

# Solution Woodruff

[Imprimer la soluce](#)

## Où suis-je, qui suis-je ?

Prenez le bouton de culotte et sortez par la droite deux fois pour arriver au pont. Soulevez la caisse pour prendre l'écrou. Essayez de traverser la rivière. Lancez l'écrou sur le mendiant puis prenez la botte. Retournez devant la maison du début et lancez votre botte pour attrapper celle posée au dessus de la fenêtre. Mettez-les et vous trouverez une photo. Allez vers le pont et traversez la rivière. Prenez l'écrou. Allez à droite, prenez les plumes et entrez dans le bar. Montez voir la patronne pour obtenir un A en pierre et des informations sur JF Sébastien. Parlez avec ce dernier accoudé au comptoir. Vous obtiendrez un café et arriverez au titre du jeu. Prenez le pinceau, allez à droite, sortez du bar et donnez le café au pochtron en échange d'une montre météo. Trempez le pinceau dans le baril de goudron puis allez à droite. Donnez un coup de pied dans la boîte de conserve, puis prenez-la ainsi que le haricot. Allez deux fois à droite jusque dans la rue du Bousouk triste. Utilisez le A en pierre sur la pierre pour récupérer le tobazon. Utilisez-le pour écouter le message d'Azimuth. Donnez la photo à la jeune femme qui vous donnera un article de journal. Donnez celui-ci à la patronne du bar puis lisez l'affiche. Quand le serveur descend en élastique, prenez son décapsuleur. Retournez devant la maison et utilisez l'ascenseur pour aller au centre administratif.

## Papa, qui est cette dame ?

Utilisez le canal météo du tobazon jusqu'à ce qu'on annonce une chute de météorite devant le centre administratif. Utilisez la montre météo et attendez la chute, puis prenez le morceau de météorite. Allez vers la gauche, lisez l'affiche et téléphonez au numéro inscrit. Revenez parler au fonctionnaire et retournez à gauche. Parlez au parieur et entrez dans la boutique. Mettez l'écrou sur la roue du rat, ressortez et prenez le doigt en plastoc puis entrez à nouveau. Parlez avec le boucassier, utilisez le pinceau sur le poster puis les plumes sur l'oiseau. Allez vers la droite dans la partie sombre. Cliquez sur le glapeur, deux fois sur le floppeur et sur l'interrupteur. Mettez le doigt dans le nez puis allez à droite pour atteindre le quartier des Plaisir. Parlez à la prostituée qui vous donnera un code tobazon. Jouez au flipper jusqu'à le casser et prenez le strul. Utilisez-le pour jouer à la machine à sous et collecter au moins 6 struls. Retournez sur la place du Brotoflatron pour utiliser l'ascenseur.

## Je veux entrer dans le temple des Bouzouks !

Regardez l'affiche rouge puis composez le code que l'on vous donne pour obtenir un autre numéro. Composez-le également pour obtenir le numéro de téléphone de Pooh Lett. Allez voir la tache noire en haut et prenez le sac poubelle. Allez vers la fontaine à sec et achetez un chapeau au sage bouzouk. Discutez avec lui pour qu'il vous donne le code de sa chambre. Allez en haut à gauche et parlez au gardien du temple qui vous demandera une noix. Allez à la tour du voyage virtuel en passant par le quartier des plaisirs. Echangez votre morceau de météorite contre une noix avec le patron du voyage virtuel en bas. Montez et enlevez la météorite pour ouvrir un raccourci. Allez jusqu'à la ruelle des pochtrons et trempez votre noix dans le goudron. Allez au centre administratif et attendez la chute d'une météorite avec le tobazon. Utilisez la montre météo et posez la noix sur la croix. Attendez la chute pour récupérer la pulpe de noix que vous donnerez au gardien du temple. Entrez à l'intérieur.

## A la recherche de la Syllabe perdue

Prenez le couvercle et le bidon d'essence, puis lisez le message sur la porte du haut. Allez vers la droite pour accéder au niveau 3, et composez le code que vous a donné la prostituée bouzouk pour ouvrir la salle du trône. Prenez l'affiche et parlez au roi qui vous donnera la syllabe dirigeante. Donnez-lui ensuite le décapsuleur et il vous remettra un porte-clés. Prenez le chewing-gum et lisez le menu à droite. Allez au quartier des plaisirs et attendez qu'il pleuve avec le canal météo. Utilisez la montre et placez le chapeau sur le point d'impact. Attendez qu'il pleuve et prenez le chapeau. Allez au magasin d'animaux, approchez-vous de l'horloge à syllabe temporelle et réparez le tuyau avec le chewing-gum. Mettez l'eau du chapeau dans le réservoir pour obtenir la syllabe temporelle, puis reprenez le chewing-gum. Allez au deuxième niveau du temple et entrez dans la salle du conseil grâce au code que vous avez. Utilisez la syllabe temporelle sur le sage du temps et parlez-lui. Il vous donnera la syllabe conseillère et un digicode. Allez au troisième niveau et utilisez ce code sur la porte du sage du verbe. Donnez le haricot à l'animal rouge pour obtenir la syllabe élémentaire. Allez la donner au sage du verbe qui vous donnera deux digicodes. Au premier niveau, ouvrez la porte du sage de la santé, cliquez sur la lucarne puis sur la porte. Utilisez aussi le digicode de la porte du sage du goût et discutez avec lui. Allez vers la tour du voyage virtuel et donnez des struls au patron, puis asseyez-vous sur le siège. Vous délivrerez le sage de la santé qui vous apprendra la syllabe médicale. Allez rue de l'escalier puis descendez vers le monument commémoratif. Regardez la formule du passé (le sablier) puis composez-la. Créez également les formules de diagnostic et de mémoire. Utilisez la formule du passé sur la statue pour voyager dans le temps.

## L'histoire des Bouzouks

Cliquez sur le bocal à gauche, puis sur la pierre en dessous. Prenez le poisson dans le casque pour le mettre dans l'armure du commandeur. Montrez le porte-clé au bouzouk mourant pour obtenir un digicode et une corne, utilisez-la. Cliquez sur la pierre en haut à droite et utilisez deux fois le trident. Tirez les pieds du bouzouk et parlez-lui. Vous pourrez retourner dans le présent. Prenez le poisson dans l'armure de la statue et allez dans la salle du trône. Ouvrez le coffre et donnez la syllabe énergétique au sage de la force. Passez par la fontaine à sec pour aller dans l'impasse

des geôles. Allez à gauche dans le quartier des plaisirs puis revenez. Cliquez sur la coquille d'escargot pour apprendre le pouvoir auriculaire. Cliquez à nouveau sur la coquille puis sur le bras. Utilisez le poisson sur l'empreinte pour récupérer le transportozon (ouf!) qui vous permet de voyager dans les lieux déjà visités. Passez par le tuyau pour atteindre le laboratoire. Prenez la graine de schnaplure puis dirigez-vous vers le ventilateur à gauche. Mettez l'essence dans le réservoir, poussez l'interrupteur et mettez votre bras dans le ventilateur pour aller au club des bonnes moeurs. Mettez le sac poubelle sur le brasero et parlez au boucassier. Allez vers la porte cliquez sur le président du club, donnez-lui le bouton pour son pantalon et prenez les trois cassettes. Mettez la cassette "Diva" dans le magnétoscope pour apprendre la syllabe artistique. Fabriquez la formule de gaieté. Sortez vers le centre administratif et lisez les graffitis à droite pour apprendre le contrôle nasale. Passez par le laboratoire pour aller à la maison du bonheur. Utilisez la formule de gaieté sur l'autiste qui vous donnera la syllabe verte. Frappez l'infirmier pour actionner le levier et sortir. Allez à la fontaine à sec et donnez la syllabe artistique au sage. Mettez la graine de schnaplure dans la fontaine et versez-y l'eau du chapeau. Allez en bas et regardez le tobozon pour apprendre le pouvoir du contrôle. Allez au premier niveau du temple et composez le code du sage du goût pour lui donner l'épice. Allez au laboratoire et donnez la syllabe verte au sage. Fabriquez la formule de croissance et utilisez-la sur le professeur.

### **Personne ne pourra me vaincre grace au Chprotznog !**

Allez à la salle du conseil, regardez la séance puis mettez la boîte de conserve sur la table. Prenez le Chprotznog. Allez sur la place du brotoflatron et faites une photo d'identité. Allez dans la ruelle des pochtrons, utilisez la formule de mémoire sur le pochtron et donnez-lui votre photo pour qu'il vous donne les règles du rami. Allez devant le bar et appuyez sur l'interrupteur pour voir apparaître le maître qui vous enseignera le contrôle capillaire. Allez rue de l'escalier et utilisez la formule de force pour prendre le cerf-volant dans la vitrine. Allez au centre administratif et utilisez la formule de force sur le fonctionnaire, allez parler au geôlier de l'impasse des geôles et revenez au centre administratif, où vous utiliserez la formule de mémoire sur le fonctionnaire qui vous donnera un formulaire à donner au geôlier. Entrez dans la prison, prenez le chiffon et passez-le sur la vitre. Cliquez sur les geôliers pour jouer avec eux, puis cliquez sur les toilettes. Donnez les règles du rami au robot et montez sur les remparts pour atteindre la tour. Attendez que la météo annonce des vents violents, utilisez la montre et mettez le cerf-volant sur la croix. Parlez au prisonnier, montez et utilisez le bras de pierre sur la corde. Utilisez ce grappin sur la gargouille de gauche pour apprendre le contrôle facial et le pouvoir de la lévitation. Allez vers le ventilateur, utilisez ce pouvoir dessus pour atteindre la terrasse des nobles. Utilisez l'escargot sur le bouclier de la statue pour obtenir la syllabe intuitive et créer la formule de discernement. Retournez sur la tour de la prison et montez sur la gargouille de droite. Utilisez la formule de discernement sur le mur pour accéder à la cellule d'Azimuth.

### **Papounet !**

Parlez-lui pour qu'il vous donne le vibrefrotzer. Allez à la tour du voyage virtuel et utilisez la formule de discernement sur le joueur de bonneteau pour faire tomber l'oeil. Allez le ramasser rue de l'escalier puis allez sur la terrasse des nobles. Appelez deux fois Pooh Lett avec le tobozon pour avoir le code du portail et composez-le. Utilisez l'oeil sur le portier pour entrer. Utilisez la formule du diagnostic sur Pooh Lett. Allez au laboratoire et cliquez sur les éprouvettes, puis revenez à la fête de l'oeil. Mettez l'antidote dans le verre de Pooh Lett puis utilisez la formule de gaieté sur elle. Vous arriverez ensuite chez elle. Utilisez la formule de croissance sur la plante et allez au parvis de l'usine pour parlez au chef des disciples. Allez sur la place du Déconnétable et utilisez le mantra sur le micro pour entrer. Utilisez trois fois le mantra sur la place au milieu des disciples lorsque vient votre tour. Utilisez ensuite le pouvoir de lévitation. Cliquez sur le compiouteur puis parlez au grand prêtre. Mettez un strul dans le trou, cliquez sur le compiouteur et parlez à nouveau au grand prêtre. Mettez un autre strul dans le trou, parlez au prêtre, cliquez sur le compiouteur, remettez un strul et cliquez sur le ordinateur pour obtenir le code des gongs, que vous composerez. Prenez ensuite le CD-ROM dans la statue. Allez chez Pooh Lett pour passer dans le repère du Déconnétable.

### **Tu as tué mon nounours, vengeance !**

Cliquez sur le champ de force puis utilisez la lévitation. Utilisez le couvercle sur le nez du Déconnétable. Mettez ensuite le CD-ROM dans la fente au dessus de l'écran, puis utilisez le vibrefrotzer. Cliquez sur les vêtements. Actionnez l'interrupteur de l'ordinateur, parlez à la bête puis utilisez le bouzouiali sur Woodruff. Mettez le Chprotznog sur le crochet et mettez-y le chewing-gum. Allez à gauche puis tirez la languette rouge quand la bête est sur le point d'attaquer. Mettez la carte dans la serrure.

**A vous la gloire !**

Blood le 24 Juillet 2005 d'après la soluçe dispo chez [LTF](#)

[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.

