

UNLOCK!

DEMO ADVENTURES

LE TEMPLE DE RA

SOLUTION DÉTAILLÉE

Difficulté :

ATTENTION :
NE LISEZ PAS CETTE PAGE AVANT
D'AVOIR JOUÉ !

ANTICHAMBRE

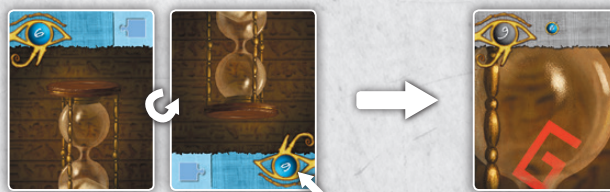
- ▶ Regardez l'autel du dieu RA (). le symbole infini est en fait un 8. Prenez la carte .



- ▶ Il est écrit sur la carte : « mon nom reconstitué révèle ce qui est caché. » Vous possédez la carte , prenez alors la carte pour reconstituer le nom du dieu RA.



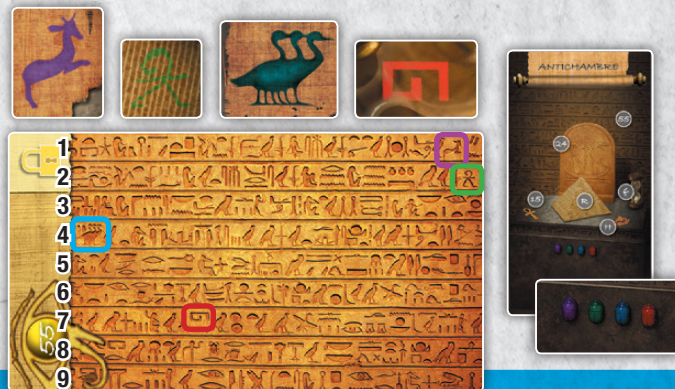
- ▶ Retournez le sablier (). Le 6 à l'envers donne un 9. Prenez la carte .



- ▶ Comptez les marches de la pyramide () , il y en a 26, tout comme les lettres de l'alphabet. Si le A est à la base et le Z en haut, les briques orange sont alors au niveau des lettres G, I, N, T et V. Remettez-les dans l'ordre en fonction de leur position latérale sur la pyramide et vous obtiendrez le mot « Vingt ». Prenez la carte .



- ▶ Sur la carte , observez bien les hiéroglyphes, les 4 dessins des cartes , , , et y sont représentés une seule fois. Regardez maintenant sur quelle ligne ils sont présents, il y a 9 lignes en tout, chaque symbole vous donnera donc un chiffre du code. Remettez-les dans l'ordre en suivant le code couleur des scarabées de l'antichambre. Vous obtiendrez alors 1, 2, 4 et 7. Entrez le code 1247 dans l'application. Vous obtenez ainsi la carte .



SALLE SECRÈTE

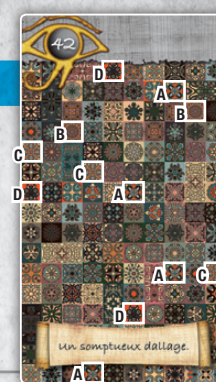
91

- ▶ Il y a un 23 caché sur le sarcophage (). Prenez la carte .

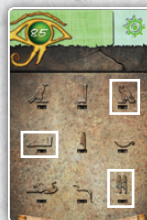


SALLE SECRÈTE (SUITE)

- Les symboles sur la carte  sont les mêmes que le dallage. Comptez les occurrences de chacun des 4 symboles et vous obtiendrez le code : 4, 2, 3, et 3. Le bon code est donc 4233. Vous obtenez ainsi la carte .



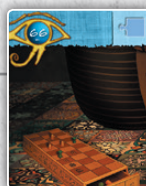
- Entrez dans la machine , seul trois symboles sont communs à la fois à l'anck et au mur. Il s'agit de la double plume, du bras et du faucon. Appuyez sur chacun d'eux puis sur OK. Vous obtenez ainsi un modificateur rouge de 13. Ajoutez-le à l'anck : $13 + \text{15} = \text{28}$. Prenez la carte .



=



- Note : le jeu de Senet ne sert à rien. C'était un piège.



- Sur le mur  vous avez deux lignes de 9 lettres, et sur le mur  vous avez une série de 9 symboles. Il s'agit d'un décalage à faire dans les lettres de l'alphabet en descendant ou en remontant en fonction des flèches (). Une pointe vers le haut signifie qu'il faut avancer dans l'alphabet, une pointe vers le bas signifie qu'il faut reculer. En suivant ce schéma vous obtiendrez alors :

Z → A
P → N
J → K
E → H
G → F
C → E
T → U
F → I
M → L



K → L
G → E
R → S
B → E
S → R
N → P
D → E
K → N
U → T



- Les deux lignes reconstituées donnent : ANKHFEUIL - LESERPENT. Trois mots se détachent : ANKH, FEUILLE, SERPENT.

- Ce symbole sur le mur () signifie que vous pouvez chercher 3 cartes dans la défausse. Regardez le dos des cartes, il est composé d'une ANKH, d'une FEUILLE, et d'un SERPENT. Analysez attentivement chacun de ces éléments sur les cartes de la défausse, trois cartes sont différentes des autres : carte 6 il y a une barre en plus sur l'anck, carte 8 une nervure en moins sur la feuille, et carte 15 le serpent a une seule grosse tache au lieu de deux.

6, 8, et 15 sont les numéros de ces cartes, qui vous donnent le code 6815. Entrez ce code dans l'application.



Félicitations ! Vous avez percé les mystères de ce temple !

