

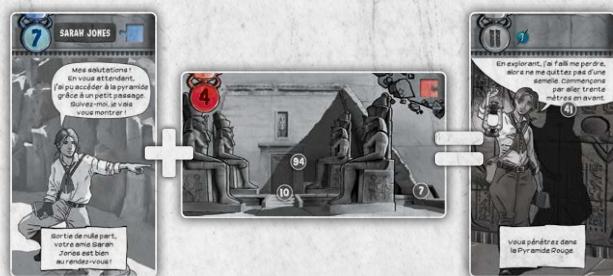


L'ENTRÉE

- ▶ Vous êtes non loin de la Pyramide Rouge, que l'on dit hantée par une momie. Votre collègue, la professeure Sarah Jones **7**, apparaît soudain et vous conduit à l'entrée de la construction **4** :

$$7 + 4 = 11$$

Prenez la carte **11**.



LE COULOIR

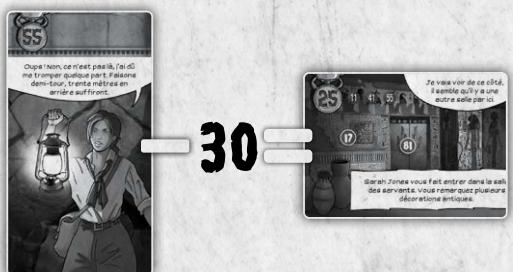
- ▶ Vous vous engagez dans la pyramide. Dans l'application, appuyez sur le bouton et saisissez le numéro du couloir **45**. Dans le vent, vous distinguez une sorte de murmure : '55'.

Prenez la carte **55**.



- ▶ Visiblement, vous avez été trop loin **55** et devez revenir sur vos pas de 30 mètres : **55** - 30 = **25**.

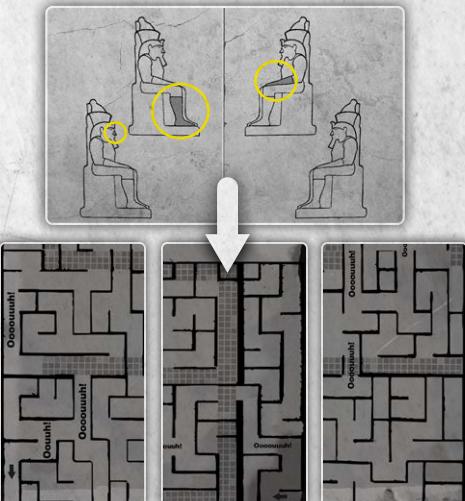
Prenez la carte **25**.



LA SALLE DES SERVANTS

- ▶ En examinant la porte **81**, vous remarquez que les pharaons qui y sont sculptés ressemblent aux statues érigées devant la pyramide **4**. Vous réalisez qu'il manque un élément à trois des statues **4** : le bras gauche de celle qui se trouve au fond à droite, la jambe droite de celle située au fond à gauche et le nez de celle au premier plan à gauche. Ouvrez la machine **81** et sélectionnez les parties manquantes des statues sur les représentations des pharaons.

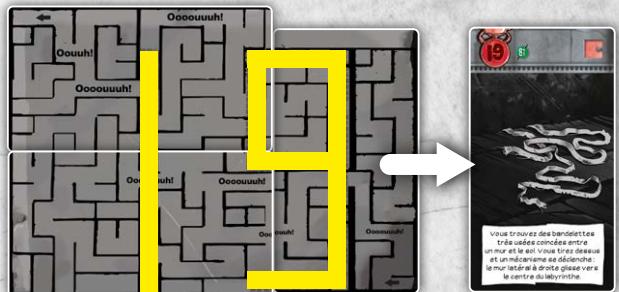
Prenez les cartes **C**, **R** et **95**.



LE LABYRINTHE

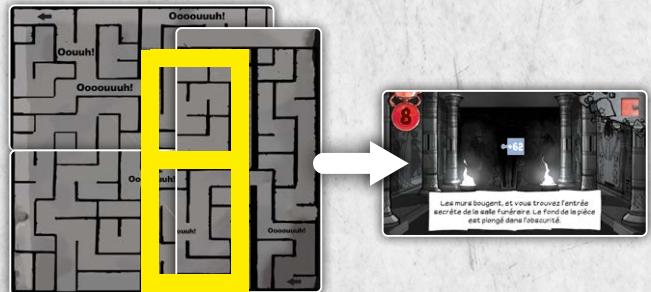
► Un dédale s'offre à vous. Pour gagner la sortie, suivez la voix inscrite sur les cartes, mais reconstituez d'abord le labyrinthe en vous aidant des dalles. Celles-ci forment alors le numéro 19.

Prenez la carte 19.



► Vous tirez sur les bandelettes 19 et provoquez le déclenchement d'un mécanisme. Déplacez la carte de droite C vers le centre du labyrinthe. Les dalles forment à présent le chiffre 8.

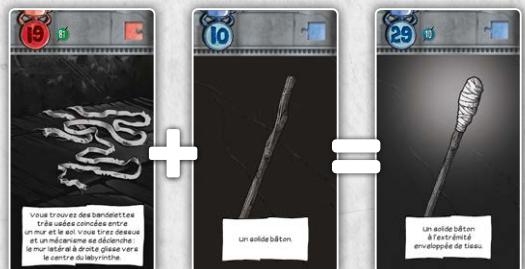
Prenez la carte 8.



LA SALLE FUNÉRAIRE

► Vous êtes devant la salle funéraire, mais le fond de la pièce est plongé dans le noir. Commencez par enruler les bandelettes 19 autour de l'extrémité de votre bâton 10 : $19 + 10 = 29$.

Prenez la carte 29.



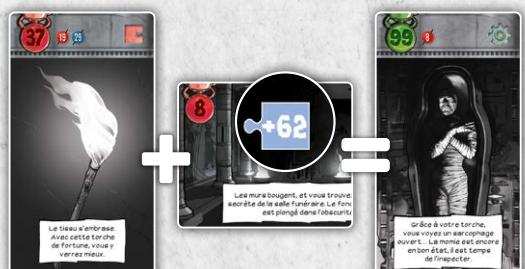
► Maintenant que votre torche de fortune 29 est prête, plongez-la dans un des braseros 8 pour l'allumer : $29 + 8 = 37$.

Prenez la carte 37.

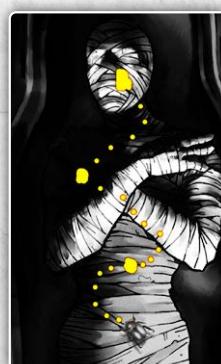


► Muni de votre torche embrasée 37, vous pouvez vous enfoncer dans la pièce +62 pour voir ce qu'elle cache : $37 + 62 = 99$.

Prenez la carte 99.



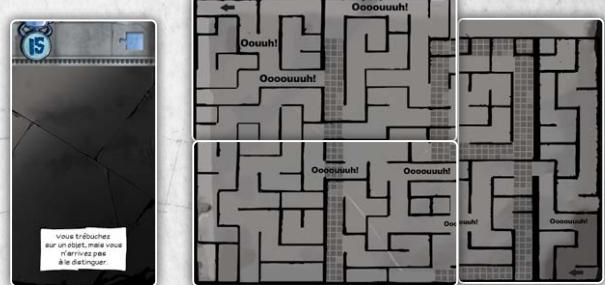
► Pour examiner le sarcophage, ouvrez la machine 99. Commencez par chasser ce vilain scarabée qui ne vous facilite pas la tâche. Tapotez sa carapace jusqu'à ce qu'il file vers la tête de la momie. BOUH ! Pas trop peur ?



DE RETOUR DANS LE LABYRINTHE

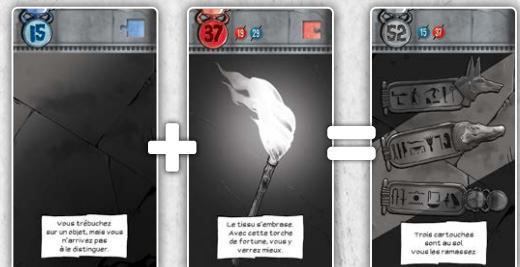
► Aïe ! voilà que la momie s'anime et se jette sur vous. Vous détalez dans le labyrinthe dans l'espoir de lui échapper. Reconstituez le plan élargi du dédale (C, R et 95) et fuyez au moyen des flèches en vous aidant des hurlements. En chemin, vous trébuchez sur un objet, mais vous le distinguez à peine.

Prenez la carte 15.



► Approchez votre torche 37 pour voir de quoi il s'agit : 15 + 37 = 52. Ce sont trois cartouches, que vous ramassez promptement.

Prenez la carte 52.



► Vous reprenez votre route et finissez par retrouver Sarah, que vous perdez !

Prenez la carte 91.



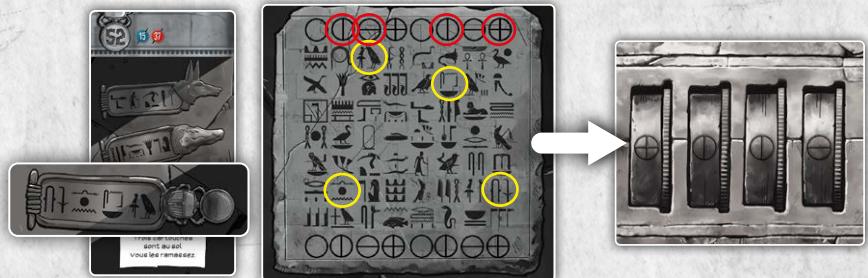
► Avec le retour de Sarah Jones, vous remarquez que le bouton qui lui est dédié dans l'application est de nouveau utilisable. Appuyez dessus afin de dialoguer avec la professeure et de poursuivre l'aventure. Vous lui expliquez alors que la momie vous poursuit, mais elle semble plus que dubitative et vous propose de continuer votre chemin. Vous vous retrouvez finalement devant une imposante porte en pierre.

Prenez la carte 56.



LA SORTIE

► Vous êtes face à un mur dans lequel apparaissent quatre rouleaux étranges 74. Observez bien les symboles du car-touche du scarabée 52 (le scarabée est aussi représenté sur la porte et sur chacune des cartes) et retrouvez chacune des colonnes dans lesquelles ils figurent sur la tablette 17. À chaque colonne est associé un symbole que vous devez faire apparaître en tournant les molettes.



► Contre toute attente, un piège se déclenche, et une énorme boule en pierre 2 fonce vers vous ! Heureusement, Sarah vous écarte à temps de son chemin. Mais pourquoi ne pas profiter de la pente 91 pour la faire rouler vers la porte qui vous barre la route ? 2 + 91 = 93.

Prenez la carte 93.

- ▶ Ouvrez la machine **93** pour diriger la boule en pierre. À bien y regarder, cette porte vous rappelle furieusement la porte d'entrée **94**, à droite de laquelle apparaissait une large fissure. De votre côté, c'est donc le mur de gauche le plus fragile. Approchez votre appareil du côté gauche de la porte et poussez-y la boule !



BRAVO !

Enfin à l'air libre, vous vous éloignez le plus possible de la pyramide et reprenez votre souffle. Puis, vous tournez votre visage vers le soleil pour y chercher du réconfort, comme pour effacer l'horrible sueur froide qui vous trempe des pieds à la tête. Ce que vous venez de vivre vous semble tout droit sorti d'un rêve, ou plutôt d'un cauchemar. Votre conseur Sarah Jones ne croit pas un mot de votre histoire et pense que vous avez été en proie à des hallucinations comme tous les touristes, mais elle est prête à revenir en votre compagnie avec plus de matériel afin de révéler la supercherie. Êtes-vous prêt à affronter de nouveau la momie ? Faites-vous encore confiance à Sarah Jones ? Après tout, cette momie s'est manifestée quand Sarah n'était plus là et s'est volatilisée quand la professeure a réapparu. Mais vous ne vous découragez pas. Cette fois, vous resterez avec Sarah Jones de bout en bout.