

Égypte II

La Prophétie d'Héliopolis

Bubastis

- Quelqu'un frappe à votre porte, allez ouvrir. Un messager vous remet un message de votre père adoptif Djéhouty qui vous demande de toute urgence à Héliopolis.
- Vous êtes face à la porte, effectuez un demi-tour et avancez face à vous.
- Vous êtes devant le mastaba. Penchez-vous et prenez le Livre des Remèdes qui va bien vous aider dans vos aventures ; prenez aussi l'onguent oculaire.
- Sortez de la chambre.
- Votre aventure commence...

Arrivée à Héliopolis

Quartier

- Remontez la rue qui s'éloigne du port.
- Vous êtes accostée par Idi, votre ancien voisin. Il vous remet une carte de la ville.
- Continuez de remonter la rue et prenez à droite.
- Entrez dans la maison à la porte jaune. Vous êtes dans votre ancien domicile.

Maison de Tifet

- Montez sur la terrasse.
- Parlez à votre père adoptif : il est très malade.
- Continuez de parler avec lui jusqu'à ce qu'il vous indique l'emplacement des papyrus de médecine à la Bibliothèque du Temple Solaire.



- Sortez de la maison.

Les archives de la Maison de Vie

Quartier

- Passée la porte de la maison, continuez sur votre gauche.
- Sortez sur la carte.

Carte

- Cliquez sur le Temple Solaire.

Parvis du Temple Solaire

- Dirigez vous vers le fond du parvis, à droite.
- Vous êtes abordée par un Nubien.
- Plus loin, dialoguez avec Khaêfré ; il vous demande de faire la preuve de votre prêtrise.
- Réussissez le puzzle et entrez dans la cour de la Maison de Vie. La bibliothèque est juste en face.



Les symboles représentant les neuf dieux sont à gauche, à droite, vous devez replacer les symboles dans l'ordre indiqués lorsque ceux de gauche s'éclaire

Cour de la maison de vie

- Dialoguez avec Irou. Le Grand des Voyants lui a demandé d'écrire le nom de ceux qui viennent à la bibliothèque ; le jeune scribe n'a pas de quoi écrire et il ne peut pas bouger de son poste.
- Allez chercher ce dont il a besoin à l'école des scribes, la porte sur droite quand vous vous retournez.

Cour de l'école des scribes

- Dialoguez avec Menna, le jeune scribe sous l'arbre.
- Entrez dans l'école des scribes.
- Prenez le calame sur le mastaba, juste à droite.
- Retournez voir Irou.

Cour de la maison de vie

- Donnez le calame à Irou ; le jeune homme n'a pas d'encre.
- Ne vous énervez pas et allez tranquillement lui chercher de l'encre.

- Repartez dans l'école des scribes.

Cour de l'école des scribes

- Entrez dans la salle par la porte de gauche.
- Prenez l'encre sur le mastaba, juste en face de vous.



- Retournez voir Irou.

Cour de la bibliothèque

- Irou n'est plus là ! L'accès à la bibliothèque vous est ouvert et vous conservez l'encre dans votre inventaire.
- Entrez dans la bibliothèque.

Bibliothèque

- Ouvrez la dernière niche sur votre gauche.
- Lisez les trois papyrus médicaux qui seront rajoutés à votre Livre des Remèdes.
- Lisez le Papyrus de la Prophétie.
- Ressortez de la bibliothèque.

Premières manifestations d'un danger

Cour de la bibliothèque

- Retournez sur le parvis

Parvis du Temple Solaire

- Dirigez vous vers la sortie.

- En chemin, vous êtes abordée par une femme malade.
- Dialoguez avec elle et auscultez-la.
- Discutez aussi avec son fils Ipouki, un peu plus loin.
- Auscultez-le.
- Donnez-lui l'onguent oculaire que vous avez pris dans votre chambre à Bubastis.
- Sortez vers la carte.

Carte

- Allez dans le quartier.

Quartier

- Allez dans votre maison.

Maison de Tifet

- Montez sur la terrasse .
- Donnez le Papyrus de la Prophétie à votre père adoptif et dialoguez avec lui.
- Ressortez de la maison.

Héliopolis est menacée ! Alerter le Temple Solaire

Quartier

- Sortez vers la carte.

Carte

- Allez au Temple Solaire.

Parvis du Temple

- Trouvez Khaêfré entre les deux colosses et parlez-lui.



- Ressortez du Temple vers la carte.

Rencontrer le Grand des Voyants

Carte

- Allez dans le quartier.

Quartier

- Allez dans votre maison.

Maison de Tifet

- Grimpez sur la terrasse et parlez avec Djéhouty.
- Redescendez au RDC et prenez l'étui à calames et les papyrus vierges sur le mastaba.
- Remontez sur la terrasse.
- Donnez un papyrus vierge, l'étui à calames et un peu d'encre à Djéhouty.
- Prenez sa lettre et ressortez de la maison.

Quartier

- Sortez vers la carte.

Carte

- Allez au Temple Solaire.

Parvis du Temple

- Donnez la lettre de recommandation à Khaêfré et franchissez la porte derrière lui.

Cour de la chapelle de Sekhmet

- Allez tout au fond et sortez dans la seconde cour.

Cour de la stèle.

- Vous arrivez à peine que le Grand des voyants vient vers vous.
- Dialoguez avec lui. Il vous demande d'apporter les preuves de ce que vous avancez.
- Prenez le Bracelet qu'il vous donne, il peut vous servir.
- Ressortez de la cour de la stèle.

A la recherche de preuves / le blé

Cour de la chapelle de Sekhmet

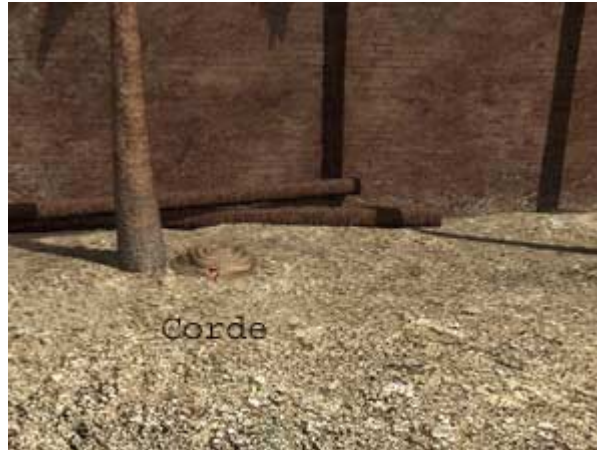
- Sortez vers le parvis.

Parvis

- Allez en face, légèrement sur la droite. Il y a une porte qui vous mène vers les silos.
- Empruntez-la.

Cour des silos

- Tout au fond, à droite des silos, un homme balaie. Il s'appelle Méhou et ne demande certainement qu'à vous parler. Faites-lui ce plaisir.
- Il y a une corde près d'un palmier à droite des silos. Prenez-la.



- Il y a une planche à gauche du deuxième silo en entrant. Prenez-la.



- Dans votre inventaire, combinez les deux objets.
- Grimpez sur l'avant-dernier silo.
- Posez la planche à laquelle vous avez nouée la corde sur l'ouverture.
- Descendez dans le silo.

Dans le silo

- Grattez le grain : vous trouvez un épi qui porte des tâches noirâtres.



- Ressortez du silo.

Cour des silos

- Montrez l'épi à Méhou.
- Sortez de la cour des silos.

Parvis du Temple Solaire

- Sortez vers la carte.

A la recherche de preuves / le contrôleur des greniers

Carte

- Allez dans le quartier.

Quartier

- Parlez avec Idi qui est adossé au mur.
- Empruntez l'impasse sur votre droite, juste avant la rue du port.
- Entrez dans la maison au fond.

Maison d'Hétep

- Elle est vide ; fouillez.
- Vous trouvez un miroir ; prenez-le.
- Vous trouvez un sceau de scribe appartenant à Hétep ; prenez-le.
- Ressortez de la maison.

Quartier

- Sortez du quartier vers la carte.

A la recherche de preuves / le rapport du contrôleur des greniers

Carte

- Allez au Temple Solaire.

Parvis du Temple Solaire

- Traversez le parvis, montrez le bijou du Grand des Voyants à Khaêfré et sortez vers la cour de la bibliothèque.

Cour de la bibliothèque

- Traversez la cour et entrez dans la bibliothèque

Bibliothèque

- Menna se trouve au fond de la bibliothèque ; parlez-lui.
- Fouillez dans le deuxième placard à droite quand vous entrez.
- Prenez l'attache du rapport.
- Montrez l'attache à Menna.
- Ressortez de la bibliothèque

Remise des preuves

Cour de la bibliothèque

- Allez dans la cour de l'école des scribes.

Cour de l'école des scribes

- Le Grand des Voyants profite de l'ombre. N'hésitez pas à le déranger.



- Dialoguez avec le Grand des Voyants et remettez-lui l'épi de blé trouvé dans le silo.
- Écoutez bien la mission que vous confie le Grand des Voyants. Du coin de l'œil, vous voyez Ipouki arriver en courant.
- Allez parler à Ipouki.
- Sortez.

Trouver le remède

Cour de la bibliothèque

- Sortez vers le parvis.

Parvis du Temple Solaire

- Sortez vers la carte.

Carte

- Choisissez le quartier.

Quartier

- Allez vite dans votre maison.

Maison de Tifet

- Montez sur la terrasse.
- Dialoguez avec Djéhouty.

Déchiffrer la tablette

- Prenez la tablette.
- Si vous voulez vraiment obtenir de l'aide, allez voir Menna à l'école des scribes ou procédez à la manipulation suivante dans votre inventaire : prenez l'encre qui vous reste et barbouillez-en la tablette. Prenez la tablette maculée d'encre et pressez-la sur un papyrus vierge. Vous obtenez une tablette lisible.
- Donnez la tablette à Djéhouty et dialoguez avec lui.

Sekhmet donne le remède

- Sortez de la maison.

Quartier

- Sortez du quartier vers la carte.

Carte

- Retournez au Temple Solaire.

Parvis du Temple Solaire

- Prenez la porte entre les deux colosses.
- Avant de passer dans la seconde cour, retournez-vous : la chapelle est juste derrière vous, mais vous y reviendrez tout à l'heure. Pour l'instant, passez dans la cour de la stèle.

Cour de la stèle

- Passez dans l'allée des magasins.



Allée des magasins

- Entrez dans l'avant-dernier magasin sur votre gauche.

Magasin

- Vous avez la joie d'y trouver Irou ; dialoguez avec lui.
- Pour obtenir son maillet, choisissez la réplique la plus impressionnante.
- Prenez le maillet.
- Sortez du magasin.

Allée des magasins

- Sortez vers la cour de la stèle.

Cour de la stèle

- Traversez la cour et sortez vers la chapelle de Sekhmet.

Cour de la chapelle

- Entrez dans la chapelle de Sekhmet, juste en face de vous.

Chapelle de Sekhmet

- Posez le miroir trouvé chez Hétep dans le creux au sol.



- Prenez le maillet dans votre inventaire et utilisez-le sur la pierre qui bouge dans le mur à droite de la statue. Vous assistez à un événement que peu d'égyptiens ont dû voir.



- Prenez le papyrus. Vous possédez maintenant la composition du remède qui peut combattre le mal de Djéhouty, mal qui est en train d'envahir toute la cité d'Héliopolis. Ne perdez pas de temps : vous devez aller négocier dans les échoppes du quartier.

Le troc

- Sortez de la chapelle de Sekhmet.

Cour de la chapelle

- Sortez sur le parvis.

Parvis

- Sortez vers la carte

Carte

- Allez dans le quartier.

Quartier

- Pour vous simplifier la vie, passer chez vous et prenez la petite bague qui se trouve sur le tabouret du rez-de-chaussée.
- Dirigez vous vers l'échoppe de Maïa, presque tout au bout de la rue.
- Donnez-lui le Bijou du Grand des Voyants. Vous obtenez du cuivre, des dattes, de l'huile de lin et des lentilles.
- Dirigez-vous vers l'échoppe de Kouit, à l'angle de la rue du port. Il y a un âne pas loin.
- Échangez vos dattes contre des feuilles de saule.
- Échangez votre cuivre contre de l'huile d'olives.
- Descendez la rue du port presque jusqu'au bout, prenez à droite ; l'échoppe de Djaou n'est pas loin.
- Échangez votre huile de lin contre des racines de mandragore.

- Échangez vos lentilles contre de l'ail.
- Parlez avec Djaou des feuilles de l'arbre aux éventails. Vous devez soigner Djaou avant qu'il accepte de vous dire quoi que ce soit.

Le Troc / soigner Djaou

- Sortez du quartier vers la carte.

Carte

- Allez au Temple Solaire.

Parvis du Temple Solaire

- Passez entre les deux colosses.

Cour de la chapelle de Sekhmet

- Contournez la chapelle pour accéder à la cour de la stèle.

Cour de la stèle

- Traversez et sortez vers l'allée des magasins.

Allée des magasins

- Entrez dans l'avant-dernier magasin sur votre gauche.

Magasin

- Demandez du miel à Irou qui se tient dans le fond du magasin. Il vous demande de l'or en échange.
- Donnez la bague en or à Irou.
- Prenez le pot de miel (2 doses) dans le premier placard sur votre gauche quand vous entrez dans le magasin.
- Prenez des baies de genévrier dans le panier à vos pieds.
- Prenez du cumin dans le panier à coté.
- Prenez de la farine de fèves dans le placard le plus à votre gauche quand vous faites face à Irou.
- Ressortez. Vous devez maintenant faire le remède pour Djaou.

Allée des magasins

- Passez dans la cour de la stèle.

Cour de la stèle

- Passer dans le cour de la chapelle de Sekhmet.

Cour de la chapelle de Sekhmet

- Sortez sur le parvis.

Parvis

- Sortez vers la carte.

Carte

- Choisissez le quartier.

Quartier

- Entrez chez vous.

Maison de Tifet / rdc

- Quand vous entrez dans la salle du rez-de-chaussée, il y a un grand chaudron en face de vous. Il vous sert à composer les remèdes.



- Dans le chaudron, jetez la farine de fèves, les baies de genévrier, le cumin et 1 dose de miel. Vous obtenez le remède de Djaou.
- Sortez de la maison.

Quartier

- Djaou vous attend dans l'impasse sur votre gauche entre l'échoppe de Kouit et celle de Maïa.
- Donnez-lui son remède et écoutez-le.
- Sortez de l'impasse, prenez sur votre droite. Redescendez la rue du port et entrez à la Maison de la Bière, la première porte accessible après l'échafaudage.



Le Nubien

Maison de la Bière

- Parlez avec Madja qui vous met en garde.
- Le Nubien est au fond de la salle ; dialoguez avec lui jusqu'à ce qu'il vous parle de l'autorisation du gouverneur.
- Il ne vous reste donc qu'une solution, c'est de vous rendre chez le gouverneur. Mais avant cela, allez voir la tenancière, afin d'obtenir de la bière en échange du miel.
- Sortez de la Maison de la Bière.

Quartier

- Sortez sur la carte.

Le Gouverneur d'Héliopolis

Carte

- Choisissez la Villa du gouverneur.

Première cour

- Parlez avec Païry ; il n'est pas très malin et vous laisse passer facilement.

Seconde cour

- Vous vous heurtez à un second garde, Nenki. Il est très militaire. Ne choisissez que des répliques « séductrices » et en échange d'une promesse que vous n'êtes absolument pas obligée de tenir, vous pouvez passer.

Hall

- Vous vous heurtez à un autre garde. Il ne vous laisse absolument pas passer.
- Retournez dans la seconde cour.

Seconde cour

- Passez dans les jardins.

Jardins

- Tout au fond, il y a un kiosque. Dans le kiosque, il y a une musicienne endormie.
- Prenez ses tambours.
- Retournez dans la seconde cour.

Seconde cour

- Allez dans le hall.

Hall

- Vous rencontrez le chef des musiciens et il ne vous laisse pas le choix : vous devez jouer de la musique.

Salle de réception

- Vous devez accompagner la musique avec vos tambours. Si la danseuse de gauche se rapproche de la danseuse de droite, c'est que votre rythme lui plait. Si au contraire elle s'en éloigne, c'est qu'il faut que vous frappiez autrement. De toute façon, une aide se déclenchera ; vous ne serez pas perdue. Persévérez.
- Vous trouverez le gouverneur près d'un pilier à gauche de la pièce.



- Parlez au gouverneur.
- Empruntez la porte au fond à gauche de la salle de réception et passez dans le couloir.

Couloir

- Il y a un garde devant la chambre et il vous laisse passer si vous avez parlé au gouverneur. Entrez.



Chambre du gouverneur

- Profitez de ce que vous êtes seule pour explorer la chambre. Sur le mastaba, il y a un papyrus qui peut vous intéresser.



- Malheureusement, vous ne disposez pas d'assez de temps pour le lire : le gouverneur survient.

La carrière abandonnée

La carrière abandonnée

- Vous vous réveillez. Examinez le cadavre à vos pieds.
- Prenez la pioche près du corps.



- Allez tout au fond du couloir de droite.
- Dans le mur sur votre droite, il y a une pierre qui saille. Poussez la pierre.



- Rebroussez chemin et allez tout au fond du couloir de gauche.
- Pour sortir de cette nouvelle pièce, il vaut mieux utiliser la pioche que l'échelle. Utilisez la pioche à l'endroit où gratte le chat.
- Sortez des souterrains et retournez en ville.

La mort de Djéhouty

Quartier

- Vous êtes abordée par le Nubien. Écoutez ce qu'il a à vous dire.
- Entrez dans votre maison.

Maison de Tifet

- Montez sur la terrasse.

Terrasse

- Dialoguez avec le Nubien.
- Dialoguez avec Ipouki.
- Descendez au rez-de-chaussée.

Faire le remède

Rez-de-chaussée

- Dialoguez avec Mi, la petite fille malade.
- A sa droite, prenez les feuilles de l'arbre aux éventails.
- Allez devant le chaudron et jetez-y les feuilles de saule, les racines de mandragore, l'ail, l'huile d'olives, les feuilles de l'arbre aux éventails ; rajoutez enfin la bière.
- Pour mesurer l'exacte quantité de bière, il faut que vous résolviez l'énigme.

Et pour cela , vous devez remplir le pot du milieu avec quatre unité de bière

- Une fois que vous obtenez le remède, donnez-le à Mi.

- Le lendemain matin, dialoguez avec Mi.
- Dialoguez avec le Nubien. Vous devez apporter le remède au Grand des Voyants.
- Sortez de la maison.

Donner le remède au Grand des Voyants

Quartier

- Sortez du quartier vers la carte.

Carte

- Choisissez le Temple Solaire.

Parvis

- Empruntez la porte qui mène à la cour de la bibliothèque.

Cour de la bibliothèque

- Passez dans la cour de l'école des scribes

Cour de l'école des scribes

- Le Grand des Voyants est là.
- Remettez-lui le remède.
- Dialoguez avec le grand des Voyants.
- Une fois prise votre décision de punir le gouverneur, sortez de la cour.

Rendre la justice ; punir le gouverneur

Cour de la bibliothèque

- Sortez vers le parvis.

Parvis

- Sortez vers la carte

Carte

- Choisissez le quartier

Quartier

- Le Nubien vous aborde. Écoutez-le.
- Allez dans votre maison.

Maison de Tifet

- Prenez le sac de graines sur le mastaba.



- Prenez aussi la fiole de produit soporifique.

Villa du gouverneur de nuit

Première cour

- Passez devant Païry qui dort. A côté de lui se trouve une clé, mais ne la prenez pas tout de suite, vous réveilleriez le garde.
- Passez plutôt dans le jardin et dirigez vous vers la porte qui donne sur la seconde cour ; jetez un coup d'œil : vous voyez que les oies montent la garde.
- Dans votre inventaire combinez la fiole de produit soporifique avec les graines.
- Jetez les graines obtenues sur les oies. Passez dans la seconde cour.



Seconde cour

- Montez les marches et entrez dans le hall.

Hall

- Passez dans la salle de réception.
- Allez tout au fond de la salle en suivant le mur de droite, derrière les piliers.
- N'approchez pas trop de la porte. Regardez et écoutez ce qui se passe.
- Dès que le garde, après s'être retourné dans votre direction, continue sa ronde vers la gauche, foncez et entrez dans le couloir.



Couloir

- Ne vous attardez pas, entrez dans la chambre du gouverneur le plus vite possible.

Chambre du gouverneur

- Ouvrez le placard à gauche du lit du gouverneur.
- Actionnez la statue.
- Retournez vous : le placard de droite s'est ouvert.
- Prenez le rapport qui est dedans.



- Revenez devant la porte de la chambre. Le garde ne peut pas vous voir car il se retourne de l'autre côté.
- Attendez qu'il commence sa ronde en direction de l'autre bout du couloir et sortez.

Couloir

- N'avancez pas trop vite, vous risqueriez de vous heurter au garde et de vous faire prendre.
- Dès que vous pouvez, entrez dans la salle de réception.

Salle de réception

- Ne perdez pas de temps et allez dans le hall.

Hall

- Sortez dans la seconde cour.

Seconde cour

- Païry est réveillé et vous ne pouvez plus sortir par la première cour.
- Allez dans les jardins.

Jardins

- N'allez pas trop loin et ramassez des pierres à vos pieds.
- Jetez les pierres sur les oies.
- Dirigez vous vers la première cour par les jardins.
- Entrez dans la première cour.

Première cour

- Allez à l'endroit où Païry dormait.
- Ramassez la clé.



- Repartez dans les jardins.

Jardins

- Avancez jusqu'à ce que vous voyiez une porte sur votre droite.
- Utilisez la clé sur la porte.
- Sortez.

Parvis

- Dirigez vous vers la porte qui mène aux silos. Prenez-la.

Cour des silos

- Le Grand des Voyants est là. Remettez-lui le rapport que vous avez dérobé au gouverneur.



- Écoutez ce qu'il a à vous dire.

Vous avez sauvé la ville. Félicitations de toute l'équipe.