



## solution complète du jeu

*Assil et deux de ses amis sont en quête de sensations fortes. Ils ont pénétré dans la pyramide du Roi Scarabée, mais malencontreusement, Assil détériore quelques urnes. La momie du Roi Scarabée jette alors une malédiction mortelle sur Assil. Dans le mouvement de l'action, Assil récupère l'Ankh qu'il croit être qu'un simple décapsuleur de bouteille...*



### Chapitre 1 : Une audience difficile

#### La maison de l'Architecte du Pharaon

*Assil est enfermé dans sa chambre par son père en guise de punition. Seul, le pharaon peut délivrer Assil de sa malédiction. Deux malfrats tentent de pénétrer dans la maison.*

Ramassez la **chemise sale** qui se trouve sur le lit. A l'intérieur, vous récupérez une **pièce d'argent**. De l'autre côté de la chambre, tirez le **pinceau sans poils** qui est coincé sous le vase bleu. Dans sa chute, le vase débloque le mécanisme de fermeture de la porte du placard.



Ouvrez le placard et prenez la **robe de papa** ainsi que le **cintre**. Montez à l'étage.

Vous apercevez dans le mur opposé une ouverture qui sera votre porte de sortie. Un panier fantaisie suspendu au plafond orne la pièce. Au centre, il y a un mécanisme que vous pouvez faire tourner sans savoir à quoi cela peut encore servir. Dans votre inventaire, combinez la chemise sale avec la robe de papa pour obtenir une **corde**. Lancez la corde sur le panier fantaisie pour gagner votre liberté.

#### Une rue sur les hauteurs du Caire

Vous tombez face aux deux mercenaires qui veulent vous vider les poches. Au final, pour sauver votre peau, vous donnez votre unique pièce d'argent. Mais qu'avez vous fait ? Il faut la récupérer. Discutez à nouveau avec eux pour obtenir un marché : votre pièce d'argent contre de la nourriture.





### Le souk

Dès votre arrivée aux portes du souk, vous discutez avec Volcano. Il vous indique où vous pouvez trouver différents lieux du Caire : le palais du Pharaon, le Fish-burger, le marchand de vin. Il existe aussi un bac, pour traverser le Nil.

Mais surtout, il vous apprend que les gardes du palais du Pharaon ont peur de quelque chose !

Remontez la ruelle et arrêtez vous à l'étal de Fatima. Elle finira par vous proposer une carte au trésor, mais son prix est inabordable ! Plus loin, il y a un tailleur. Il vous demande d'aiguiser ses **ciseaux émoussés**. Il avait l'habitude d'aller au bord du Nil pour cela. En haut de la rue, ramassez un **melon**, un **citron** et une **orange**. Sur l'affiche de l'étal, est noté que la fermeture du commerce est due à la vente illégale de bananes !

Montez les quelques marches qui vont vers la place du marché. Le marchand de vin ne vous sera pas, pour l'instant, d'une grande utilité.

### La place du marché

En arrivant sur la place, vous assistez à l'arrestation par un garde du Pharaon, d'une fille qui vous est encore inconnue. Au centre de la place, discutez avec le marchand et son esclave. Vous apprenez que l'esclave sait lire et nager. Sur la table, il y a des verres à cocktail. Le marchand possède un trousseau de clés à sa ceinture.

Approchez-vous de Dinar, le marchand de produits de luxe. Lorsque vous lui direz que vous cherchez quelque chose de spécial, il vous invitera dans son autre boutique, moins ostensible, en bas de la place.



### La rue du marché



Descendez la ruelle et conversez à nouveau avec Dinar. Finalement, c'est un personnage très louche. Il est fortement intéressé par l'Ankh !

Plus loin, il y a le Fish-burger. Comme vous n'avez pas d'argent, vous n'obtenez rien d'Olga, la marchande. Une bande de chats affamés rodent près de la boutique. Prenez la **barre de métal** qui se trouve coincée sur la porte battante de la boutique. Poussez la porte pour que les chats interviennent. Pendant ce court laps de temps, récupérez

sur le comptoir un **pain à hamburger** et de la **salade**. Vous pouvez recommencer l'opération avec les chats, autant de fois qu'il le faut. Traversez la place du marché et entrez dans le passage qui mène au palais.



### La ruelle vers le Palais

Une affiche indique que les crocodiles sont indésirables. Mais pourquoi donc ? Ramassez le **bas résille** qui est fixé sur la corde à linge. Marchez vers le palais.

### Les portes du palais du Pharaon

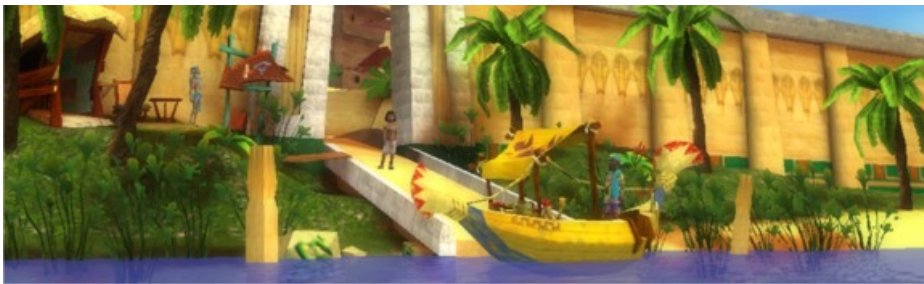
L'entrée est surveillée par 2 gardes sans peur et sans reproche. Discutez avec eux pour finalement découvrir qu'ils ont une peur bleue des crocodiles. Traversez la place du marché et dirigez-vous vers le bord du Nil.

### Le bord du Nil

Dans la canalisation des égouts, il y a un poisson qui traîne. Vous n'arriverez pas à l'attraper facilement. Il faut utiliser le bas résille pour que cela ne glisse pas, et que vous récupériez le **poisson puant**. Vous avez tous les ingrédients pour réaliser votre **Fish-burger** : combinez le pain, le poisson et la salade ensemble.

Sur la berge, Aksept El Cashun est un charlatan qui prêche la bonne aventure. Pour l'instant, il n'a rien à vous apprendre. Un passeur avec son bac est prêt à vous faire traverser le Nil.

Au bord de l'eau, il y a une pierre glissante qui porte les marques d'éraflures. Utilisez les ciseaux émoussés sur la pierre. Les **ciseaux** sont maintenant **aiguisés**. Retournez voir les deux mercenaires pour les contenter. Passez par la rue pavée qui mène directement près de la maison.



### Une rue sur les hauteurs du Caire

Donnez le Fish-burger aux mercenaires. Après quelques instants, ils partiront rapidement pour pallier à un petit problème de digestion. Au moins, vous aurez récupéré votre **pièce d'argent**. Rien ne sert d'essayer de leur faire avaler les fruits (melon, citron, orange), ils n'en voudront pas.

### Le souk

Allez voir le tailleur et rendez-lui sa paire de ciseaux aiguisés. Il vous remet en récompense, une **aiguille peut-être maudite**. Elle ressemble à une aiguille de boussole.

Une vieille dame déambule dans le souk. Elle possède un sac vert. Essayez de le lui chaparder. En étant courtois et plus ou moins honnête, vous arriverez bien à l'amadouer pour qu'elle vous remette son **sac en crocodile**.

### Le bord du Nil

Allez rencontrer le passeur pour organiser un voyage dans la baie des crocodiles. Après avoir marchandé le prix du passage, donnez-lui votre pièce en argent.

### Au fond du Nil

*La traversée se termine par un incident de parcours et vous vous retrouvez plongé au fond du Nil avec un vase sur la tête en guise de scaphandre.*

Un énorme crocodile vous barre le chemin vers la surface. Vous devez trouver un moyen de vous en débarrasser. Près de lui, se trouve un tas de bras qu'il a déjà croqués. Avec votre barre en métal, soulevez la planche qui se trouve aux pieds de la statue. Ramassez le **bras en pierre**. Le crocodile n'en voudra pas, on ne le trompe pas si facilement ! Déplacez le bras du gardien du trésor et ramassez la **main du gardien**. Dans votre inventaire, récupérez la **clé du gardien du trésor** qui est dissimulée dans sa main. Approchez-vous du coffre de pirate et ouvrez-le avec la clé du gardien du trésor. Récupérez les « trucs de pirate » : un **drapeau de pirate**, une **boussole sans aiguille**, une **statue sale** et la **chemise hawaïenne du capitaine**. Dans votre inventaire, assemblez le bras en pierre avec la chemise hawaïenne pour obtenir un **bras en pierre déguisé**. Vous pouvez maintenant tromper le crocodile en lui donnant ce bras déguisé à manger. Après son départ précipité, vous ramassez des **dents de crocodile** et ressortez sur une berge du Nil.



### L'entrée du désert

Passez par la porte du désert. Vous ne pourrez prendre aucun chemin sans un moyen pour s'orienter. Combinez dans votre inventaire, l'aiguille et la boussole sans aiguille pour obtenir une **boussole** digne de ce nom.

Il se présente à vous deux chemins. L'un monte sur la dune, l'autre suit la piste dans le désert. Empruntez la piste.



### L'arbre mort

La piste se sépare en deux. A droite vous allez vers le Sphinx, à gauche vers Gizeh. Récupérez sur l'arbre mort une **branche bizarre**. Ramassez par terre, un **crâne**. Rendez-vous à Gizeh.



### Gizeh



Trois bédouins attendent leur chef Shamel Sheck qui semble les avoir abandonnés. Parlez à Ras El Tin. Il vous demande de laver son chameau et vous donne de la **nourriture pour chameaux**. Si vous donnez la nourriture directement au chameau, il ne bougera pas. Pour le faire avancer vers le « Chamo-matique », il faut déposer la nourriture dans le bol qui se trouve par terre à l'entrée. Le chameau une fois en place, utilisez votre branche bizarre sur la manivelle cassée pour démarrer l'installation de nettoyage. En



remerciement, Ras El Tin vous donne une **bouteille de vin**. Ramassez des **poils de chameaux** tombés à l'entrée du « Chamo-matique » et combinez-les avec le pinceau sans poils pour obtenir un **pinceau avec poils**.

### A l'ombre du rocher

Quittez Gizeh par la piste de gauche. Vous vous retrouvez près d'une énorme roche offrant de l'ombre. Passez devant et admirez un mirage ! L'image d'Assil apparaît comme dans un miroir. Une fois cette anomalie passée, poursuivez le chemin sur la gauche, mais vous ferez vite demi-tour, faute d'objectif à continuer cette piste. Allez aux pieds du Sphinx.



### Le Bazard du Sphinx

S'il vous en dit, allez voir le marchand de brocante aux pieds du Sphinx et commencez la conversation. Il vous proposera une multitude d'objets, mais il semble être particulièrement intéressé par les scorpions rouges de Gizeh. Il ne pourra en récupérer que lorsque la caravane de bédouins sera partie !

### L'entrée du désert

Retrouvez le passeur sur le ponton. Pour profiter de ses services sans avoir à déboursier quoi que se soit de plus, donnez-lui le drapeau de pirate. Retournez au Caire.

### Le souk

Allez rencontrer Fatima à sa boutique. Pour obtenir la carte au trésor, il faut lui donner un bien précieux. Dans votre inventaire, utilisez le pinceau sur la statue sale. Vous obtenez une **statue scintillante**. Donnez-la à Fatima en échange de la **carte au trésor**. La carte indique un endroit qui n'était pas accessible dans le désert.

### Le désert

Traversez à nouveau le désert en passant par l'ombre du rocher. Maintenant, il est possible de localiser cet endroit sur la carte. Le trésor indiqué sur la carte serait-il une Oasis ?

### L'Oasis

Descendez le chemin qui longe la cascade et allez à la rencontre des trois gars bizarres. Schmuël, Ephraïm et Shalom se disent tisseurs de tapis ; en fait, ils se cachent dans le désert car ils sont eux aussi recherchés par le



Pharaon. Profitez-en pour leur demander de vous confectionner un déguisement de crocodile. Donnez-leur le crâne, les dents de crocodile et le sac en croco. Ils vous confectionnent un magnifique **masque de crocodile**.

Reprenez le bac pour vous rendre au palais du Pharaon.

### Les portes du palais du Pharaon

Approchez-vous des gardes du palais et mettez votre masque de crocodile. Les gardes ne vous opposeront aucune résistance. Vous entrez dans le palais.



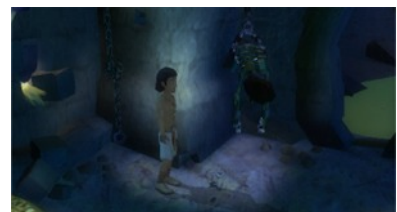
## Chapitre 2 : Un vol nécessaire

### Le palais du Pharaon

*Assil rencontre pour la première fois le Pharaon. Mais pour une raison indépendante de sa volonté et qui n'a rien à voir avec l'Ankh, il est jeté aux oubliettes.*

### Les oubliettes du palais

La porte est bien fermée. Il y a des rats qui grouillent dans ce lieu de torture. Regardez au travers du trou de rats et ramassez une **lime**. Dans le mur, il y a une fissure qui donne dans un autre cachot. Parlez à Gemotep, le marchand de l'étal de bananes du souk, pour qu'il vous aide à sortir d'ici. Il vous apprend que seul, Osiris peut vous délivrer de la malédiction.



Il faut rentrer dans son temple par la porte de service que connaissent bien les riches marchands. Gemotep vous aidera encore si vous lui donnez votre bouteille de vin. Il vous rendra la **bouteille de vin vide** pour la consigne, mais surtout, il vous fabriquera un **passe-partout**<sup>TM</sup> avec le cintre que vous lui aurez passé. Comme il y a un crocodile derrière la porte, il faut lui trouver de quoi l'occuper. Utilisez votre lime sur les chaînes rouillées et prenez la **jambe de bois** du capitaine ainsi qu'une **flûte**. Ouvrez la porte de l'oubliette avec votre passe-partout<sup>TM</sup>.

### Le couloir des oubliettes

Ce crocodile déprimé est une vieille connaissance. Donnez-lui la jambe de bois. Après avoir perdu ses dernières dents, il vous laissera le passage vers la sortie.



### La place du marché

Allez voir Dinar, le riche marchand, pour qu'il vous indique l'entrée de service du palais. Il est prêt à vous aider à condition de lui rendre un petit service. Il s'agit de récupérer le Graal du Sultan qui se trouve à l'ambassade d'Arabie. Pour franchir la garde, il vous remet un **badge**.

Allez présenter votre badge au garde posté devant l'entrée de l'ambassade. Vous apprenez la raison pour laquelle le Graal n'a pas pu être récupéré par les soldats du Pharaon : il y a un serpent dans l'ambassade. Entrez dans l'antre du serpent.

### La chambre de l'ambassade d'Arabie

Le serpent s'est caché dans le Graal. Il y a plein d'objets dans cette chambre, mais seul le **hochet** qui se trouve sur l'étagère vous sera utile. Prenez-le et utilisez-le sur le Graal pour hypnotiser le serpent. Vous n'avez que quelques secondes pour jeter le hochet par la fenêtre avant que le serpent ne retourne se cacher. Récupérez le **Graal du Sultan**. Si vous avez jeté le hochet par la fenêtre sans le serpent, allez le ramasser par terre près du garde et recommencez la séquence.



### La place du marché

Retournez voir Dinar et donnez-lui le Graal. Il vous mènera droit à un passage secret qui mène dans l'arrière-cour du palais du Pharaon.

### L'arrière-cour

Au milieu de la réserve du marchand, il y a une note aux clients. Regardez-la, mais une voix féminine vous appelle du haut d'une petite fenêtre du mur. C'est la fille de l'ambassadeur d'Arabie qui est prisonnière dans la cellule du palais. Discutez avec elle plus longuement pour apprendre la raison de son arrestation. Vous décidez de l'aider à sortir de là.

Récupérez sur l'étal, un pot de **termite d'ouragan**.

De l'autre côté de la cour, pendu à la statue, lisez la

bande annonce du Pharaon. Récupérez le tissu qui sert d'**avis à la population**.

Dirigez-vous au fond de la cour. Boulboul, le videur, ne vous laissera pas passer, car vous n'êtes pas un VIP. Il est prêt à vous interpréter la danse du Cha-cha-chamo, mais il manque de la musique.



### La cave du palais

Descendez par l'escalier qui mène à la cave. Déposez les termites d'ouragan sur la poutre vermoulue pour libérer Thara. La rencontre n'est pas très cavalière, Thara ne peut pas sortir dehors comme ça ! Donnez-lui le tissu (avis à la population) en guise de vêtement.





### L'arrière-cour

Thara est votre nouvelle compagne d'infortune. Donnez-lui la flûte pour faire danser Boulboul. Le malheureux tombe dans le vide-ordures ! La voie est libre pour entrer dans le palais du Pharaon.

Thara accepte de vous aider dans votre quête et décide de vous accompagner.

## Chapitre 3 : Appeler Osiris

### Les jardins du palais du Pharaon

*Assil et Thara sont séparés par une lourde porte.*

Il n'y a aucune autre issue que de sauter du haut du balcon au-dessus de la roue à eau. Mais la distance est bien trop grande ! A ce balcon, il y a tout le nécessaire pour fabriquer du pain. Montez à l'échelle et lisez le manuel de cuisson des baguettes. Ramassez les **céréales** qui sont dans le sac de grains. Redescendez et déposez vos céréales sur la meule pour obtenir de la **farine**. Déposez la farine sur la pierre grise de cuisson et versez de l'eau de la cruche qui se trouve à côté. Le soleil va cuire la baguette, mais il faut attendre ce qu'il faut pour qu'elle soit dure comme de la pierre. La couleur de la baguette change avec le temps de cuisson. Récupérez la **baguette** bien cuite. Cet élément va vous servir de poutre pour passer au-dessus de la roue à eau. Montez à l'étage par l'échelle et déposez la baguette au-dessus du trou. Traversez le gouffre.



### Le chemin de ronde

Vous retrouvez enfin *Thara*. Un garde vous empêche de passer de l'autre côté des jardins.

*A partir de cet instant, vous pouvez contrôler Assil ou Thara en cliquant sur l'icône de sélection en bas à droite de l'écran.*

Empruntez le passage pour descendre d'un niveau. Actionnez le levier de commande de la roue à eau pour abaisser le niveau du bassin.

Traversez le bassin en marchant sur la passerelle.

### La pelouse

Sur la pelouse, il n'y a pas d'autre moyen que de grimper au sommet du palmier.

### Le banquet

Dans les restes du banquet, récupérez un **homard** en bout de table. Montez sur la terrasse et récupérez une **planche à laver** qui traîne par terre près de la harpe ; une **fourchette** plantée dans un montant de chaise et du **curry en poudre** renversé par terre. Il reste un convive allongé aux pieds de la table. C'est *Sharm El Sheik*, le chef des bédouins abandonnés à Gizeh.





Utilisez le homard sur la bannière qui se trouve sur la gauche. Elle est maintenant décrochée. Le garde n'arrête pas de se plaindre !

### Le chemin de ronde

Prenez le contrôle de *Thara*. Allez récupérer la **bannière** et descendez au niveau de la roue à eau. Jetez la bannière sur la roue pour la bloquer et boucher l'orifice d'évacuation. Le niveau de l'eau monte dangereusement, mais un trop-plein permet de le stabiliser.

### Le banquet

Prenez le contrôle d'*Assil*. Au bord de l'eau, récupérez la poupée flottante du **Capitaine Pharaon**. En cliquant dessus dans votre inventaire, la poupée parle et semble intéresser le garde. Montez dans la tour et faites parler la poupée pour attirer le garde. Déplacez-vous vers le jardin et recommencez la supercherie. Une fois le garde sur le chemin de ronde en surplomb du jardin, prenez le contrôle de *Thara*.

Faites franchir le pont à *Thara* et cachez-la dans le coin sombre de la tour. Le garde va passer devant elle sans l'apercevoir. Maintenant, *Thara* et *Assil* sont à nouveau réunis.

Traversez le balcon et positionnez *Thara* sur la tôle à plancher qui commande l'ouverture de la porte. Mais celle-ci n'est pas complètement ouverte. Prenez le contrôle d'*Assil* et placez-vous sur l'autre tôle à plancher. Maintenant la voie est libre. Entrez dans le temple d'Osiris.

### Le temple d'Osiris



Observez les fresques murales à l'intérieur du temple. A gauche, les égyptiens marchent sur des plumes. Au centre, vous noterez la correspondance entre les couleurs et les formes géométriques : jaune avec triangle, vert avec rond et rouge avec carré. A droite, l'adoration est effectuée à l'aide d'une flûte et d'un xylophone.

Descendez en bas du temple. Au niveau des bacs, utilisez les petites flammes sur les bâtonnets d'encens pour faire sortir du sol un autel comportant les trois formes géométriques et un autel supportant de l'encens aux trois couleurs. Pour vous déplacer dans le temple, il ne faut pas sortir du chemin marqué par les dalles marquées de trois plumes. Au quel cas, les autels retourneront sous terre. Il faudra alors remettre le feu à l'encens.



Récupérez les deux **poudre jaune** et **poudre verte**. Votre curry servira comme poudre rouge. Déposez dans l'ordre indiqué par la fresque, la poudre jaune sur la flamme. Allez face aux gongs et ramassez le **battant** pour frapper sur le gong en forme de triangle. Déposez de la poudre verte sur la flamme et frappez le gong en forme de rond. Enfin, déposez de la poudre rouge sur la flamme et frappez le gong en forme de carré. Trois consoles en pierre sont sorties du sol.



Placez *Assil* et *Thara* chacun sur une console à droite et à gauche de l'escalier. Faites jouer à *Thara* de la flûte et à *Assil* du xylophone en utilisant votre fourchette sur la planche à laver.

Osiris apparaît. Déplacez *Assil* sur la console de pierre centrale. Osiris vous remet un artefact en forme de **tiare en émeraude** pour pénétrer dans le royaume de morts. Il veut l'Ankh !

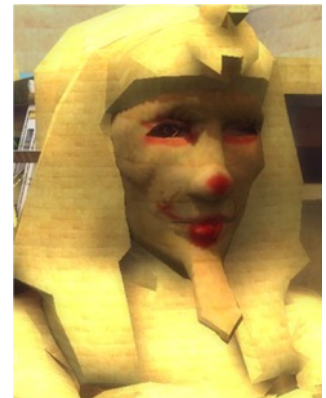
*Le Pharaon ordonne à ses gardes de vous arrêter.*

### Le chemin de ronde

Pour couvrir votre fuite, ramassez la plaque cassée qui se situe où se trouvaient les tôles à plancher. Cela provoque la fermeture de la porte.

*Le Pharaon découvre que la statue de son père a été taguée !*

Poursuivez votre chemin et entrez dans la tour. Passez par la fenêtre jusque sur les échafaudages. *Thara* est en mauvaise posture. Prenez la corde pour vous élancer et la sauver. La fondation s'écroule et rend le Pharaon fou de rage.



### La ruelle vers le Palais

Vous faites vos adieux à *Thara*.

## Chapitre 4 : Banana Sunrise

### Le royaume des morts

*Osiris, pour contraindre le Pharaon à vous arrêter, va kidnapper sa fille. La marque de la malédiction du roi scarabée grandit sur votre bras.*

### La place du marché

En passant près du marchand d'esclaves, tendez l'oreille pour apprendre que la fille du *Pharaon* a été kidnappée. Parlez au marchand d'esclaves ; il rêve d'une boisson à base de bananes. Mais les bananes sont interdites de vente par le *Pharaon*. Donc la production de Banana Sunrise est interrompue.



### Le souk

Donnez la bouteille de vin vide au marchand pour récupérer la valeur de la consigne ; soit une **pièce d'argent**. Parlez lui de la production de Banana Sunrise. Il refuse de prendre des risques et de finir comme le marchand de fruits.

### Le bord du Nil

Sur la berge, parlez à *Aksept El Cashun*. Maintenant il vous annonce qu'un vrai problème vous menace : *Osiris* veut que vous lui rapportiez l'Ankh et le *Pharaon* veut votre tête. En insistant, vous apprendrez que l'Ankh est passée entre plusieurs mains ; dans l'ordre : *Isis*, *Râ*, *Osiris*, *Seth* et le *Pharaon*.

Prenez le bac pour vous rendre dans le désert.

### L'Oasis

En passant près de la cascade, conversez avec le *Génie* en retraite. Il a perdu sa lampe de génie. Elle est tombée dans la cascade, et il ne peut la récupérer. Descendez au centre de l'oasis et parlez à *Thara*. Après quelques échanges, vous êtes accepté par le groupe révolutionnaire anti-Pharaon. Vous remarquez la lampe à huile du *Génie*, mais vous ne pouvez la récupérer. Il faut trouver un bon nageur.



Discutez avec l'un des trois révolutionnaires pour connaître leur secret. Il vous remet une **planche**. Avancez sur le pont de bois et déposez votre planche à l'extrémité pour passer de l'autre côté. Ramassez une **banane** et un **seau**.

Maintenant, retournez au Caire pour confectionner le Banana Sunrise.

### Le souk

Rencontrez le marchand de vin et donnez lui votre banane. Demandez lui un cocktail qui « arrache la tête ». Pour emporter le verre, le marchand demande un dépôt. Donnez lui votre pièce d'argent. Vous avez enfin le **Banana Sunrise**.

### La place du marché

Rencontrez le marchand d'esclaves et donnez lui sa boisson. Il la refuse tant qu'il n'y aura pas de petite ombrelle à cocktail ! Seul le vendeur du Bazar du Sphinx possède un tel artifice. Le vendeur du Sphinx s'absentera de sa boutique, que lorsque la caravane de bédouins sera partie. Il faut donc retrouver le chef de la caravane.

### Le banquet

Rendez-vous aux jardins du palais du Pharaon. Plongez votre seau dans l'eau pour obtenir un **seau d'eau** et jetez son contenu sur *Sharm El Sheik* pour le réveiller. Il part de ce pas rejoindre sa caravane.

### Le Bazard du Sphinx

La voie est libre. *Bakshish* est parti à la recherche de scorpions rouges à Gizeh. Récupérez sur l'étale, un **parasol en papier**. Dans votre inventaire, assemblez le parasol et le Banana Sunrise pour obtenir un **Banana Sunrise avec parasol**.

### La place du marché

Cette fois ci le marchand d'esclaves accepte volontiers le breuvage. Une fois assommé par le remède, récupérez le **jeu de clés**. Utilisez les clés sur les fers de l'esclave pour le libérer. Demandez lui alors de plonger pour récupérer la lampe à huile dans le bassin.



### L'Oasis

L'esclave restitue la lampe à huile au *Génie* ; et vous remet sa **machine à voyager dans le temps**. Le *Génie* vous révèle que c'est *Osiris* qui a enlevé la fille du *Pharaon* et qu'il la retient en otage tant que le *Pharaon* ne lui rendra pas l'Ankh. Il faudra retourner au Royaume des morts en passant par l'entrée cachée dans le Sphinx. Il est temps de rencontrer le *Pharaon*.



### Les portes du palais du Pharaon

Retournez voir les gardes sans peur et sans reproche devant les portes du palais. Dites leur que vous savez où se trouve la fille du *Pharaon*. Ils ne prendront pas le risque de vous empêcher de voir le *Pharaon*. En marchant vers le palais, vous pouvez encore constater les dégâts laissés par les révolutionnaires.

### La salle du trône

Négociez avec le Pharaon : Vous retrouvez sa fille qui se trouve prisonnière dans le royaume des morts contre la levée de la malédiction. Le *Pharaon* vous remet la **main du serrurier** qui sert de clé pour ouvrir l'accès au cœur du Sphinx.

### Le Bazard du Sphinx

Sur la patte du Sphinx, il y a une marque de main. Placez la main du serrurier dans ce mécanisme pour ouvrir l'entrée.



### A l'intérieur du Sphinx

A partir de ce moment vous êtes affublé d'une jauge d'énergie ; ce n'est pas une blague ! Dès vos premiers pas dans l'enceinte du Sphinx, *Dinar* vous jette une pierre et s'enfuit. Votre jauge d'énergie en prend un coup, mais elle ne sert plus à rien pour l'instant. Ouf !

Explorez les lieux et ramassez le **mémo 1** qui se trouve sur l'une des caisses du centre ; ainsi qu'un **marteau** qui traîne par terre de l'autre côté. Lisez le mémo. C'est un message du *Pharaon* aux ouvriers du Sphinx. Vous aurez remarqué un échafaudage qui possède des encoches, un aquarium rempli d'anguilles électriques et une piste laissée dans le sol par le passage d'un chariot.



Accédez aux niveaux supérieurs en montant le long de la rampe. Au passage, sur un pilier, ramassez le **mémo 2**. Lisez le. Cela devient un vrai jeu de piste. Au premier palier se trouve l'ouverture du bassin aux anguilles. Profitez en pour plonger votre seau et le remplir d'eau. Continuez votre chemin sur la rampe qui redescend de l'autre côté. Vous remarquez en contrebas un sac de ciment coincé sur un pilier. Il n'est pas accessible, mais en utilisant votre marteau à long manche, vous réussissez à le faire tomber au sol. A l'extrémité de la rampe, sur l'échafaudage, il y a un troisième mémo. Mais vous ne pouvez l'attraper. Revenez sur vos pas et allez ramasser le **sac de ciment** qui est tombé par terre. Associez le ciment avec le seau d'eau dans votre inventaire pour obtenir du **ciment frais**. Faites couler le ciment frais dans la piste du sol. Ramassez la **forme projetée** ainsi fabriquée.



Allez poser la forme projetée sur le montant du poteau à encoches en bas de l'échafaudage. Grimpez à l'échelle jusqu'au deuxième plancher et récupérez le **mémo 3** ainsi que la **clé**, en forme de nez, de la « sortie de secours ». En lisant le troisième mémo, vous apprenez que la clé qui ouvre la porte du royaume des morts, se trouve chez l'*Architecte*, votre père. Les deux malfrats qui ont essayé de le supprimer étaient donc à la botte du *Pharaon*.

### Dans la tête du Sphinx

Il faut retrouver cette clé chez votre père. Montez tout en haut de la tête du Sphinx par l'échafaudage qui entoure le bassin aux anguilles. Ramassez sur une caisse, une boîte de **figues en conserve**. Dans cette pièce se trouvent deux supports avec des mécanismes. L'un est en forme d'œil, l'autre de nez. Utilisez votre clé en forme de nez dans ce dernier mécanisme. Cela déclenche l'ouverture des narines du Sphinx. Mais à ce moment, apparaît le surnois *Dinar* qui a bien l'intention de vous voler l'Ankh. C'est lui qui a enlevé la fille du *Pharaon* pour le compte d'*Osiris*. Alors qu'il tente maladroitement de vous dérober l'Ankh,

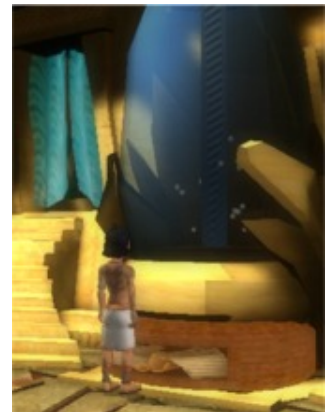
sa chute l'entraîne dans le bassin aux anguilles. Mais il vous projette dans le vide au travers de la sortie de secours. Heureusement que les bandelettes de momies vous sauvent la vie.



### La maison de l'Architecte du Pharaon

De retour chez votre père, vous le découvrez en compagnie des horribles brigands qui veulent maintenant lui vendre un voyage touristique et sûrement en profiter pour récupérer la clé du royaume des morts. Après un bref échange, ils déguerpissent. Parlez à votre père de la clé du tombeau du Sphinx. Il vous montre la photographie du serrurier qui a laissé sa main, son nez et son œil, comme clés des mécanismes secrets ! Il vous faut l'œil.

Entrez dans la maison et montez à l'étage. Actionnez le levier du pilier de luxe et redescendez voir au pied du pilier. Le compartiment secret est maintenant ouvert. Récupérez l'œil du serrurier.



### Dans la tête du Sphinx

Allez face au mécanisme de serrure en forme d'œil et déposez y l'œil du serrurier. Un câble de chasse d'eau se déroule juste à côté de vous. Tirez dessus pour vider le bassin aux anguilles. Assil refusera de descendre dans le bassin tant qu'il n'aura pas retrouvé sa barre d'énergie au maximum. Cette énergie est contenue dans les figues que vous détenez, mais il faut ouvrir la boîte de conserve.



Prenez votre boîte de conserve et jetez la au travers des narines du Sphinx. Descendez par les bandages et récupérez les **délicieuses figues** que vous ne manquerez pas de manger pour retrouver toute votre énergie.

Maintenant, retournez dans le Sphinx et descendez dans le bassin en vous laissant porter par le toboggan.

Ramassez l'**anguille électrique** qui traîne par terre et dans votre inventaire, rechargez votre machine à voyager dans le temps avec l'anguille électrique. Cela provoque immédiatement un déplacement temporel à l'époque où vous vous retrouviez face à la Fata Morgana dans le désert.

A ce moment là, vous aviez jeté une bague sur votre sosie. Cette bague n'est autre qu'un **poids de balance** qui est maintenant dans votre inventaire. Déposez le poids de balance sur le piédestal en pierre pour activer l'ouverture du battant de porte.

### Le tombeau de la momie

Entrez par l'ouverture et descendez les escaliers. La salle est remplie d'or, de statues et de pots. Au fond il y a une étrange construction pour l'époque. Au bas de l'escalier, récupérez un **équipement de base-ball**. Le gardien des lieux sort de son sarcophage et vient



vous accoster. A la fin de la conversation, Georges (la momie) va bricoler l'interrupteur du télé-porteur. Allez vous placer au centre de la machine étrange (avec le clic droit de la souris). Georges va alors provoquer votre déplacement spatial vers le royaume de morts.

## Chapitre 5 : Dans l'obscurité

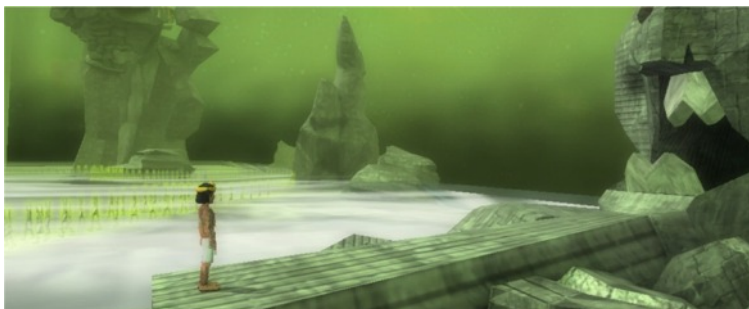
### Le Royaume des morts

Vous arrivez au Royaume des morts, plongé dans l'obscurité. Utilisez votre tiare d'émeraudes pour y voir plus clair. En descendant le long de la corniche, vous êtes bloqué par le *Chacal d'Osiris*. Lancez lui votre balle de base-ball pour vous en débarrasser. Continuez la descente vers la porte du Royaume des morts.



### L'entrée du temple d'Osiris

La porte n'est autre que la bouche d'une statue géante. Vous pouvez parler avec elle, mais elle ne vous laissera pas passer sans qu'elle n'ait retrouvé sa mémoire.



Dirigez vous sur le bas côté, vous trouverez un dispositif à fusibles. Renversez le couvercle mal fixé pour atteindre les fusibles. L'un d'entre eux est détruit. Il faut placer les 3 autres aux meilleurs endroits pour que la porte fonctionne.

L'emplacement bleu sert pour alimenter la vue de la porte, le rouge pour la mémoire, le jaune pour la pensée et le vert pour l'ouïe. Déplacer le fusible de l'emplacement jaune (pensée) pour le mettre dans celui de l'emplacement rouge (mémoire). Retournez parler à la porte.

Il faut flatter la porte pour qu'elle vous laisse passer. D'abord, demandez lui de devenir amis. Puis intéressez vous à sa collection de charnières.



### Le temple d'Osiris

Dans le temple, vous retrouvez *Osiris*, son sbire *Dinar* et la fille du *Pharaon*. *Osiris* en récupérant l'Ankh, souhaite régner sur le monde des vivants. Dans le dialogue qui vous oppose, contrez toujours les intentions d'*Osiris*. Il finira par prendre possession de vous. Au moment où vous lui jetez l'Ankh, *Thara* intervient et la récupère au passage.



A partir de ce moment, vous contrôlez *Thara*.

Faites lui faire le tour du pilier qui supporte une pierre en équilibre. Attirez *Assil* dessous sans vous faire prendre. Une fois assommé (la jauge d'énergie est à zéro), la Fata Morgana d'*Assil* apparaît et conseille *Thara* pour maîtriser le pouvoir de l'Ankh. La phrase à prononcer est celle que vous avait donnée *Aksept El Cashun*. L'ordre est le suivant : *Isis*, *Râ*, *Osiris*, *Seth* et le *Pharaon*. Dans tous les cas, vous pouvez essayer les phrases les unes après les autres sans qu'il ne vous arrive rien.

*Thara* accepte de mettre en jeu son âme contre la libération d'*Assil*. La balance va lui donner raison et *Assil* va retrouver son corps. Mais *Osiris* ne l'entend pas ainsi. Sortez du temple. Un compte à rebours se déclenche si vous ne faites rien. Dans tous les cas, vous sortirez indemne.

### Le Bazard du Sphinx

Une fois dans le désert, poussez *Bakshish* sur *Osiris* pour qu'ils tombent tous les deux dans le gouffre du Royaume des morts.



### La salle du trône du Pharaon

Le *Pharaon* retrouve sa fille et *Assil* décide de s'épanouir avec *Thara* en renonçant au royaume d'*Egypte*. Pendant ce temps, *Osiris* et *Bakshish* font d'autres affaires ...

