TABLE DES MATIERES



L'histoire 2

Le Jeu 3

Interactivité 5

Lexique 8

Quelques Conseils 13



L'HISTOIRE



Quand les survivants humains purent enfin quitter les entrailles de la terre après les derniers conflits atomiques, ils trouvèrent la Jungle partout. Dans un coin du monde, pourtant, existait un refuge, la Colline Pourpre, sur laquelle une nouvelle race était née entre-temps: *les Bouzouks,* peuple sage et pacifique. Croyant avoir affaire à des guerriers, les humains les exterminèrent sans pitié au cours de la *Grande Bataille*. Ils construisirent ensuite *la Ville*, toute en hauteur, avec les pauvres en bas et les nantis en haut. Une ville vivant en autarcie, grâce aux champs alentours et à une source d'énergie unique: le vent. Les survivants Bouzouks, exploités et opprimés, durent apprendre à vivre avec les humains. A la tête du gouvernement humain, il y a *le Président* et *le Déconnétable,* bras d'honneur du Président. A l'époque où nous nous trouvons, *le Déconnétable* assomme la Ville de quantité d'impôts, et une Bête rode, qui enlève et massacre les habitants.

La philosophie des Bouzouks : Ils ont un Roi et un *Conseil des Sages* qui vivent dans une sorte de *Temple* autour du Roi. Chaque Sage possède un savoir-faire caractérisé par une Syllabe sonore. Ces Syllabes en se combinant donnent des pouvoirs magiques. *Les Bouzouks* sont pacifiques car leurs Sages réussissent, au cours de cérémonies rituelles, à canaliser *le Mal* et à l'enfermer dans un récipient sacré: *le Chprotznog.* Or, le dernier *Chprotznog* a disparu, lors du pillage des maisons bouzouks par l'envahisseur humain et un vent d'oubli a soufflé sur les Sages dispersant la plupart de leurs Syllabes. Le Roi actuel n'a aucune puissance : il n'a qu'une dent et boit des bières en regardant *le tobozon* toute la journée. Plus personne ne siège au *Conseil* : à quoi bon!

Woodruff, Azimuth et le Schnibble : *Le professeur Azimuth* est un savant connu pour ses recherches sur le Temps. Cet homme de science est plutôt favorable aux *Bouzouks* et oeuvre pour que cesse la colonisation. Aux yeux du pouvoir, c'est un dissident. Voyant les choses se dégrader, il décide d'agir... et bientôt la *Ville* n'a qu'un mot à la bouche: *le Schnibble.*
Face aux rumeurs de révolution, *le Déconnétable* et ses hommes en noir, font irruption chez *Azimuth* qui n'a que le temps de cacher Woodruff, *un viblefrotzer* sur la tête. *Le Déconnétable* emmène le professeur après avoir tué le nounours de Woodruff, sous les yeux horrifiés de l'enfant...



LE JEU



Le But du Jeu

Lorsque le jeu commence, Woodruff sort de la maison d'*Azimuth*, devenu adulte prématurément par l'action du *viblefrotzer.* Il ne se souvient de rien, il ne sait même pas qui il est ni ce qu'il doit faire. Son but, il le découvrira progressivement, est de retrouver Azimuth et d'éliminer *le Déconnétable.*

L'énigme générale n'est pas linéaire. Tous les indices permettant de la résoudre sont disséminés un peu partout et il n'est pas inutile de revenir plus tard dans un lieu déjà exploré. Un lieu découvert très tôt dans l'aventure peut ne se révéler utile que fort tard.

La Ville

La Ville est composée d'une quarantaine d'écrans, extérieurs ou intérieurs. Ces écrans sont disposés en étages de 3 à 5 écrans qui communiquent circulairement. Pour savoir comment ces écrans communiquent, rechercher, sur les bords gauche et droit, les passages vers les autres écrans. Il n'est pas inutile de dessiner un plan. Woodruff démarre du bas de *la Ville* et l'affrontement final se situe tout en haut.

Le Système de Numération Bouzouk



Il y a 12 chiffres bouzouks qui sont:

KAH ZIG STO BLAZ DRU GOZ LRZ POO TBZ GNEE BNZ GLAP.

Ces chiffres entrent dans la composition de digicodes et des numéros de *tobozon,* tous à 4 chiffres. Un clavier de chiffres bouzouks s'utilise de la même manière qu'un clavier numérique humain.

L'argent

L'unique monnaie est le *strul.*

Au début Woodruff n'a pas d'argent. Il doit d'abord récupérer son premier *strul* puis le faire fructifier dans des jeux d'argent divers.

Les Sages et les Syllabes Bouzouks



7 Sages composent le Conseil. Leurs chambres sont réparties sur les trois niveaux du Temple Bouzouk. Il y a le Sage du Verbe (détenteur de la Parole bouzouk), le Sage du Temps (gardien de la Mémoire bouzouk), le Sage de la Force (possesseur de l'Energie bouzouk), le Sage de la Fertilité (garant de la Fécondité bouzouk), le Sage du Talent (possesseur de tous les Arts bouzouks), le Sage de la Santé (responsable du bien-être des corps bouzouks) et le Sage du Goût, grand faiseur de *bouzouïoli.*
Il y a 9 Syllabes qui pour la plupart appartiennent aux Sages : la Syllabe Elémentaire, la Syllabe Temporelle, la Syllabe Energique, la Syllabe Verte, la Syllabe Artistique, la Syllabe Curative, la Syllabe Intuitive, la Syllabe Dirigeante et la Syllabe Conseillère.
Les Syllabes ne servent à rien de façon isolée, il faut les combiner en Formules. Mais Woodruff doit d'abord les trouver.

Les Formules Bouzouks

Elles sont au nombre de 7: il y a la Formule de la Mémoire qui fait remonter les souvenirs, la Formule de la Gaieté qui donne envie de chanter et danser, la Formule du Discernement qui dévoile les astuces, la Formule de la Croissance qui fait pousser, la Formule du Passé qui renvoie dans le passé, la Formule de la Force qui rend fort et la Formule du Diagnostic qui permet de déceler l'origine de mal.



L'INTERACTIVITÉ



L'ECRAN est partagé en 3 zones:

Le tableau de bord qui apparaît en haut lorsque le curseur «flèche» est amené sur les trois premières lignes de l'écran.

La partie centrale où se déroule l'aventure, qui parfois «scrolle» de gauche à droite ou de haut en bas.

La ligne de commande, ou dernière ligne de l'écran.

LE TABLEAU DE BORD

Pour l'obtenir, il suffit de positionner le curseur en haut de l'écran: 3 icones apparaissent. Choisissez une fonction en cliquant sur l'icone désiré avec le bouton gauche de la souris.



1- GESTION: un menu SAUVER, CHARGER, QUITTER

• sauver: plusieurs positions pour sauvegarder l'état du jeu sur disque dur sont disponibles. Choisissez une ligne : le nom de l'écran apparaît alors automatiquement. Modifiez ce nom si vous le souhaitez.

• charger: chacune des positions peut être reprise.

• quitter: permet de sortir du jeu.



2-INVENTAIRE:

Une façon d'ouvrir l'inventaire est de cliquer sur cet icone en pressant le bouton gauche de la souris. L'autre façon est de presser le bouton droit de la souris n'importe où.



3-OPTIONS:

• Musique: permet de supprimer ou de remettre l'ambiance sonore.

• Info: donne la date, l'heure et le temps cumulé de jeu.

LE ROLE DU CURSEUR



Lorsque vous promenez le curseur «flèche» sur l'écran, cela correspond à la fonction d'examiner.
Un texte s'affiche sur la ligne de commande lorsque vous passez sur une zone remarquable.
Ceci permet de repérer:



- les objets ou endroits remarquables,
- les personnages: vous pouvez leur montrer ou leur donner un objet ou leur permettre de s'exprimer



- la sortie: le curseur «flèche» se transforme alors en curseur «porte» et la destination apparaît sur la ligne de commande.

Lorsque vous cliquez le curseur «flèche» en pressant le bouton gauche de la souris,

- au sol: Woodruff se dirige vers l'endroit indiqué.
- sur une zone active: Woodruff se déplace jusqu'à l'endroit indiqué et effectue l'action correspondante. Ex: sur un bouton, il appuie.
- sur un objet: Woodruff se dirige vers l'objet et le ramasse. L'objet va directement dans l'inventaire.

Pour prendre un objet dans l'inventaire, sélectionnez l'inventaire dans le tableau de bord ou pressez le bouton droit de la souris : une fenêtre apparaît avec le symbole de chaque objet. Cliquez le curseur «flèche» sur l'objet souhaité. Cette action fait apparaître le curseur «objet» (la flèche barrée) qui signifie que l'objet est en main. La phrase «UTILISER (nom de l'objet) SUR» apparaît sur la ligne de commande. L'objet peut être utilisé immédiatement ou remis en inventaire (soit en pressant le bouton droit de la souris n'importe où, soit en cliquant le curseur «objet» sur l'icone-inventaire du tableau de bord).

COMMENT UTILISER LE TOBOZON



Le tobozon est une sorte de télé-vidéophone-fax.
Cliquez sur *le tobozon* dans l'inventaire. Une fenêtre s'affiche comprenant à droite l'écran, à gauche un clavier de numéros bouzouks et un bloc-notes dont on peut faire défiler le contenu grâce aux flèches ascenseur. Composez le numéro souhaité sur le clavier.
Par *le tobozon* vous pourrez avoir accès aux canaux vidéo de la météo, de *l'émission «Coeur à corps»* et de la conférence *d'Azimuth*, ainsi qu'aux numéros de *la Recrutrice*, de l'émission de la *Pooh-Lett*, de la *Pooh-Lett* elle-même et de la perception.

COMMENT UTILISER LE TRANSPORTOZON

Cliquez sur le *transportozon* dans l'inventaire. Une liste des lieux déjà visités apparaît. Cliquez sur le lieu souhaité pour vous y rendre instantanément. L'utilisation du *transportozon* est sans effet quand Woodruff est en gros plan.

COMMENT UTILISER LA METEO



Composez le canal météo sur le tobozon et écoutez attentivement le bulletin (un à la fois). Allez à l'endroit de la perturbation indiquée (pluie, foudre, chute de météorite). Utilisez la montre météozon dans cet écran pour déterminer exactement le point d'impact.

LE SAC DE SYLLABES BOUZOUKS

Au cours de sa quête, Woodruff doit récupérer des Syllabes bouzouks. Il suffit que quelqu'un les prononce devant lui pour qu'il les obtienne instantanément. Elles se placent alors automatiquement dans l'inventaire, dans le sac de Syllabes bouzouks.

Pour les utiliser, cliquez sur l'icone du sac de Syllabes dans l'inventaire. En sous-menu apparaissent les Syllabes que vous possédez, sous forme de pictogrammes. Cliquez sur une Syllabe pour l'avoir au curseur. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel objet. Au moment de son utilisation, Woodruff émet le son correspondant.

COMMENT FABRIQUER LES FORMULES



Les Syllabes servent à fabriquer les Formules bouzouks.

Pour fabriquer des Formules, il faut disposer d'au moins 3 Syllabes. Cliquez alors sur l'icone «Fabriquer une Formule». Une fenêtre apparaît avec Woodruff au milieu, et dans la partie supérieure, les Syllabes que vous possédez. Chaque fois que vous cliquez sur une Syllabe, elle apparaît dans un cadre en bas, à tour de rôle, en 1ère, 2ème ou 3ème position. Lorsqu'il y en a 3, Woodruff émet le nouveau son correspondant à la combinaison. Si la combinaison correspond à une Formule, celle-ci vient se ranger dans la partie inférieure de la fenêtre. Vous retrouverez toutes les Formules créées dans le sac de Formules.

LE SAC DE FORMULES BOUZOUKS

Pour utiliser les Formules bouzouks, cliquez sur l'icone du sac de Formules. En sous-menu apparaissent les Formules que vous possédez. Cliquez sur une Formule pour l'avoir au curseur. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel objet.

LE SAC DE POUVOIRS DU MAITRE

A chaque rencontre, *le Maître* nous enseigne un de ses Pouvoirs. Cliquez sur l'icone du sac de Pouvoirs. En sous-menu apparaissent les Pouvoirs que vous possédez. Cliquez sur un Pouvoir pour l'avoir au curseur. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel objet. Lorsque Woodruff aura réuni tous les Pouvoirs du Maître, une surprise l'attend...



LEXIQUE



Azimuth : Le Professeur Azimuth. Haut personnage scientifique et politique de *la Ville*. Ses expériences sur le vieillissement des cellules le placent au plus haut niveau de la recherche actuelle. Cependant ses activités politiques en faveur de la libération des *Bouzouks* en font un opposant au pouvoir en place. Il est à l'origine de la découverte du *Schnibble*.

Beurkeur : Unique aliment de la gastronomie humaine qui ramollit *les Bouzouks.*

Bluxtre : Fruit à noix dont la coquille est extrêmement dure. Sa pulpe est d'autant plus appréciée des *Bouzouks* qu'ils sont trop flemmards pour en briser la coquille.

Bonneteau : Jeu de hasard et d'argent consistant à deviner sous lequel des trois bols retournés se trouve un oeil en *morphoplastoc.*

Boucassier : Jeff le boucassier. Exportier du club des Bonnes Moeurs. Cet oiseau très pudibond attend un acquéreur chez le marchand d'animaux.

Bouzouïoli : Plat typique bouzouk préparé par le Sage du Goût et dont l'ingrédient essentiel est l'épice de *Schnaplure.* Outre que ce plat soit un grand pourvoyeur d'énergie pour le peuple bouzouk, absorbé en grande quantité il possède l'extraordinaire propriété d'extérioriser *le Mal.* A l'époque qui nous préoccupe il y a pénurie de *Schnaplure* et les *Bouzouks* en sont réduits à consommer des *beurkeurs* comme les humains.

Bouzouks : Peuple pacifique habitant la colline Pourpre avant l'arrivée des humains. Pourtant réduits en esclavage depuis *la Grande Bataille*, ils ne manifestent aucune réaction violente à l'égard des humains. Ils sont calmes et peu travailleurs. Il semblerait que cet état soit dû à la perte des pouvoirs de leurs Sages.

Brotoflatron : Appareil délivrant des photos d'identité de façon vraiment instantanée.

Les Censeurs : Membres du *Club des Bonnes Moeurs.*

Cérémonie du Chprotznog : cérémonie au cours de laquelle les Sages, grâce à leurs transes, leurs chants polyphoniques et l'absorption de grandes quantités de *bouzouïoli,* parvenaient à extérioriser *le Mal* et à l'enfermer dans un réceptacle sacré. Cette cérémonie n'a plus lieu depuis que les Sages ont perdu leurs Syllabes.

Chambre Initiatique : Lieu auquel seuls ont accès les initiés de la *Secte du Schnibble.* Ils y reçoivent la révélation du *Schnibble.*

Chevalier Bouzouk : Membre de l'ordre de chevalerie bouzouk. Lors de la cérémonie d'adoubement, le chevalier reçoit du Roi un insigne honorifique: le porte-clés des chevaliers bouzouks. Cet ordre est tombé en désuétude depuis l'arrivée des humains et la défaite de la *Grande Bataille.*

Chprotznog : Réceptacle sacré destiné à enfermer *le Mal* au cours de cérémonies rituelles.

Club des Bonnes Moeurs : Association de personnes bien pensantes qui se chargent du maintien de l'ordre moral de *la Ville* au moyen de la Saine Censure, au nom du *Schnibble.*

Coeur à Corps : Emission coquine réalisée et présentée par *la Pooh Lett* au *tobozon.* Celle-ci a réussi à préserver son émission de la censure des *Bonnes Moeurs* grâce à des appuis en haut-lieu.

Le Commandeur : Chef des armées humaines lors de *la Grande Bataille.* On peut actuellement voir sa statue dans le Lieu Commémoratif.

Compiouteur : Ordinateur de *la Secte du Schnibble.* Son utilisation est payante.

Le Conseil des Sages : Assemblée de Sages bouzouks. Ces 7 Sages ont des pouvoirs dans des domaines aussi divers que l'Art, l'Energie ou le Temps. Cependant, à l'époque qui nous préoccupe, ils ont perdu tous leurs pouvoirs au cours d'une mystérieuse vague d'oubli collective. C'est pendant les réunions du *Conseil* qu'ils accomplissaient *la cérémonie du Chprotznog.*

Le Contremaître : Personne chargée de la surveillance du travail à l'usine de chapeaux bouzouks. Avec lui, il n'y a pas intérêt à ce que ça *zlote !*

Crapouille : femelle du grenaud, animutant issu du croisement d'espèces batraciennes aujourd'hui disparues.

Crocomouth : animutant vivant dans la Jungle entourant *la Ville,* issu du croisement d'un crocodile et d'un mammouth, à moins que ce ne soit l'inverse.

Cybernez : Nez cybernétique du *Déconnétable.* Arme redoutable.

Le Déconnétable : Bras d'honneur du *Président,* et en tant que tel second personnage du gouvernement. Ses interventions musclées dans la gestion de *la Ville* en font un personnage d'autant plus redouté par les humains et les Bouzouks qu'il semble être en possession de pouvoirs mystérieux et qu'il possède d'étranges armes.

Digicodes des chambres des Sages : Serrures à code installées à la demande du Sage du Verbe qui perd toujours ses clefs. Cela n'a pas résolu le problème car il oublie toujours son code.

Flopeur : Mécanisme lumineux réfléchissant à usages multiples.

Le Fonctionnaire : Employé administratif de *la Ville.* Individu très borné.

Glapeur : autre mécanisme lumineux réfléchissant à usages multiples.

La Grande Bataille : Bataille qui opposa les armées humaines et bouzouks, au cours de laquelle se distingua *le Commandeur,* chef des troupes humaines. Cette guerre se solda par le massacre des forces bouzouks et la fondation de *la Ville.*

Le Grand Prêtre : Ordonnateur des cérémonies de *la Secte du Schnibble*. Deuxième personnage dans la hiérarchie de *la Secte du Schnibble*. Le premier personnage reste dans l'anonymat (à cause de problèmes d'impôts impayés selon les mauvaises langues et *le Percepteur*).

Horloge à crapouilles : Clepsydre bouzouk fonctionnant grâce à une *crapouille.* Il n'en reste malheureusement qu'un exemplaire, en panne.

Impôts : Sommes prélevées régulièrement auprès des citoyens de *la Ville* afin d'en assurer le bon fonctionnement. Ce devoir civique crée inexplicablement le mécontentement des habitants.

J.F. Sébastien : Intellectuel habitué des bars des bas quartiers de *la Ville.* Semble toujours être au courant des derniers événements.

Lunettes à yeux bleus : Comme leur nom l'indique lunettes rendant les yeux bleus.

Maison du Bonheur : Asile psychiatrique de *la Ville.* On soupçonne *le Déconnétable* d'y enfermer les opposants au régime.

Le Mal : Elément fondamental de la mythologie pacifiste bouzouk. Matérialisation des maux bouzouks inscrits dans l'inconscient collectif.

Mantra : Phrase de méditation récitée par les membres de *la Secte du Schnibble* dans le but de parvenir à l'état de Primordiale Connaissance. Ne pas dépasser la dose prescrite.

La Météo : bulletin d'informations diffusé régulièrement sur *le tobozon,* très prisé par les humains et les bouzouks. Sujet de prédilection lorsque deux citoyens se rencontrent. Comme le temps est très variable sur *la Ville*, les bulletins ne sont valables que quelques minutes.

Miss Pooh Lett : Haut personnage de la noblesse de *la Ville*. Animatrice de *l'émission de tobozon «Coeur à Corps».*

MLB : Mouvement de Libération Bouzouk. Mouvement terroriste bouzouk, anti-pouvoir, dont les actes les plus violents sont l'écriture de graffitis sur les murs.

Montre météozon : Instrument servant à déterminer précisément le lieu d'impact des événements météorologiques annoncés au *tobozon*. Usage déconseillé aux enfants de moins de 36 mois.

Morphoplastoc : Substance servant à la fabrication de prothèses.

Le Percepteur : Personnage pas très populaire, chargé de percevoir les nombreux impôts qui s'abattent sur *la Ville*. Ami joueur, si tu n'es pas à jour de toutes tes taxes, gare au Percepteur !

Plastron : Postiche permettant de paraître propre sur soi (chemise et noeud papillon) alors qu'on n'en a pas les moyens.

Pochtron : Personnage peu recommandable ayant succombé à l'emprise de la boisson. Vous avez de fortes chances d'en rencontrer dans la Ruelle des Pochtrons.

Le Président : Personnage effacé, à la tête du gouvernement de *la Ville.* Ses apparitions publiques se limitent à des interventions tobozonisées. Fortement secondé par *le Déconnétable.*

Rami : Jeu de cartes très populaire chez les geôliers. Pour en connaître les règles consulter la F.A.R. (Fédération des Amis du Rami).

La Recrutrice : Personne chargée du recrutement du personnel de l'usine *Poohsmurgl.* Ses critères de sélection sont draconiens.

Riri : Maître spirituel bouzouk. Ses cours d'aérobic sont réservés à quelques privilégiées.

Le Roi bouzouk : Souverain bouzouk dépossédé de ses pouvoirs et de son rôle de leader spirituel et militaire. Végète actuellement dans *le Temple bouzouk.*

Schnaplure : plante donnant une épice qui peut être utilisée comme condiment alimentaire. Le Sage du Goût l'utilise pour confectionner son *bouzouïoli.*

Le Schnibble : Objet mythique découvert par *le professeur Azimuth* au cours de ses recherches. Peu d'informations à ce sujet si ce n'est les innombrables hypothèses émises par l'homme de la rue. Selon certains, sa découverte ramènerait prospérité et bonheur à la cité. Selon d'autres, il s'agirait d'un objet de culte dont seuls les grands initiés de la secte qui lui est consacrée connaîtraient la véritable nature.

Secte du Schnibble : Secte très fermée dont l'objet de culte est *le Schnibble.* Les adeptes parviennent à la Primordiale Connaissance par la méditation et la récitation de *mantras.* Une fois initiés, au cours de la cérémonie de «l'initié du jour», ils ont accès à la révélation du Schnibble. Pour tout don se référer au *trou du Culte.* Chèques libellés en *struls* et cartes tobozo-bancaires acceptés.

Strul : Unité monétaire de *la Ville.*

Temple bouzouk : bâtiment sur trois niveaux, situé vers le haut de *la Ville,* qui abritent les chambres des Sages et la Salle du Trône.

Terrasse des Nobles : Un des lieux de festivités de la noblesse de *la Ville.* L'accès en est strictement réservé aux habitués.

Tobozon : Télé-vidéophone-fax-agenda. Equipement indispensable au citoyen moderne. Il existe des modèles portatifs. Fonctionne au vent solaire.

La Toupie : Femme bouzouk qui, du temps de leurs splendeurs, faisait partie de l'entourage des Sages en tant que Secrétaire du Roi. Devenue femme de petite vertu au Quartier des Plaisirs pour cause de chômage.

Transportozon : Le véhicule du citoyen moderne. Transport instantané dans tout lieu de votre connaissance. Grâce au *transportozon,* finis les problèmes de chargements d'écrans ou de scrollings trop lents.

Trou du Culte : Lieu de dépôt des dons faits à *la Secte du Schnibble.*

L'usine Poohsmurgl : Usine à chapeaux bouzouks. Cette fabrique a de gros problèmes de personnel. En effet, la confection de chapeaux bouzouks est difficile et il n'est pas rare que la chaîne de fabrication *zlote*, ce qui plonge *le Contremaître* dans des colères noires.

Viblefrotzer : Invention du *professeur Azimuth* accélérant ou inversant le processus de vieillissement des cellules. Se présente sous la forme d'un casque.

La Ville : La ville de Vlurxtrznbnaxl. Cité toute en hauteur construite par les humains après *la Grande Bataille*, sur la colline Pourpre. Elle est gouvernée par un *Président* et son Bras d'Honneur, *le Déconnétable*. Humains et Bouzouks y cohabitent tant bien que mal, les Bouzouks étant asservis et exploités. Les citoyens sont répartis dans *la Ville* suivant leur origines sociales, les pauvres en bas, les nantis en haut.

Voyage virtuel : Jeu de réalité virtuelle créé par un talentueux Bouzouk aujourd'hui disparu, et commercialisé par Ernst Blinst qui fait souvent appel au Sage de la Santé pour le débugger.

Zloter : Terme indiquant un mauvais fonctionnement, une situation anormale. Ex: «Ça zlote», signifie «ça ne va pas, quelque chose ne tourne pas rond.»





QUELQUES CONSEILS



- Dans un nouvel écran, commencez par repérer les zones et objets remarquables.
- Repérer les passages d'un écran à un autre et faites le plan de la Ville.
- Ne vous cantonnez pas à un seul écran, explorez les écrans adjacents pour y prélever des indices par-ci, par-là.
- L'énigme n'étant pas linéaire, les éléments nécessaires pour résoudre un problème peuvent être disposés loin les uns des autres.
- Cliquez plus d'une fois sur un même personnage, il peut dire des choses différentes chaque fois.
- Au fur et à mesure que vous récupérez les Syllabes, fabriquez les Formules et utilisez-les à bon escient.
- <u>Pour résoudre le début de l'énigme</u>

  (à ne lire qu'en cas d'extrême nécessité)

  - Soulever la caisse dans le Pont des Bas-Fonds.
  - Ramasser l'écrou et l'envoyer à la face du mendiant.
  - Se servir de la botte pour faire tomber l'autre botte du toit de la maison d'Azimuth.