubis et entrer une dernière fois dans le sarcophage.

Benny

Essayer de descendre les marches. Après la chute, dirigez-vous vers les cavernes au fond. Entrer dans la seconde

caverne. Regarder le sac, parler au doyen et utiliser l'écran. Sortez et dirigez-vous à droite. Prendre un fruit de la branche et essayer de le manger. Vous ne pouvez pas. Revenir à l'écran précédent et tirer sur la corde pour en récupérer un nouveau. Aller vers la troisième caverne, là où se trouve le foyer mono parental. Donnez le fruit au garçon et parlez-lui. Ressortir prendre un fruit et revenir le donner à la mère cette fois-ci. Parler avec le garçon grâce à l'écran et aller se coucher. A votre réveil, parler au garçon, sortez et allez vers la sortie du bas. Observez le sacrifice de la mère. Retournez en bas des marches puis prenez à droite vers le cimetière. Parlez avec les trois tombes. Retournez parler avec le garçon et entrez dans la caverne du doyen lorsqu'il ne s'y trouve pas pour dérober le sac de loterie. Montrez-le au garçon. Prenez un fruit et retournez au cimetière. Parlez aux tombes jusqu'à ce que Thomas vous indique la tombe de Brickman. Enterrez le sac. Poussez les vignes et parlez-lui. Déposez un fruit sur sa tombe et allez vous coucher. Regardez l'écran dans la caverne du doyen. Parlez avec le garçon et demandez-lui de quoi il a besoin pour se faire un ami. Prenez la tête de sa mère sous l'autel de sacrifice. Prenez un fruit et allez le mettre dans la réserve à la quatrième caverne. Prenez le morceau de bois. Allez vers la première caverne et prenez le fil de fer emmêlé dans les vignes. Allez porter tout ça au garçon pour qu'il fasse une poupée et aille se cacher dans le trou. Utilisez l'écran vidéo et allez vous coucher. A votre réveil, regardez dans le trou pour vous rendre compte que le garçon a disparu. Allez à l'hôtel et demandez au doyen pour prendre la place du garçon.

Ted

Marchez vers le bâtiment et poussez le second moniteur avec l'image d'un château. Regardez autour de vous puis entrez dans le château et regardez les tapisseries. Entrez dans les deux pièces à gauche et à droite et lisez les livres sur les étagères. Allez ensuite vers la chambre d'Ellen au milieu et parlez-lui. Regardez sur la coiffeuse et dites-lui que le miroir ne s'y trouve pas. Allez vers la chambre de la sorcière et prenez le morceau de verre au sol. Allez vers la chapelle tout à droite au corridor et prenez l'icône. Poussez la seconde torche pour ouvrir un passage. Vous ne pouvez rien y faire pour le moment. Allez à la cuisine, en bas du corridor et parlez à la servante. Lorsqu'elle vous propose de coucher avec elle, refusez (oui, je sais, c'est dur^^). Parlez-lui encore, rendez-lui service avec son four et elle vous parlera d'une vieille femme. Allez vers la pièce secrète et parlez avec la sorcière. Utilisez le premier dialogue. Lorsqu'elle vous menace, répondez-lui que vous allez la tuer. Ne couchez pas non plus avec elle espèce de petit vicieux. Quittez le château. Utilisez l'icône sur la porte et la statue également sur la porte pour la bloquée et vous prémunir des loups. Retournez voir Ellen et parlez avec le diable. Parlez avec Ellen et retournez lire les livres dans la chambre de la sorcière, noter la formule magique. Retournez voir la sorcière et utilisez la formule contre elle. Lorsqu'elle est inconsciente, prenez sa craie et terminez le cercle au sol pour appeler le démon Surgat. Demandez-lui d'ouvrir la porte de la chambre de la servante et tendez-lui le bout de verre avec du sang. Allez vérifier et profitez-en pour observer la tapisserie au mur représentant le diable. Retournez dans la chambre d'Ellen, parlez avec l'ange et à nouveau, avec le diable. Allez dans la chambre avec la bibliothèque et lisez à nouveau le livre de la Divine Comédie pour trouver le miroir. Utilisez-le sur le diable et une fois enfermé dedans, donnez-le à Ellen. Remontez voir le démon et brisez le miroir dans le cercle, faites un pacte avec le démon.

2/ Au coeur de la machine

Gorrister

Utilisez la console avec les combinaisons proposés jusqu'à ce qu'il parle de 1945, utilisez cette date, abaissez le pont et traversez-le. Utilisez le totem de l'invocation. Parlez avec Surgat et refusez d'invoquer les deux totems. Lorsqu'il vous explique pourquoi invoquer le totem de la compassion, acceptez. Sortez de là et trouvez le projecteur holographique, activez-le. Trouvez la scène avec la console et les trois cylindres. Utilisez la console et activez le container numéro trois. Donner le totem de la vie à Glynis et suicidez-vous.

Benny

Trouvez le projecteur holographique et parlez à votre femme, Manya. Utilisez le totem de l'amour sur elle après qu'elle est activée le pilier et suicidez-vous.

Ted

Trouvez la scène avec les crânes entourant un fossé. Prenez celui de droite et la télécommande. Trouvez la scène avec la gargouilles. Utilisez la télécommande sur eux et le totem de la galanterie sur le pilier aux épées puis suicidez-vous.

Ellen

Trouvez la scène avec les crânes entourant un fossé. Prenez celui de gauche et la pierre. Trouvez la place du volcan. Utilisez la pierre dessus pour faire apparaître un pilier et utilisez le totem de la valeur dessus. Retournez parler avec les ordinateurs Russe et Chinois. Parlez ensuite avec l'Ego et reculez dès que vous en avez l'occasion. Utilisez le totem du pardon sur lui. Parlez avec le Superego. Utilisez le totem de la clarté sur lui. Parlez avec le totem de l'ID, reculez dès que vous le pouvez et utilisez le totem de la compassion sur lui. Retournez voir les ordinateurs Russe et Chinois et invoquez le totem de l'entropie.

A vous la victoire ou le début d'une nouvelle forme de torture...

Blood le 8 Septembre 2005

