

LOST AND FOUND

(Chapter one)

Créateur : Athos

Date création : 29 janvier 2025

Soluce : Full-Throttle

NIVEAU 1 : DESERT RUINS – THE CITADEL

Lara : Chaque mythe ou légende a un début et une fin, mais dans la vraie vie, les choses ne sont tout simplement pas aussi faciles. La vie est un flux constant d'évènements qui nous conduit lentement à certaines situations. Chaque nouveau départ n'est rien mais la continuité d'un récit précédent. Afin de mieux comprendre cette histoire, nous devons creuser plus profondément et examiner l'évènement qui m'a conduit là. Mon nom est Lara Croft, et voici l'histoire de ma première aventure.

Angleterre 1994

Lara : Werner, je suis pleinement consciente des implications de nos découvertes. Je ...

Werner : * inaudible *

Lara : Bien sûr que je le fais ... Ce que vous ne comprenez pas, c'est que ces documents font clairement référence à une sorte de cachette au milieu du désert d'Arabie. Cela signifie que les philosophes fuyant Alexandrie auraient pu emporter une partie de leurs connaissances avec eux.

Werner : * inaudible *

Lara : Bien sûr !

Werner : * inaudible *

Lara : Je sais ... Je ne vous demande pas de quitter l'Egypte pour suivre cette piste. Je vais travailler seule maintenant.

Werner : * inaudible *

Lara : ... mais je sais comment prendre soin de moi.

Après la fin de l'animation, aller vers la tour de sentinelle juste en face et monter à l'échelle. Une fois en haut de la tour, regarder l'animation qui fait un tour d'horizon de la zone. Lara reçoit une **carte** de cette zone dans son journal. Repérer les points d'intérêts signalés par des losanges. Casser la **caisse**, ramasser le **fusil à pompe** ainsi qu'un **morceau de tissu** puis descendre de la tour.

Aller au Sud vers les 3 tours carrées et monter l'escalier de celle de gauche, après avoir cassé une **caisse** et ramasser **des cartouches normales de fusil à pompe**. Ramasser **une grande trousse de soins**, puis aller au bout du balcon pour pouvoir utiliser les **deux perches horizontales** permettant d'atteindre une plateforme sur la deuxième tour carrée. S'accrocher au rebord au dessus de la plateforme, se déplacer vers la gauche jusqu'à atteindre une plateforme de l'autre côté de la tour, monter sur une autre plateforme au Nord et faire un saut long pour atteindre un balcon sur la troisième tour. Aller sur la terrasse de l'autre côté de la tour, ramasser le **ped de biche** et descendre de la tour.

Retourner vers la tour de sentinelle et grâce au pied de biche, casser une **caisse** et ramasser le **Secret 1/4 : des golden bars** ainsi que **des balles de revolver** et **un chargeur d'Uzi**. Aller derrière le mausolée au S/E, casser une **caisse** et ramasser **des cartouches normales de fusil à pompe**. Retourner en direction des 3 tours carrées et descendre dans un trou de fouille.

Faire le tour de la zone, ramasser **des torches**, le **Document 1/3** (avril 1982), ouvrir la **porte** à l'Est et passer la double porte ouverte au Nord.

Lara : Je ne m'attendais pas à ça.

Lara reçoit un nouveau **document** dans son journal. Descendre dans le trou, ramper dans un petit passage pour récupérer **des balles de revolver** puis passer dans la pièce suivante au S/E. Tuer **2 lions**, grimper à l'échelle contre le mur Nord jusqu'à atteindre une niche en hauteur, sauter sur la plateforme amovible à l'Est, actionner un **interrupteur** qui libère un levier dans une pièce accessible par la niche en hauteur puis descendre tout en bas. Actionner le **levier** contre le mur Est qui ouvre une **porte** au bout du couloir de la niche en hauteur et rétracte la **plateforme amovible**. Remonter dans la niche par le même chemin, passer la porte au bout du couloir et actionner le **levier** qui produit un tremblement de terre et vide le sable contenu dans la citadelle (animation).

Lara : Fascinant, on dirait que ce mécanisme a balayé le sable de la citadelle.

Remonter à la surface par le même chemin après avoir éliminer **2 mercenaires** et récupérer les **Uzis** ainsi qu'un **chargeur d'Uzi** en chemin (nouveau document dans le journal de Lara).

Aller à l'Ouest, monter l'escalier qui mène en haut de la citadelle et en chemin, ramasser **un chargeur d'Uzi** et utiliser **une perche horizontale**. Descendre à l'intérieur de la citadelle grâce une échelle, casser une **caisse**, ramasser le **Secret 2/4 : des Golden coins**, puis sortir de la citadelle par le même chemin et aller au Sud. Descendre dans le trou de fouille après avoir ramasser **un chargeur d'Uzi** et **des cartouches normales de fusil à pompe**.

Glisser sur une pente dans une grande grotte et, avant de descendre tout en bas, aller vers l'Ouest, casser une **caisse** qui contient le **Secret 3/4 : des Golden coins**. Descendre tout en bas et explorer la zone. Au centre, ramasser **une petite trousse de soins** et dans le coin N/O tuer **une araignée**, casser une **caisse**, ramasser **des torches, des cartouches normales de fusil à pompe, 2 chargeurs d'Uzi** et **une petite trousse de soins**. Utiliser le pilier mi-pierres mi-bois au Nord pour atteindre le balcon au dessus de l'arche à coté et y actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** dans l'arche (animation). Descendre dans ce nouveau couloir et aller tout au bout devant une grande porte.

Lara : Le mécanisme s'est arrêté, je pense que les rouages sont peut-être bloqués.

Ramasser le **Document 2/3** près de la grande porte puis actionner un **levier** à l'Ouest pour ouvrir une **porte** dans le couloir précédent (pour l'instant, ignorer le levier Est, on y reviendra plus tard). Prendre le nouveau passage, passer la **porte** qui s'ouvre après avoir marché sur une **dalle ronde** et entrer dans une salle tout en hauteur.

Descendre tout en bas grâce au treillis en face et aller à l'Ouest pour y actionner un **levier** qui ouvre la **porte** en haut du treillis. Remonter par le même chemin, passer la porte, descendre par le couloir Nord, tourner à droite, marcher sur une **dalle ronde** qui ouvre une **porte** droit devant puis aller au bout du couloir après avoir fait un saut long au dessus d'une fosse avec des pics. Récupérer la **Master Cog Key** sur le plateau puis descendre dans la fosse aux pics (en les évitant) pour y ramasser la **Secret Star 1/4**. Sortir de la fosse et retourner dans la salle tout en hauteur.

Descendre sur la plateforme en contrebas au Sud, utiliser la **Master Cog Key** dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** à coté, entrer, ramper pour atteindre la pièce suivante, actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** au Sud et entrer dans une nouvelle pièce dont le plancher s'est en partie effondré. Descendre tout en bas, ramasser **une petite trousse de soins**, le **Document 3/3** puis remonter sur le plancher précédent et prendre le couloir Ouest.

Dans la pièce suivante aller dans la niche à droite pour ramasser le **Secret 4/4 : des Golden coins**, ramper dans le passage Ouest. Descendre à l'étage inférieur, casser une **caisse**, ramasser **un chargeur d'Uzi** et **des torches**, puis aller dans la pièce au Nord et récupérer le **Golden Cog 1/4**. Revenir dans la pièce précédente, marcher sur une **dalle ronde** qui ouvre momentanément une **porte** à l'étage supérieur et aller y récupérer la **Secret Star 2/4**. Repartir vers l'Est et descendre dans le passage Sud (en face du Secret 4/4).

Aller au bout du couloir, utiliser la **Master Cog Key** dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** à coté, passer un premier piège de murs mobiles, ramasser **une petite trousse de soins** à droite, grimper au mur puis se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir descendre, faire un quart de tour du pilier vers la gauche et suivre l'échelle de singe au plafond le plus loin possible pour atteindre un balcon. Ramasser la **Secret Star 3/4** puis descendre tout en bas et remonter au niveau du deuxième piège de murs mobiles. Une fois le piège passé, aller tout bout du couloir et récupérer le **Golden Cog 2/4**. Actionner le **levier** au Nord pour ouvrir la **porte** à sa gauche et suivre le couloir qui ramène dans un couloir déjà visité. A l'intersection, prendre à droite, remonter à l'étage supérieur,

prendre le couloir Est qui conduit à la salle tout en hauteur, monter en haut de la salle et prendre le couloir de sortie à l'Ouest.

A l'intersection tuer **un lion** et utiliser la **Master Cog Key** dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** à sa gauche. Entrer dans une nouvelle salle, monter l'escalier à droite, utiliser la **perche horizontale** pour atteindre un pilier au Sud, s'accrocher à son rebord, faire un quart de tour vers le gauche puis faire un saut arrière pour atteindre une plateforme amovible. Sauter sur la plateforme en hauteur à l'Est, récupérer des **herbes médicinales** sur le piédestal, puis faire un long saut pour atteindre la plateforme Ouest et enfin, actionner l'**interrupteur** sur le mur de gauche. Cela a pour effet de baisser les **2 perches horizontales** du coin N/E et montre l'emplacement d'un levier (juste en dessous de Lara). Passer devant la grande porte Ouest.

Lara : Le plafond semble fragile, peut-être que je peux trouver un moyen de le casser.

Aller actionner le **levier** vu dans la dernière animation, pour ouvrir momentanément une **porte** en hauteur dans le coin N/E. Pour atteindre ce nouveau passage, utiliser les 2 perches horizontales et une fois à l'intérieur aller au bout actionner un **levier** qui ouvre la grande **porte** en haut de la salle. Remonter en haut de la salle comme précédemment, entrer dans le nouveau passage, tuer **un serpent géant** et actionner un **levier** qui fait tomber descendre une **plateforme** contre le mur Nord mais aussi fait tomber un morceau de **plafond**, qui libère un treillis utilisable pour monter au niveau supérieur. Une fois en haut, récupérer le **Golden Cog 3/4** puis redescendre tout en bas et sortir de la salle. Tuer **3 lions** puis revenir dans la grande grotte au Sud. (50.35)

Monter sur un bloc à l'Est et utiliser la **Master Cog Key** dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** à gauche. Dans la nouvelle pièce, marcher sur la **dalle ronde** pour ouvrir la **porte** Nord et aller y ramasser en faisant attention aux **pics** qui sortent juste à coté. Passer ensuite dans la pièce au Sud où la **plateforme amovible** donnant accès au Golden Cog 4/4 se rétracte. Il va donc falloir la faire ressortir pour récupérer le dernier engrenage.

Commencer par descendre dans le trou où se trouvait la plateforme, actionner un levier pour la remettre en place, puis prendre le couloir Est et entrer dans la première pièce à droite. Dans cette pièce il y a **4 piliers enflammés** ainsi que **4 leviers** qui allument ou éteignent une ou plusieurs flammes. Actionner le premier levier en entrant à droite puis le premier en entrant à gauche, puis celui à sa droite et enfin celui de derrière. Si l'ordre est correct, une **plateforme** avec un rond descend du plafond au centre de la salle. Aller marcher dessus pour ouvrir une **porte** au bout du couloir précédent. Sortir de la salle, prendre le couloir à droite passer la porte récemment ouverte et aller au bout du couloir dont la porte s'ouvre après avoir marché sur une **dalle ronde**. Récupérer le **Golden Cog 4/4** et retourner dans la grande grotte par le même chemin.

Remonter en haut de la pente que Lara a descendue lors de son arrivée dans la grotte et sortir dans le désert grâce à l'échelle au plafond. Aller au N/E jusqu'au tombeau secret (voir plan) et marcher sur la **dalle ronde** pour l'ouvrir. Descendre à l'intérieur, ramasser la **Secret Star 4/4** ainsi qu'**une grande trousse de soins** et placer les **4 Secret Stars** dans les **4 supports** afin d'ouvrir la **porte** donnant accès au **sarcophage**. L'ouvrir pour récupérer l'**Alchemical Relic** et ainsi récupérer tous les objets de collection du niveau.

Sortir du tombeau grâce à l'échelle sur le mur, retourner dans la grande grotte et aller jusqu'à la porte à engrenages. Aller actionner le **levier** à l'Est qui ouvre la **porte** donnant accès à la salle des engrenages. Cette salle se trouve au bout d'un couloir dans la grande grotte côté Ouest. Aller placer les 4 Golden Cogs dans les **4 supports** après avoir tuer **un serpent géant**. Il y a 2 supports en bas, un support en haut à l'Ouest et un support en haut à l'Est, atteignable avec un saut long.

Une fois les 4 engrenages en place, descendre et marcher sur la **dalle ronde** pour déclencher le mécanisme d'ouverture de la grande **porte** au bout du couloir sous l'arche. Retourner dans la grotte et regarder l'animation :

* discussion inaudible *

Lara : Et voilà les squatters ! Super.

* discussion inaudible *

Lara : Ne me laissez pas vous interrompre. Continuez s'il vous plaît.

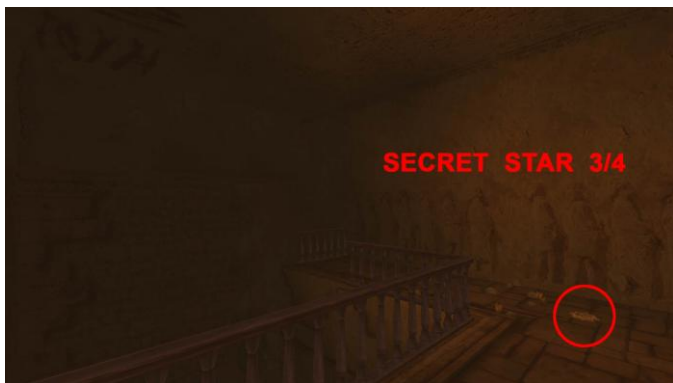
Larson : Vous savez comment fonctionne ce métier : si vous voulez remporter le prix, vous devez accélérer le rythme. Alors si ça ne vous dérange pas, nous nous en chargeons à partir d'ici. **DEBARRASSEZ-VOUS D'ELLE MAINTENANT !**

Lara : Dans des moments comme celui-ci, j'aimerais presque devenir la gamine gâtée que j'étais en passe de devenir.

Tuer les 4 **mercenaires** pour terminer le niveau.

Lara : Je pourrais peut-être trouver une autre entrée. Je devrais probablement voir ce qu'ils font.





NIVEAU 2 : ABANDONED MINES

Larson : Ici Larson Conway. Toutes les patrouilles doivent tirer à vue.

Lara reçoit un nouveau message dans son journal. Ouvrir la **porte** au Nord, ramasser **2 chargeurs d'Uzi** et descendre dans le passage Ouest. Ramasser **2 chargeurs d'Uzi** et les **44 Magnums** puis passer dans la pièce suivante. Entrer dans une grotte où **5 mercenaires** attendent Lara. Après s'en être débarrassé, ramasser **3 chargeurs d'Uzi** qu'ils ont laissé tomber, ainsi que des **balles de 44 Magnum** sur une caisse. Entrer dans la Lift Room (salle d'ascenseur), ramasser des **balles de 44 Magnum** (x2) sur le bureau puis consulter l'ordinateur à côté.

Larson : Ces mines ne sont pas stables. Chaque fois que nous avons réussi à creuser une entrée dans la ville, nous nous retrouvons toujours à la case départ. Beaucoup de nos tunnels se sont effondrés. Le drainage de l'eau des ruines englouties a fini par inonder nos propres mines. Il s'avère que la nappe phréatique en dessous est beaucoup plus grande que nous le pensions. En plus de ça, le court-circuit a bloqué l'ascenseur et a arrêté le système de ventilation. La partie inférieure du complexe est inaccessible si il n'y a pas d'air. J'en ai assez de réparer cette foutue mine ! Peut-être que Pierre et moi nous devrions nous concentrer sur l'ouverture des portes principales de la ville.

Sortir de la Lift Room, monter sur le toit du bâtiment au S/E et descendre à l'intérieur. Aller tout au bout de la passerelle Est, casser une caisse, ramasser **un chargeur d'Uzi** et aller consulter l'ordinateur.

Voix inconnue : Soyons clairs, l'artefact situé dans ces ruines contient des informations et des emplacements précis pour la prochaine expédition. Donc, à moins que vous ne vouliez vous lancer dans une aventure en aveugle, vous feriez mieux de revenir avec le disque d'Amonet. Les autres artefacts ne sont pas notre priorité pour le moment.

Lara : Ils ne jouent évidemment pas seul. Il doit y avoir un plus gros commanditaire.

Prendre le passage au Nord qui vient de s'ouvrir, entrer dans le petit couloir de gauche, casser une caisse, ramasser **des balles de 44 Magnum**, **un morceau de tissu** et **des torches**, puis reprendre le couloir précédent vers le Nord. Traverser la pièce suivante, ouvrir la **porte** Est, tuer **2 mercenaires**, ramasser **un chargeur d'Uzi** sur l'un d'eux et entrer dans une nouvelle grotte. Casser une **caisse**, ramasser **un morceau de tissu**, **des torches** et **des cartouches normales de fusil à pompe**, puis aller monter sur un container au S/E pour récupérer la **Secret Stash Key**.

Sauter à l'intérieur de la zone grillagée, monter à l'échelle à l'Est et aller tout au bout du tunnel ramasser le **Secret 1/4 : des golden bars et les Uzis**. Faire demi-tour, sortir de la zone grillagée et revenir dans la pièce précédente.

Monter sur la caisse, casser une **grille** en hauteur et ramper dans le conduit d'aération. A l'intersection prendre à droite, casser la **grille** de sortie du conduit et descendre dans une petite pièce avec un ventilateur arrêté. Actionner l'**interrupteur** pour le mettre en route et ouvrir une **porte** dans un conduit d'aération quelque part, et ensuite casser la **grille** du conduit d'aération en hauteur au Nord et aller y ramper pour ramasser **des cartouches normales de fusil à pompe, un fusil à pompe et un chargeur d'Uzi**. Faire demi-tour et reprendre le conduit d'aération précédent. Descendre dans une pièce, tuer **un mercenaire**, ramasser **des cartouches normales de fusil à pompe** sur une étagère et ouvrir la **porte** Ouest qui mène à une nouvelle grotte.

Aller utiliser la **Secret Stash Key** dans la **serrure N/O** pour ouvrir la **porte** à sa gauche. Suivre le couloir jusqu'à une petite pièce, tuer **un serpent géant**, ouvrir la **porte** Ouest avec le pied de biche et actionner un **levier** qui ouvre une **porte** dans le couloir au Nord. Aller dans ce couloir après avoir tuer **un serpent géant** et passer la porte récemment ouverte. Tout au bout de ce couloir actionner un **levier** qui ouvre une **porte** au bout du couloir précédent, donc retourner actionner le premier **levier** pour refermer la première **porte** ce qui permet d'accéder à la deuxième. Au bout de ce deuxième couloir actionner un **levier** qui ouvre la **porte** Sud de la pièce précédente. Aller au bout de ce nouveau couloir pour ramasser le **Secret 2/4 : des golden bars**. Retourner dans la grotte précédente après avoir tuer **un mercenaire** en chemin.

Descendre dans le conduit d'aération au Nord, qui descend vers la porte qui a été ouverte lorsque Lara a mis en route la ventilation. Pour éviter de perdre de la vie en descendant dans la nouvelle salle, passer par la caisse à droite. Cela permet en même temps de casser une **caisse** et de ramasser **une petite trousse de soins**. Descendre dans la salle, monter sur la caisse N/E, ramasser **un morceau de tissu** puis aller au bout de la passerelle Est et tuer **un mercenaire** qui arrive par derrière. Ramasser **un chargeur d'Uzi** qu'il laisse tomber puis continuer vers l'Est.

Lara se trouve maintenant dans une salle avec une fosse au fond de laquelle se trouve un trou d'eau. Avant d'y descendre, ramper sous les étagères à droite, ramasser, puis aller ouvrir la **porte** Nord qui donne sur la morgue. Récupérer le **Document 1/3** sur la table à droite, **2 chargeurs d'Uzi, des herbes médicinales et une grande trousse de soins** dans le coin N/E et enfin une nouvelle **Secret Stash Key** sur les étagères. Sortir de la morgue et descendre dans la fosse.

Plonger dans le trou d'eau, ramasser **des balles de 44 Magnum** et nager dans le couloir qui monte vers le Nord jusqu'à pouvoir sortir de l'eau dans un couloir qui va à l'Est. Avancer jusqu'à une fosse, attention aux rochers qui tombent du plafond, sauter au dessus de la fosse pour prendre le couloir en face, ramasser **des torches** sur le wagonnet à droite et au bout du couloir actionner une **vanne** qui fait baisser le niveau d'eau dans les couloirs précédents (animation), après avoir ramasser **un morceau de tissu**.

Faire demi-tour, sauter à nouveau au dessus de la fosse et au bout du couloir descendre dans le couloir précédemment inondé. Suivre le couloir jusqu'à la pièce avec les caisses vues lors de la dernière animation. Tuer **un mercenaire**, descendre dans le couloir Est jusqu'à une pièce avec un bassin. Prendre le couloir au Sud, pousser la caisse à droite pour libérer un couloir sur la gauche, aller au bout de ce couloir, tirer la caisse et en faire le tour pour ramasser **des balles de 44 Magnum** et noter la présence d'un levier aquatique en hauteur. Faire demi-tour, monter dans le passage Nord et actionner un **levier** qui ouvre la **grille** à coté, au niveau de la fosse précédemment franchie, et permettant de retourner actionner la **vanne** pour faire remonter l'eau dans les couloirs. Aller actionner le **levier** aquatique maintenant accessible pour ouvrir une **porte** derrière Lara à l'Est. Prendre ce nouveau couloir qui mène à une pièce contenant la **White Key Card** (une animation montre à quel endroit l'utiliser).

Replonger dans l'eau, à l'intersection prendre à droite jusque dans la pièce inondée puis prendre le couloir de gauche et encore à gauche dans un tout petit passage. Après avoir fait le plein d'air, nager dans le couloir Sud, entrer dans la première pièce à gauche, ramasser le **Document 2/3** (un plan de la mine) puis ressortir de la pièce et aller refaire le plein d'air. Reprendre le couloir Sud et au bout du deuxième couloir à gauche aller actionner un **levier** qui ouvre une **porte** derrière Lara. Au bout de ce couloir se trouve le **Secret 3/4 : des golden bars**.

Prendre le couloir qui vient de s'ouvrir à la droite de Lara, aller dans le premier couloir à droite ramasser **un chargeur d'Uzi et des balles de 44 Magnum** puis revenir en arrière, prendre le couloir de droite, ramasser **des cartouches normales de fusil à pompe** et enfin, suivre le couloir qui permet de retourner prendre de l'air. Reprendre le passage Est et retourner dans la pièce inondée. Monter sur la caisse Nord pour sortir de l'eau, aller tout au bout du couloir jusqu'à la fosse et prendre le passage Ouest.

Au bout de ce passage, sauter dans le passage Nord qui mène à une pièce avec un tapis roulant, tuer **un mercenaire** et aller utiliser la **White Key Card** dans le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à sa droite. Entrer dans la nouvelle pièce, actionner l'ordinateur qui ouvre la **grille** d'un passage derrière Lara à sa gauche et aller y actionner un **interrupteur** qui met en marche le **tapis roulant** (animation). Aller ramasser le **Circuit Breaker Plug** dans le trou au bout du tapis.

Sortir de cette pièce, plonger à nouveau dans le trou d'eau et prendre le couloir Sud et remonter tout en haut de la première salle inondée. Attention, 2 mercenaires attendent Lara. Après les avoir éliminés et ramasser **des balles de 44 Magnum (x2)** qu'ils laissent tomber, grimper tout en haut de la salle au niveau de la morgue. Reprendre la passerelle Ouest jusque dans une autre pièce et remonter dans le conduit d'aération en hauteur au Sud. Pour l'atteindre, monter sur la caisse N/E, sauter sur la caisse S/E (saut long) puis s'accrocher à son rebord et se déplacer vers la droite. Suivre le conduit d'aération jusqu'à la grotte.

Monter sur le toit de la cabane, ramasser **des cartouches normales de fusil à pompe** et **des balles de 44 Magnum**, puis sauter dans le passage Nord. Ramasser **des cartouches normales de fusil à pompe** et utiliser la Secret **Stash Key** dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** à sa droite. Suivre le couloir jusque dans une pièce inondée, tuer **un mercenaire** en chemin et **un mercenaire** dans le petit couloir à droite de la pièce inondée, ramasser **un chargeur d'Uzi** sur le deuxième mercenaire puis casser une **caisse** et ramasser **des torches** et **des balles de 44 Magnum**.

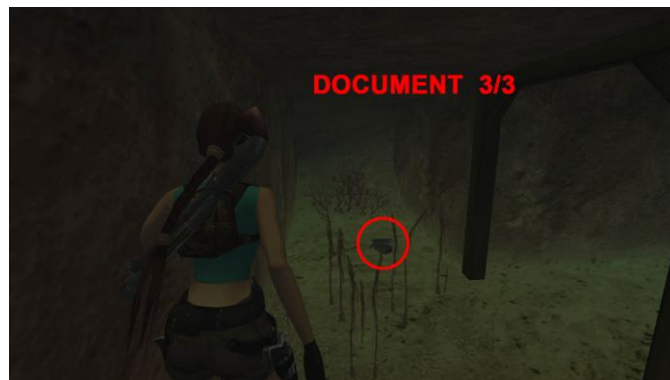
Plonger dans l'eau, ramasser **des balles de 44 Magnum**, monter sur la caisse flottante N/O, sauter dans le passage Nord, actionner un **levier** qui ouvre une **porte** derrière Lara et aller au bout du couloir. Monter sur le wagonnet, s'accrocher à l'échelle du mur à droite et suivre le pont de singe vers le haut jusqu'à une pente glissante. Faire un saut arrière pour atteindre une plateforme, s'accrocher au rebord du mur Sud, se déplacer vers la droite pour atteindre un couloir avec une **porte** fermée, dont le **levier** d'ouverture se trouve à l'étage supérieur.

Une fois la porte passée, aller au bout du couloir, casser **2 barrières en bois** et une **caisse**, ramasser le **Document 3/3**, ainsi que **des cartouches normales de fusil à pompe** et continuer à avancer dans le couloir en évitant de tomber dans un trou qui ramène à la pièce inondée précédente et aller tout au bout ramasser le **Secret 4/4 : une grande trousse de soins, des balles de 44 Magnum, des Golden Bars et un chargeur d'Uzi**. Faire demi-tour et se laisser tomber dans le trou qui permet de retourner dans la salle inondée. Sortir de l'eau rapidement pour pouvoir tuer **un serpent géant** puis reprendre le couloir Sud jusque dans la grotte. Actionner le **levier** au Sud pour ouvrir la **porte** à sa gauche et suivre le couloir qui permet de retourner dans la grotte de la lift room.

Retourner à l'intérieur du bâtiment S/E, avancer sur la passerelle Est, descendre au niveau inférieur, continuer vers l'Est, actionner un **interrupteur** pour ouvrir la **porte** à coté et entrer dans la nouvelle pièce. Actionner l'**interrupteur** à gauche afin d'ouvrir la **trappe** d'accès à la passerelle au dessus de Lara, monter sur cette passerelle, casser une **caisse**, ramasser **un chargeur d'Uzi** et **une petite trousse de soins** puis actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** Est en bas. Descendre, tuer un mercenaire et passer la porte Est après avoir cassé la barrière jaune et noire. Aller tout au bout de la pièce et mettre le **Circuit Breaker Plug** dans son **support** afin de mettre hors tension les **4 boîtiers électrique**. Aller casser celui au N/O et récupérer les **Wires** (morceaux de câbles).

Retourner dans la lift room, mettre les **Wires** dans le **boîtier électrique** pour ouvrir la **trappe** d'accès à un interrupteur derrière Lara. Actionner cet **interrupteur** pour ouvrir la **porte** du couloir menant à l'ascenseur. Actionner un nouvel **interrupteur** qui ouvre la **porte** de l'ascenseur y entrer et actionner l'**interrupteur de mise en marche de l'ascenseur**.





NIVEAU 3 : LOST CITY OF IRAM

Larson : * discussion inaudible *

Voix inconnue : Heureusement qu'elle travaille seule.

Larson : J'espère qu'on s'est débarrassé d'elle. Sur une note positive, nous avons retrouvé l'accès aux ruines et localisé l'artefact. Il est scellé dans un coffre-fort sous l'eau.

Commencer par ramasser **des balles de 44 Magnum**, **des cartouches normales de fusil à pompe** et **des torches** puis prendre le passage Est pour entrer dans une grotte.

Larson : C'est Larson. Je viens d'appeler le patron et j'ai réussi à nous acheter du temps. Avant de nous concentrer sur notre mission, nous devrions pouvoir chercher d'autres objets de valeur à vendre.

Monter sur une caisse pour pouvoir sauter par-dessus un grillage, ramasser **un chargeur d'Uzi** et **des torches** puis prendre le couloir Ouest. Au bout du couloir, descendre au niveau inférieur, noter la présence de la **torche murale éteinte 1/5** au Nord, prendre le couloir Sud, tuer **2 araignées**, actionner un **levier** qui ouvre la **porte** au bout du couloir, noter la présence de la **torche murale éteinte 2/5** à gauche du levier, passer la porte au bout du couloir, tuer **un serpent géant**, ramasser **une torche éteinte** (à côté du squelette) et entrer dans une grotte (attention aux rochers qui tombent du plafond).

Tuer **un mercenaire**, aller ramasser **les balles de 44 Magnum** qu'il laisse tomber, noter la présence de la **torche murale éteinte 3/5** puis descendre dans le coin N/E pour ramasser le **Secret 1/5 : une golden rose**. Ramasser également **un morceau de tissu** et **un chargeur d'Uzi** puis descendre tout en bas de la grotte en évitant de tomber dans le trou central et ramasser **des torches**. Profiter du feu de camp pour allumer la torche et aller allumer les 3 torches murales déjà vues. Retourner dans la grotte, prendre le couloir Est, allumer la **torche murale éteinte 4/5**, descendre dans le trou de la petite pièce suivante, prendre le couloir Est et allumer la **torche murale éteinte 5/5**, ouvre une **porte** dans la grotte juste au dessus du feu de camp. Aller dans cette nouvelle pièce récupérer la **Secret Star 1/5**.

Retourner au niveau de la cinquième torche murale, ramasser **un chargeur d'Uzi** sur une caisse en chemin, prendre le couloir Sud et casser un **mur** qui donne sur un petit couloir. Aller au bout de ce couloir ramasser **un morceau de tissu**, descendre dans le trou et aller au Nord vers une **grande porte** qui s'ouvre automatiquement.

Lara se trouve maintenant dans une grande salle avec un bassin. Faire le tour de la salle, casser des **vases**, ramasser **des herbes médicinales**, casser une **caisse**, ramasser **un morceau de tissu**, puis plonger dans le bassin pour récupérer le **Document 1/8**. Sortir de l'eau, prendre le couloir Nord, passer la **grande porte** qui s'ouvre automatiquement, descendre à l'étage inférieur et actionner un **levier** qui ouvre une **grande trappe** à l'étage inférieur, au dessus d'un bassin de lave. Prendre le passage S/E, dont la **porte** s'est également ouverte, casser des **vases**, ramasser une **torche éteinte**, puis entrer dans la salle Sud où une chauve-souris fait tomber une clé d'une plate-forme suspendue.

Après avoir tué la **chauve-souris**, sauter sur la plate-forme Ouest et descendre au niveau de la lave. Sauter de rochers en rochers en évitant les zones de lave jusqu'à atteindre le coin S/E et pouvoir ramasser la **Ornate Bronze Key**. Faire demi-tour jusqu'au pilier de la plate-forme Ouest, s'accrocher à une bordure du mur Nord, se déplacer vers la gauche jusqu'au bout, faire un saut arrière retourné pour atteindre une **perche horizontale**, sauter dans un petit couloir sombre et ramper pour ramasser **un chargeur d'Uzi**. Remonter sur la plate-forme Ouest, s'accrocher à la bordure en hauteur du mur Nord, sauter/s'accrocher à la bordure au dessus, se déplacer vers la droite puis faire un saut arrière pour atteindre une plate-forme suspendue. Utiliser la **Ornate Bronze Key** dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** sur la plate-forme Ouest, ce qui donne accès à une vasque.

Descendre sur la plate-forme centrale de la salle après avoir tué **3 chauves-souris**, tuer encore **une chauve-souris**, allumer la torche éteinte sur le brasero et aller mettre le feu à la **vasque**. Cela a pour effet d'ouvrir une **porte** dans le coin N/E de la salle, mais allume aussi des **flammes** sur le parcours y menant. Pour passer cette porte il va falloir éviter les flammes et utiliser les bordures des murs Sud et Nord ainsi qu'une perche horizontale suspendue au plafond. Une fois la porte passée, ramasser **l'arbalète** avec des **flèches explosives**.

Lara : Des flèches explosives ? Certaines personnes ont beaucoup de chance.

Lara ne pouvant pas venir dans cette pièce avec la torche allumée, utiliser une flèche explosive pour allumer la **vasque 1/4** dans la niche Est, pour allumer la **flamme 1/3** au niveau du bassin de lave. Sortir de la pièce, noter l'ouverture d'une **porte** à l'Est dans la salle au dessus du bassin de lave et retourner sur la plate-forme centrale en utilisant les bordures du mur Nord et une plate-forme suspendue qui vient de descendre. Prendre le passage Nord pour retourner dans la salle au dessus du bassin de lave et prendre le nouveau couloir à l'Est.

Ramasser **un chargeur d'Uzi** derrière la statue brisée de droite, sauter sur une plate-forme au milieu d'un bassin de lave, ce qui ouvre la **porte** au bout du couloir et tout en évitant les **flammes** des murs gauche et droit, sauter dans la nouvelle pièce à l'Est. Allumer la **vasque 2/4** à l'aide de flèche explosive pour allumer la **flamme 2/3** autour du bassin de lave et ouvrir une **porte** tout au bout du couloir derrière Lara, casser des **vases**, ramasser **des flèches explosives** et aller passer la porte récemment ouverte.

Au début du nouveau couloir, ramasser **des herbes médicinales**, puis traverser le couloir, en évitant les **flammes** et en utilisant les **perches horizontales** et les piliers (dont le fait de marcher sur le dernier ouvre la **porte** au bout du couloir, permettant d'accéder à la **vasque 3/4**. Allumer cette vasque de la même façon que les autres pour ouvrir un passage derrière Lara au bout du couloir en contrebas. Ramasser des flèches explosives puis sauter sur les deux piliers précédents en évitant les flammes. Après le deuxième pilier descendre sur une passerelle en contrebas, casser des vases, ramasser **des herbes médicinales** et **des flèches explosives** puis en utilisant les perches horizontales, aller au bout du couloir (dans le passage récemment ouvert) pour pouvoir mettre le feu à la **vasque 4/4** qui allume la **flamme 3/3** autour du bassin de lave.

Faire demi-tour, sauter sur la première perche horizontale, monter dessus, sauter sur la deuxième, monter dessus puis utiliser les 2 prochaines perches comme précédemment pour atteindre le premier pilier. Monter sur une des deux plateformes suspendues pour atteindre l'étage supérieur et récupérer la **Ace of Wands** sur un piédestal, ce qui ouvre la **porte** devant Lara. Passer cette porte (qui se referme automatiquement), ramasser le **Document 2/8**, puis aller dans la petite pièce à l'Est actionner un **levier** qui ouvre la **porte** de sortie au Sud, permettant de retourner dans la grande salle avec le bassin d'eau, mais ne pas y aller tout de suite.

Prendre le passage au Nord, entrer dans une salle avec une grande porte, tuer **4 lions** et **2 squelettes**, aller dans le coin S/O, casser un **vase**, ramasser **des herbes médicinales** et prendre le couloir Ouest au bout duquel se trouvent la **Hideout Key**. Monter à l'étage supérieur par le coin N/E, ramasser **des flèches normales** puis suivre le couloir Est jusqu'à pouvoir ramasser le **Document 3/8**. Redescendre à l'étage inférieur et retourner dans la salle avec la grande porte. Monter sur le morceau de pilier au S/E et utiliser les **3 perches horizontales** pour atteindre le couloir Sud en hauteur.

Lara : C'est la cachette mentionnée dans les documents retrouvés en Egypte.

Utiliser la Hideout Key dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** au bout du couloir, entrer dans une petite pièce avec un bassin et ramasser **Document 4/8** ainsi que le **Sun Emblem**. Cela a pour effet d'ouvrir les **portes** Est et Ouest. Aller dans le couloir Est, ramasser **des flèches normales** puis aller dans le couloir Ouest. Actionner un **levier** qui ouvre la **porte** à droite de la serrure de la Hideout Key et aller dans ce nouveau couloir. Dans la première petite pièce, marcher sur une **dalle friable**, descendre au niveau inférieur, ramasser la **Secret Star 2/5** puis remonter et aller tout au bout du couloir Ouest pour y actionner un **levier** qui fait descendre une grande **perche horizontale** au dessus de la grande porte.

Revenir dans le couloir précédent, casser le **mur de pierre** à l'Est, ramasser **une petite trousse de soins**, **des flèches normales** et **des flèches explosives** sur le squelette dans le petit couloir de droite puis traverser une nouvelle pièce avec un petit bassin. Traverser une espèce de bibliothèque, descendre dans le couloir au Nord, sauter par-dessus un trou et dans un recoin sombre actionner un **interrupteur** qui ouvre un **passage** à l'étage inférieur, coté Est.

Descendre à l'étage inférieur, casser des vases, ramasser **des herbes médicinales** puis prendre le couloir récemment ouvert à l'Est. Au bout du couloir, casser un morceau de mur et descendre dans une espèce de cave où se trouvent ainsi que le **Document 5/8**. Remonter dans la pièce précédente, actionner un levier qui ouvre la porte à coté et qui permet de revenir dans la salle avec la grande porte. Utiliser à nouveau les perches horizontales pour remonter à l'étage supérieur et utiliser la **grande perche horizontale** au dessus de la grande porte pour atteindre le balcon au dessus de cette dernière. Actionner un **interrupteur** qui ouvre la **grande porte** en dessous (animation).

Entrer dans une nouvelle salle avec un kiosque central au dessus d'une source lumineuse, tuer **4 chauves-souris** et ramasser le **Document 6/8**. Sauter sur la petite plateforme suspendue au N/O (saut long), casser **un vase** et ramasser la **Secret Star 3/5**, puis revenir sur la plateforme centrale. Prendre le couloir Ouest, au bout ramper dans un passage en hauteur, casser un **vase**, ramasser **des herbes médicinales** puis prendre le couloir qui descend. Tuer **4 araignées**, ramper dans un passage au Sud pour atteindre une salle avec 4 petites fontaines en forme de dauphin, ou **2 squelettes** attendent Lara. Après les avoir éliminés, aller ramasser le **Secret 3/5 : un golden skull**, dans un des bassins puis actionner un **levier** qui vide l'eau du puits au centre de la salle et ouvre la **grille** derrière Lara à l'Ouest (animation).

Entrer dans cette nouvelle pièce et plonger dans le puits. Sortir de l'eau par le couloir Ouest, marcher sur la **dalle ronde** pour ouvrir la **porte** en face, tuer **un crocodile**, entrer dans la pièce d'où est sorti l'animal, marcher dans un passage à demi-inondé vers le Nord jusqu'à atteindre une salle avec un levier et un pilier central.

Commencer par actionner le **levier** pour ouvrir la **grille** en hauteur au Sud, puis faire demi-tour, reprendre le passage à demi-inondé, sortir de l'eau, prendre le passage qui monte vers le Sud, tuer **un lion** et avancer jusqu'au bout du couloir pour arriver devant la grille récemment ouverte. Là se trouvent **4 leviers** qui font monter ou baisser **3 piliers**, mais aussi ouvrent ou ferment des niches en hauteur dans la salle en contrebas. Le but du jeu consiste à ouvrir les **3 grilles** en hauteur au Nord grâce aux **3 interrupteurs** qui se trouvent dans les 3 niches et en utilisant les 3 piliers dans la salle.

Commencer par actionner les 2 leviers coté Ouest ce qui a pour effet d'ouvrir les 2 niches Ouest et monter les 2 premiers piliers. Aller actionner les 2 interrupteurs Ouest pour ouvrir la première et troisième grille au Nord, puis revenir au niveau des leviers et actionner les 2 coté Est pour pouvoir atteindre la troisième niche (Est) et y actionner l'interrupteur qui ouvre la deuxième grille au Nord (saut long). Sauter dans le passage Nord maintenant accessible et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans le puits ou Lara à plonger.

Passer cette grille, actionner un **levier** qui fait **monter le niveau d'eau** dans le puits, nager jusqu'à la surface et entrer dans la pièce Sud. Avant d'aller plus loin dans cette nouvelle pièce, sauter (saut long) dans le passage Nord où des **blocs mobiles** s'activent. Après les avoir passés, grimper sur le balcon au-dessus des blocs mobiles pour y actionner un **levier** qui fait monter une **plateforme suspendue** dans la pièce où Lara est sortie de l'eau récemment. Retourner dans cette pièce, tirer le **bloc** et le mettre là où se trouvait la plateforme suspendue pour fermer la **porte** de la présente pièce et faire **monter le niveau d'eau**. Nager dans un passage au plafond, traverser la pièce en évitant les pics intermittents, actionner un **levier** qui ouvre un **passage** au plafond derrière Lara (après les pics) et enfin sortir de l'eau par ce passage. Actionner un levier qui ouvre la grille de sortie vers le puits.

Une fois de retour dans le puits, nager vers le fond, entrer à nouveau dans la pièce Ouest et nager dans un passage au plafond. Sortir de l'eau rapidement, tuer **un scorpion géant** et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** à la surface de l'eau dans le puits. Entrer dans cette nouvelle pièce et actionner un **levier** qui fait monter une dernière fois le **niveau d'eau** dans le puits et ouvre une nouvelle **porte** à la surface, coté Ouest. Aller y récupérer l'**Ace of Cup** puis prendre le passage Est qui permet de revenir dans la salle des fontaines dauphins. Sortir de cette salle par le chemin d'arrivée et retourner dans la salle du kiosque.

Prendre le couloir Nord et passer la **double porte** qui s'ouvre automatiquement. Lara se trouve dans une salle avec une pente en sable. Commencer par marcher sur une **dalle friable** à gauche, descendre dans une espèce de cave et ramasser le **Secret 4/5 : un golden skull**. Remonter dans la salle précédente et à l'aide du pilier central monter sur le balcon au Nord. Utiliser les **3 perches horizontales** à l'Est pour atteindre le balcon Sud et y actionner un **interrupteur** qui ouvre la **double porte** du balcon Nord. Passer cette double porte, tuer **un serpent géant**, descendre dans la salle suivante, ramasser **un morceau de tissu**, et actionner un **levier** qui ouvre un **passage** dans le couloir d'arrivée à cette salle. Remonter dans le couloir et prendre le nouveau passage.

Dans la salle suivante, tuer **2 lions**, monter sur le pilier Sud, sauter sur la petite plateforme Ouest, actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** sur la plateforme au-dessus de Lara mais active également des **lames mobiles** contre le mur Est. Et bien sûr, il va falloir passer par là pour atteindre le nouveau passage, tout en évitant de tomber dans la fosse remplie de pics. Une fois dans le passage, tuer **2 lions** et **2 squelettes**, actionner un **levier** à gauche du couloir d'arrivée pour désactiver les **pics** dans la fosse de la salle précédente, puis aller dans la salle au Nord, casser un **vase**, ramasser **des herbes médicinales** puis actionner un **levier** qui évacue le **sable** de la salle en dessous (animation).

Retourner dans la salle précédente, descendre dans la fosse maintenant accessible et monter dans le passage Sud et entrer dans une salle avec un bassin. Aller sur le balcon Est, casser un **vase**, ramasser **des herbes médicinales** puis actionner un **levier chrono** qui ouvre momentanément la **porte** dans la niche du mur Sud. À l'aide des perches horizontales, passer cette porte pour ramasser le **Secret 5/5 : une golden rose**. Retourner dans la salle précédente via la fosse, remonter sur le pilier Sud et prendre le passage Nord. Suivre le couloir jusque dans la salle où le sable a été évacué, marcher sur une **dalle** avec un rond pour ouvrir une **grille** dans la salle en dessous, puis faire demi-tour, retourner dans la salle précédente, prendre le passage Ouest puis aller au Nord. Tuer **un crocodile**, traverser la salle, passer la grille récemment ouverte et suivre le couloir jusque dans une cour avec un pilier central.

Dans cette cour, il y a 4 balcons (Lara arrive sur celui au Sud). Sur chaque balcon il y a une ou deux dalles avec des ronds qui activent, ou désactivent, des plateformes sur le pilier central. Le but du jeu c'est d'ouvrir la porte sur le balcon Nord en passant par les différents balcons et en marchant sur les dalles rondes qui activent les plateformes permettant d'atteindre les prochains balcons.

Commencer par marcher sur la première dalle qui active les plateformes Sud et Ouest du pilier central. Sauter sur ce pilier puis aller sur le balcon Ouest. Marcher sur la dalle ronde de gauche pour activer la plateforme Nord et aller sur le balcon Nord via le pilier central. Marcher sur la dalle ronde de gauche pour activer la plateforme Est et aller sur le balcon Est via le pilier central. Cette fois, marcher sur la dalle ronde de droite pour ouvrir la **porte** du balcon Nord. Etant donné que la plateforme Est s'est rétractée, descendre dans la cour, remonter sur le balcon Sud, marcher sur la dalle ronde pour activer à nouveau les plateformes Sud et Ouest puis sauter sur le pilier central et enfin sur le balcon Nord. Passer la porte et aller chercher le **Ace of Pentacles**. Revenir dans la salle du kiosque et prendre le passage Est.

Passer la **double porte** qui s'ouvre automatiquement, grimper au mur, entrer dans le passage qui s'ouvre au plafond, faire un saut arrière, grimper au nouveau mur grâce aux rebords en pierres et faire un nouveau saut arrière pour atteindre une salle avec un levier central. Aller dans le coin S/E ramasser la **Secret Star 4/5** puis actionner le **levier** pour fermer la **double porte** d'arrivée et ouvrir une **double porte** à l'Est. Cette porte donne accès à une salle très venteuse avec des piliers surmontés de **pics**. Il va falloir traverser cette salle en désactivant les pics au fur et à mesure en marchant sur des dalles rondes et en évitant les souffles d'air qui de la vie à Lara.

Commencer par sauter sur le premier pilier (sans pics) à droite puis sur celui contre le mur Sud. La dalle ronde qui s'y trouve désactive les pics sur 2 piliers derrière Lara. Sauter sur le pilier du coin S/E pour désactiver les pics sur 2 autres piliers au centre de la salle et aller sur le 2^{ème} pilier (le 1^{er} à gauche en entrant dans la salle). Sauter sur le pilier N/E pour désactiver les pics du pilier N/O ainsi que ceux devant la double porte Est, puis sauter sur le pilier suivant au N/E pour rétracter une **plateforme** en hauteur à droite de Lara. Sauter/s'accrocher à la structure au dessus de la double porte Est et monter dessus. Traverser la salle grâce à l'échelle de singe au plafond en évitant les souffles d'air. Une fois au bout de la salle, se laisser tomber sur un balcon et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** au plafond derrière Lara. Grimper le long du pilier suspendu pour passer cette trappe et atteindre une petite salle tout en hauteur.

Tout en évitant les souffles d'air, grimper sur le pilier central, faire un quart de tour sur la droite puis faire un saut vers l'arrière pour s'accrocher au rebord en pierre du mur. Se déplacer vers la droite et utiliser les **2 perches horizontale** pour traverser la salle et s'accrocher au rebord en pierre du mur, puis se déplacer vers la droite et vers le haut, tout en évitant au maximum les souffles d'air, jusqu'à pouvoir sauter sur le pilier central. Sauter dans la pièce à l'Ouest et marcher sur la **dalle ronde** pour ouvrir la **double porte** de la salle avec les piliers surmontés de pics. Tuer **2 squelettes** et faire le chemin en sens inverse pour passer cette porte. (2:09:04)

Lara se trouve maintenant dans une pièce sans fond avec un pilier central. Sauter sur ce pilier pour ouvrir les **doubles portes** Nord et Sud. Commencer par sauter dans le passage Nord pour atteindre une salle sans fond avec des piliers. Il va falloir traverser cette salle en sautant de piliers en piliers mais en faisant attention aux **souffles d'air** qui poussent Lara dans le vide. Sauter en premier sur le pilier de droite, prendre de l'élan et faire un saut long et circulaire (pour contrer le souffle d'air) vers le Nord pour atterrir sur le pilier au centre de la salle. Faire un nouveau saut long pour atteindre le pilier du coin N/O et enfin sauter sur la plateforme Nord pour actionner un **levier** qui ouvre une **grille** à l'Est dans la pièce sans fond précédente et coupe les souffles d'air. Revenir dans cette pièce et prendre le passage Sud.

Comme dans la salle précédente, il va falloir traverser celle-ci en utilisant les piliers et en évitant de tomber dans le vide à cause des **souffles d'air**. Plusieurs parcours sont possibles, voilà le mien. Sauter sur le premier pilier de droite, celui tout droit en face avec un saut long, celui Ouest puis celui du coin S/E et enfin la plateforme Sud. Actionner le **levier** qui ouvre une deuxième **grille** dans la pièce précédente ce qui permet de récupérer le **Ace of Swords**. Une fois l'Ace of Swords en poche retourner dans la salle au kiosque. Prendre le passage Sud et retourner dans la grande salle avec le bassin (début niveau).

Actionner le **levier** entre les 2 grilles à l'Est pour ouvrir la **grille** de droite, puis aller tout au bout du couloir et plonger dans un puits. Sortir de l'eau dans une pièce à l'Est, tuer **un crocodile** et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** dans le couloir d'où Lara vient de plonger (animation). Continuer vers l'Est, ramasser le **Document 7/8**, puis revenir au niveau du bassin. Aller au Sud, casser une **caisse**, ramasser **des herbes médicinales** et entrer dans le passage à gauche. En utilisant les rebords sur le mur Sud, monter au dessus du passage, sauter sur la plateforme Est et ramasser le **Document 8/8**.

Lara : Cette tablette a été écrite... bien avant que les philosophes ne viennent dans ces ruines.

Retourner dans le puits par le même chemin, prendre le couloir Nord, tuer **un crocodile**, et suivre le couloir qui monte vers le Sud jusqu'à pouvoir actionner un **levier** qui ouvre la **grille** à côté, ce qui permet de retourner dans la grande salle avec le bassin. Tuer **2 lions** et prendre à nouveau le couloir Est et avant de replonger dans le puits prendre le couloir à droite et passer la porte ouverte récemment. Casser le **mur** à coup de pied, descendre dans un couloir et pousser une **boule métallique** qui tombe dans le puits et ouvre un passage au fond du bassin.

Plonger dans le bassin, sortir rapidement de l'eau pour pouvoir éliminer les **2 serpents géants**, puis replonger dans le bassin et prendre le passage ouvert par la boule. Nager vers le Sud, ramasser en chemin **un morceau de tissu** dans une niche sous une porte fermée et dans une pièce tout au bout, actionner un **levier** qui ouvre la **porte** devant laquelle Lara vient de passer. Ressortir de l'eau rapidement pour éliminer **un serpent géant** puis replonger pour passer la porte récemment ouverte. Aller au bout du couloir, en évitant les **pics** qui sortent des murs et ramasser la **Secret Star 5/5**. Faire demi-tour et sortir rapidement de l'eau pour pouvoir tuer **un serpent géant**.

Prendre maintenant le couloir Ouest, ramasser **une petite trousse de soins** et mettre les **5 Secret Stars** dans les **5 supports** pour ouvrir la porte Nord. Aller y ouvrir un sarcophage et récupérer l'**Alchemical Relic** et ainsi collecter tous les objets de collection du niveau. Retourner au niveau du puits, prendre à nouveau le couloir Nord qui remonte dans la grande salle avec le bassin et une fois dans cette salle, actionner le **levier** Ouest qui ouvre **4 grilles** de 4 pièces à l'étage supérieur et aller mettre les 4 Aces sur leur **supports** pour faire exploser la source lumineuse dans le kiosque et libérer l'artefact qui s'y trouvait. Malheureusement, Lara n'aura pas le temps de le récupérer avant Pierre ...

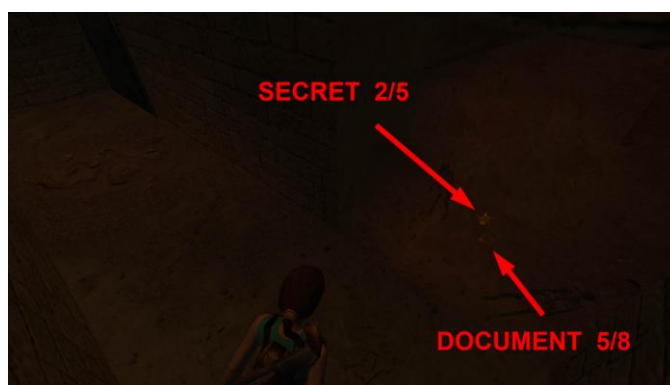
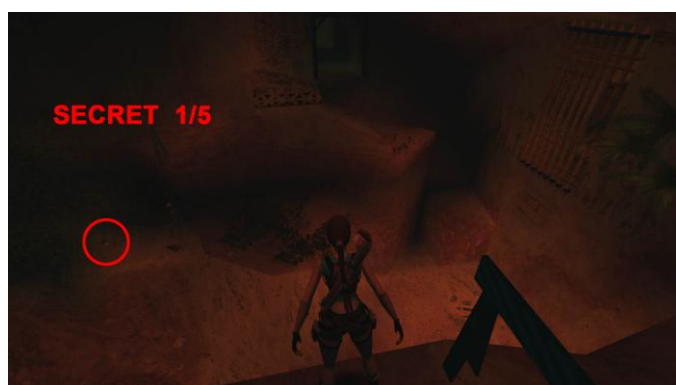
Lara : Je crois que tu as quelque chose qui m'appartient.

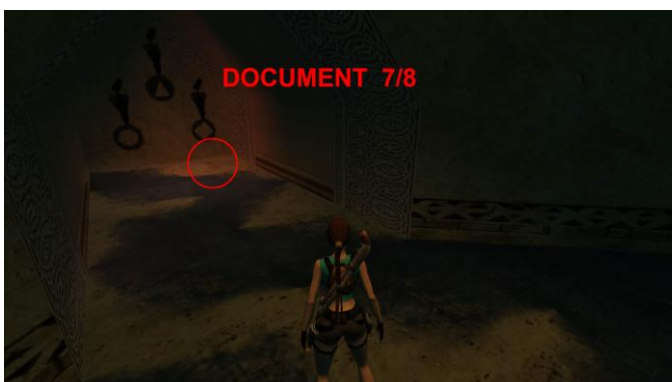
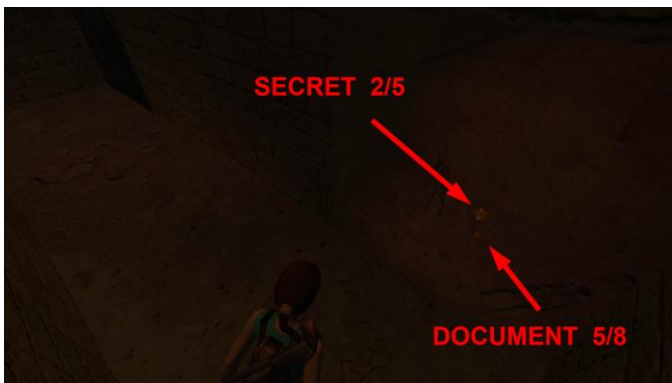
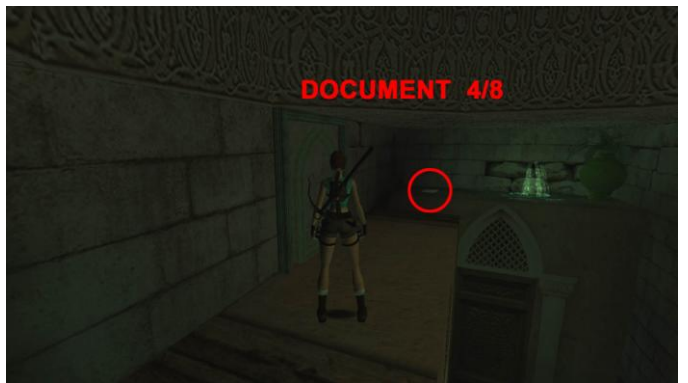
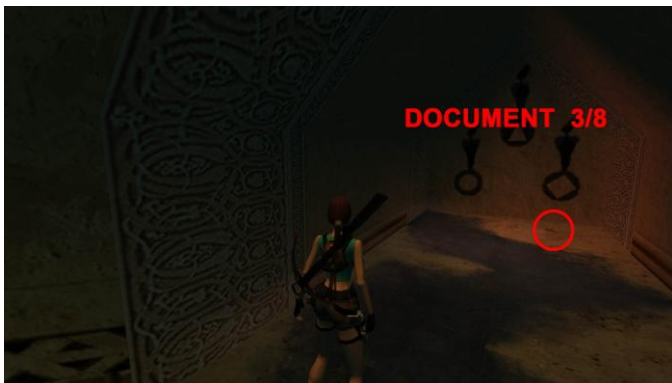
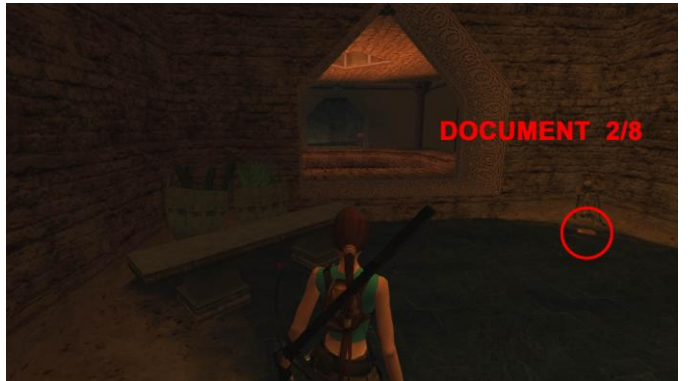
Pierre : Ton artefact ? Mh je ne pense pas. As-tu essayé de le signaler au service des objets trouvés ?

Larson : Madame, vous ne semblez pas être quelqu'un qui écoute les conseils amicaux, mais si j'étais toi, j'essaierais de ne plus croiser notre chemin.

Lara : Quel dommage ! J'adorerais revoir vos figures d'idiots.

Larson : TUE LA !







NIVEAU 4 : SUNKEN RUINS

Après avoir échappé à Pierre et Larson, Lara se trouve maintenant dans une espèce de temple inondé. Commencer par explorer le fond du bassin, ramasser la **Secret Star 1/5**, casser un **mur** dans le coin N/O, monter à l'étage supérieur et reprendre de l'air (Lara reçoit un nouveau message dans son journal). Nager dans le passage Est, ramasser **Mysterious Healing Herb** et passer la **porte** à gauche qui s'ouvre automatiquement et qui ramène dans le bassin principal.

Aller actionner **2 leviers** à l'Est afin d'ouvrir une **porte** au dessus de Lara mais aussi une **porte** coté Ouest en hauteur. Prendre en premier le passage Ouest qui mène à une salle avec 2 statues Perse. Ramasser **des herbes médicinales** et actionner un **levier** qui ouvre une **porte** derrière Lara au Nord. Aller y récupérer la **Secret Star 2/5**, puis revenir dans la salle précédente.

Sortir de l'eau sur une plateforme Est, casser des **vases**, ramasser **un morceau de tissu**, sauter sur le balcon dans le coin S/E, ramasser **des cartouches normales de fusil à pompe** et aller sur le petit balcon du coin S/O. Tuer **une chauve-souris**, grimper au mur jusqu'à atteindre un petit balcon sur la droite, casser des **vases**, ramasser **des flèches normales**, sauter sur le petit balcon Est, s'accrocher à son rebord et se déplacer vers la gauche pour pouvoir monter sur un autre balcon.

Tuer **une chauve-souris**, passer sur le balcon suivant vers l'Est et à l'aide des **2 plateformes suspendues** au Nord sauter sur la plateforme inférieure coté Nord. Tuer **une chauve-souris**, actionner un **levier** qui ouvre la **porte** de la plateforme au dessus de Lara et refaire le même parcours que précédemment pour atteindre cette plateforme et passer la porte. Tuer **2 chauves-souris** en chemin.

Tuer **8 araignées**, actionner un **levier** qui ouvre une **grille** quelque part, puis retourner sur le balcon Sud dans la salle précédente. Prendre le passage dans le mur tuer **2 chauves-souris** et sauter dans le passage de droite maintenant accessible grâce au levier de la pièce aux araignées. Tuer **3 chauves-souris** en, casser un **vase**, récupérer la **Lost Sanctuary Key**.

Descendre dans la fosse, ramper dans le passage Sud, tuer **2 mercenaires**, ramasser **2 chargeurs d'Uzi**, **des torches** et **des balles de revolver** puis prendre le passage Est. A l'intersection, prendre le passage qui monte vers la droite, mais redescendre rapidement pour éviter le **rocher** qui en descend. Remonter la pente et aller y ramasser le **secret 1/4 : des Golden coins**, ainsi que **des cartouches normales de fusil à pompe (x3)**. Revenir dans la pièce précédente, ramper dans le passage Nord, tourner une fois à droite et une fois à gauche pour arriver devant une **grille** fermée. Actionner **l'interrupteur** juste à coté pour l'ouvrir et tuer le **mercenaire** qui arrive. Ramasser **les Uzis** qu'il laisse puis ramper dans un petit passage en hauteur qui permet de revenir dans la salle aux 2 statues.

Plonger dans le bassin, sortir de l'eau à l'ouest et utiliser la **Lost Sanctuary Key** dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** du Sanctuaire perdu. Traverser une première petite pièce, tuer **4 lions** et **un squelette** dans la deuxième, puis aller actionner un **levier** à gauche de la **porte** Ouest pour l'ouvrir. Avant de passer cette porte, se laisser tomber sur la plateforme sous le levier (attention, le sol est mortel), casser des **vases** et ramasser le **secret 2/4 : un Golden Skull**. Remonter au niveau de la porte Ouest grâce au treillis du mur Nord et passer la porte. Dans cette nouvelle salle se trouvent 3 serrures avec des formes géométriques : rond, triangle et carré, qui correspondent à 3 portes dans le bassin principal. Il faudra donc y revenir quand Lara aura trouvé les 3 clés.

Commencer par marcher sur la **dalle ronde** à l'entrée de la salle pour ouvrir la **porte** avec le symbole rond dans le bassin principal. Sortir du bassin rond dans une salle avec 3 portes fermées, prendre le passage Nord, monter à l'étage supérieur, actionner un levier qui ouvre les portes Est et Ouest de la salle précédente et avant de redescendre, casser une **caisse**, ramasser **des herbes médicinales** et récupérer le **Document 1/5** sur le piédestal. Une fois redescendu, prendre le passage Ouest, tuer **2 lions**, aller tout au bout du passage Nord, casser des **vases** en chemin, ramasser **des flèches explosives** et actionner un **levier chrono** qui ouvre une **première porte** au bout du couloir derrière Lara. Passer rapidement cette porte après avoir pris soin d'avoir allumé une **torche** grâce aux appliques murales.

Une fois la porte passée, il va falloir tout aussi rapidement passer une **deuxième porte** tout au bout d'un couloir, en faisant attention aux **dalles friables**, afin de récupérer la **Sun Key** sur un piédestal. Allumer la **torche murale** à droite pour ouvrir une **porte** dans le couloir où Lara a cassé les derniers vases et faire le chemin inverse, cette fois en évitant les **pièges mortels**. Retourner dans le couloir des vases et entrer dans la pièce ouverte récemment pour y ramasser le **Mysterious Coal**.

Revenir dans la pièce précédente, monter au dessus du passage d'arrivée, utiliser la **Sun Key** dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** de l'autre coté de la pièce puis s'accrocher à l'échelle de singe au plafond et monter sur la passerelle au dessus de cette échelle pour trouver le **secret 3/4 : des Golden coins** ainsi qu'un **un morceau de tissu**. Descendre et passer la porte ouverte grâce à la Sun Key, tuer **un crocodile** et récupérer la **Ornate Gold Piece 1** sur la table. Ramper dans le passage d'où est sorti le crocodile pour ramasser **des flèches normales**, puis revenir dans la salle avec le bassin rond.

Prendre maintenant le passage Est. Traverser une première pièce, ramasser **des flèches normales** en chemin, puis dans la salle suivante tuer **3 squelettes** et **2 lions**, ramasser **des flèches normales** et entrer dans la pièce suivante. Casser une caisse, ramasser **une petite trousse de soins**, puis monter sur le mur Est et aller actionner un **levier chrono** qui fait apparaître momentanément des **plateformes rétractables** contre les murs de la salle derrière Lara. Se retourner, sauter sur le balcon en face, marcher sur la **dalle ronde** pour ouvrir la **grille** de la salle puis utiliser les plateformes rétractables pour traverser la salle tout en évitant les **lames circulaires** qui sortent des murs et enfin récupérer la **Ornate Gold Piece 2** sur la table.

Redescendre au niveau inférieur, retourner dans la pièce avec le bassin rond et mettre les **2 Ornate Gold Pieces** dans les **2 supports** pour ouvrir la **porte** Sud, puis entrer dans la pièce pour récupérer la **Creation Key**. Plonger dans le bassin rond et retourner au début du niveau.

En chemin, une animation montre l'ouverture de la **porte** avec le symbole carré. Entrer dans ce nouveau passage, casser un **mur** sur la gauche, ramasser la **Secret Star 3/5**, ignorer pour l'instant le mur à casser à droite de l'entrée, puis sortir de l'eau dans la pièce au Nord.

Ramper dans un passage en hauteur, tuer **2 mercenaires**, ramasser **des balles de revolver**, ainsi que **des torches** et **des cartouches normales de fusil à pompe** sur des caisses, casser une autre **caisse** contenant **une grande trousse de soins** et **un chargeur d'Uzi** puis passer dans la pièce suivante. Aller chercher le **4/4 : un Golden Skull** derrière le meuble à droite puis passer dans la cour avec un arbre. Casser un **vase**, ramasser **des herbes médicinales** et passer dans une grande salle au Nord.

Monter sur le mur Est, descendre les escaliers, tuer **un crocodile**, casser des **vases**, ramasser **un morceau de tissu**, **des flèches explosives** et le **Document 2/5** puis aller tout au bout du couloir. Sur le côté droit il y a **3 cubes** avec des symboles, suspendus à des chaînes. Il va falloir les faire tourner pour composer un code. Ce code se trouve dans la grande salle précédente, dans le coin S/E (également coin N/E). Une fois le bon code entré, une **grille** s'ouvre à droite derrière Lara. Aller y actionner un **levier chrono** qui fait apparaître des **dalles rétractables** et des **lames circulaires** sur le côté Nord de la grande salle précédente, ce qui permet d'atteindre le dessus du mur Ouest. Monter l'escalier, récupérer la **Small Amphora (vide)**, entrer dans la petite pièce au Nord, ramasser **des flèches normales** et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **grille** dans la grande salle côté Nord.

Aller vers cette grille et tirer le **gros vase** qui se trouvait derrière pour le mettre sur la **dalle carrée** de couleur claire. Cela ouvre une **grille** à gauche de l'endroit où Lara a trouvé l'amphore. Retourner donc à cet endroit comme précédemment en passant par les dalles du mur Nord et en évitant, non pas des lames circulaires mais des **blocs amovibles**. Une fois dans cette nouvelle pièce, actionner un **interrupteur** qui ouvre une première **porte** à l'Ouest dans la salle avec l'arbre, traversée précédemment. Aller dans ce nouveau passage et descendre dans une salle avec un bassin.

Sauter sur le pilier immergé à gauche afin de remplir **l'amphore**, entrer dans la pièce au Nord, tuer **un crocodile**, ramper dans la tanière du crocodile pour ramasser **une grande trousse de soins** et **des flèches explosives** puis revenir en arrière et actionner un **interrupteur** qui fait monter un morceau de **plancher** devant le gros vase que Lara a déplacé précédemment. Aller maintenant pousser ce vase et le mettre sur une autre **dalle carrée** de couleur claire, pour ouvrir une deuxième **porte** à l'Ouest dans la salle avec l'arbre, mais aussi une porte à l'Est. Aller dans la nouvelle pièce Ouest, tuer **un squelette**, vider l'amphore dans la **vasque** puis retourner remplir l'amphore et aller la vider dans la **vasque** de la nouvelle pièce à l'Est. Une nouvelle **grille** s'ouvre dans la pièce où Lara a trouvé l'amphore. Aller y ramasser **des flèches normales** et récupérer la **Healing Key**. Ce qui a pour effet d'ouvrir la **porte** surmonté du symbole triangle dans le bassin du début de niveau.

Retourner en direction de ce bassin, mais juste avant de l'atteindre, casser un **mur** à gauche de la sortie et aller actionner un **levier** qui ouvre une **grille** sous-marine. Pour passer cette grille, nager dans le bassin principal prendre le tunnel tout en bas à l'Est et aller au bout à droite. Sortir de l'eau, casser une **caisse**, ramasser **une petite trousse de soins**, casser des vases, ramasser **des flèches normales** et la **Secret Offering** puis aller au bout du couloir Sud actionner un **levier** qui ouvre **2 portes** au N/O dans le bassin principal (dont celle de droite qui mène à la tombe secrète).

Faire demi-tour, replonger dans l'eau, retourner au début du niveau et prendre le passage de gauche au N/O. A l'intersection prendre tout de suite à droite pour trouver la **Secret Star 4/5**, puis faire demi-tour, nager au bout du passage Ouest, ramasser le **Mysterious Sack** et enfin revenir en arrière et prendre le passage de droite (vers la tombe secrète). Descendre à l'étage inférieur, actionner un **levier** qui ouvre une **grille** quelque part puis retourner dans le bassin principal reprendre de l'air. Retourner nager dans le couloir en bas à l'Est et aller tout au bout pour passer la grille récemment ouverte. Entrer dans une pièce à gauche, sortir de l'eau, ramasser la **Secret Star 5/5**, (bizarrement dans la vidéo de Saki, la Secret Star est dans l'eau) puis retourner dans le bassin principal.

Retourner prendre le passage de droite dans le coin N/O, descendre au niveau inférieur, aller au Nord, puis entrer dans la salle à gauche. Aller actionner le **levier** qui se trouve derrière le mur qui descend du plafond pour ouvrir une **trappe** au sol et descendre nager dans ce nouveau passage. Traverser une première petite pièce (dont les portes à gauche et à droite sont fermées), dans la deuxième prendre le passage de gauche, récupérer le **Mysterious Bowl**. Revenir dans la pièce précédente, aller au Nord, casser un **mur**, suivre le couloir, entrer dans une petite pièce, prendre à droite, nager à l'étage supérieur, actionner un **levier** qui ouvre **2 portes** derrière Lara et prendre ce passage qui mène à une zone déjà visitée, pièce qui avait les 2 portes fermées et que Lara vient d'ouvrir. Passer la deuxième porte (au Sud), ramasser **un morceau de tissu**, sortir de l'eau et aller dans la pièce Sud pour mettre les **5 Secret Stars** dans les **5 supports** afin d'ouvrir la **porte de la tombe**.

Entrer dans une première pièce, sauter par-dessus le trou d'eau, actionner un **levier** qui ouvre la **porte** à droite et aller ouvrir le **sarcophage** pour récupérer l'**Alchemical Relic 1**.

Retourner au début du niveau et prendre maintenant le passage sous le symbole triangle. Traverser une première pièce et sortir de l'eau dans la deuxième. Ramasser le **Document 3/5**, aller à l'Ouest, plonger dans la fontaine, nager vers le Sud jusqu'à une pyramide, sortir de l'eau au dessus, continuer à aller vers le Sud jusque dans une pièce avec des rouages et 2 portes fermées. Actionner un **levier** en hauteur à droite de l'entrée afin d'ouvrir une **grille** dans la pièce au Nord de la salle avec la pyramide et entrer dans ce nouveau passage après avoir tuer **un serpent géant** en chemin.

Dans cette nouvelle pièce tuer **un squelette**, grimper au mur Nord, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond et se déplacer vers l'Est jusqu'à pouvoir grimper à l'étage supérieur. Aller dans la pièce Ouest, récupérer le **Document 4/5**, sur la table puis prendre le passage sud donc la **grille** vient de s'ouvrir. Descendre dans la pièce inférieure, casser une **caisse**, ramasser **des torches** (noter la présence d'un feu de camp éteint) puis aller à l'Est et sauter dans une niche en contrebas du mur de droite. Actionner un **levier** qui fait sortir des **perches horizontales** du mur Nord, descendre sur au sol en faisant attention de ne pas tomber dans le gouffre, puis remonter au niveau du feu de camp et utiliser les perches horizontales pour traverser la salle au dessus du gouffre et récupérer la **Unusual Gemstone**.

Passer la **porte** qui s'ouvre derrière la gem, traverser une première pièce avec 2 portes fermées et dans la deuxième pièce mettre la **Unusual Gemstone** dans son **support** mural pour faire descendre la **perche horizontale** au dessus de Lara. Utiliser cette perche pour atteindre le haut du pilier S/E, puis faire un saut long pour atteindre le rebord d'un passage au Nord. Entrer dans une nouvelle salle et aller actionner la **manivelle** sous le symbole triangle pour déplacer le **bloc** de la salle en dessous et ouvre ses **2 portes** Est et Ouest. Ces portes donnent accès à 2 supports de Gemstone donc, à noter pour plus tard.

Une fois de retour dans cette pièce, une animation montre l'ouverture des **2 portes** de la pièce avec les rouages. Y retourner (en passant par la salle de la pyramide) et commencer par aller dans le passage de droite. Traverser un gouffre en utilisant les **perches horizontales** et en évitant les **pièges** qui sortent des murs. Une fois sur la dernière perche, monter dessus et sauter sur le mur en face pour atteindre l'étage supérieur. Récupérer une **Unusual Gemstone** et faire le chemin en sens inverse jusque dans la pièce aux rouages. Prendre maintenant le passage Est, tuer **2 chauves-souris**, éviter la **lame** qui monte et descend, descendre dans la pièce suivante, prendre le passage en hauteur à l'Est et aller tout au bout actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** Ouest dans la pièce précédente. Passer cette porte en évitant de nouvelles **lames** qui montent et descendent et aller au bout du couloir récupérer une deuxième **Unusual Gemstone**. Remonter prendre le passage Ouest, éviter à nouveau la lame puis retourner à l'endroit où Lara a trouvé les 2 supports de Gemstones (salle au dessus de la pyramide).

Mettre les **2 Unusual Gemstones** dans les **2 supports** pour ouvrir des **trappes** juste au dessus et également ouvrir les **2 portes** Est et Ouest dans la salle de la pyramide. Passer ces 2 portes, actionner **2 manivelles** afin d'orienter **2 miroirs** dans la direction de la pyramide inversée (les trappes ouvertes récemment servent à faire entrer les rayons du soleil jusqu'aux miroirs). Une fois la pyramide illuminée, celle qui en dessous éclate et laisse apparaître un piédestal sur lequel se trouve la **Destruction Key**. Aller la chercher puis nager rapidement dans le tunnel Nord car l'eau est devenue mortelle si Lara reste trop longtemps dans la zone.

Au bout du tunnel sortir de l'eau et retourner dans le bassin principal au début du niveau. Entrer dans un passage à mi-hauteur coté Est (passage que Lara a ouvert en même temps que le passage Ouest, au début du niveau), récupérer le **Document 5/5**, sur la table et noter la présence d'une grosse porte ronde fermée au bout du passage. Revenir en arrière et prendre à nouveau le couloir en haut vers l'Ouest et qui mène à la salle avec les statues.

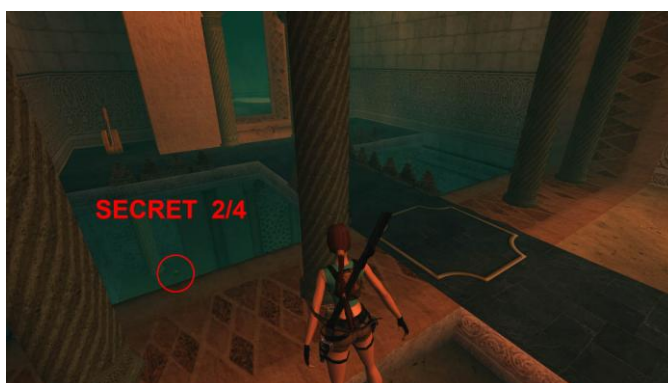
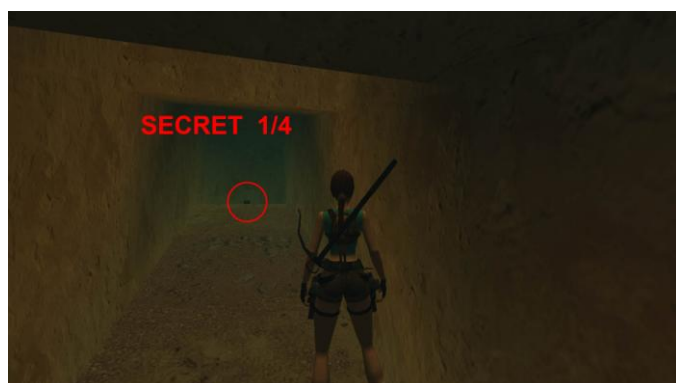
Entrer à nouveau dans le sanctuaire et aller dans la salle tout au bout. Mettre la **Creation Key** dans la **serrure** avec le symbole rond, la **Destruction Key** dans la **serrure** avec le symbole triangle et la **Healing Key** dans la **serrure** avec le symbole carré afin d'ouvrir la **grosse porte ronde** vue récemment. Avant de passer cette porte, il va falloir récupérer un dernier secret (il s'obtient différemment de la vidéo de Saki). Pour cela, revenir dans la salle précédente et aller examiner la **stèle** au bout du couloir Sud. Cela a pour effet d'ouvrir une **grille** derrière Lara et lui permet de monter à l'étage supérieur.

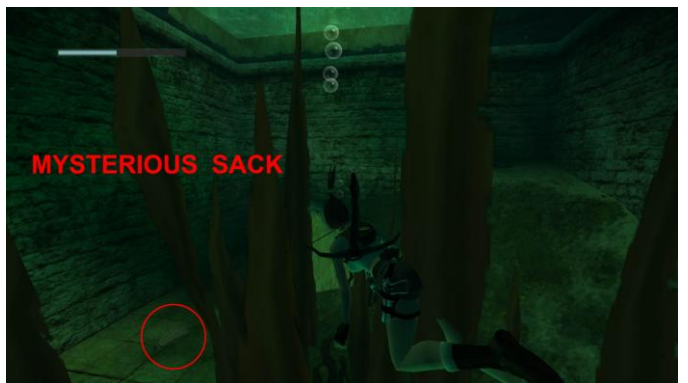
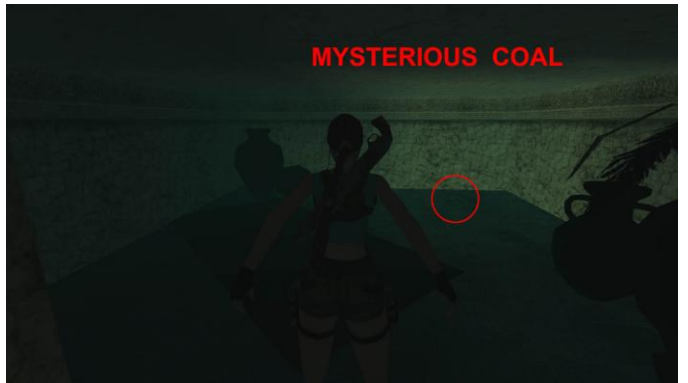
Une fois à l'étage supérieur aller dans un couloir au Sud et entrer dans une salle avec 3 portes fermées et une dalle avec un rond. Marcher sur cette **dalle** pour ouvrir les **3 portes** et aller y déposer des offrandes.

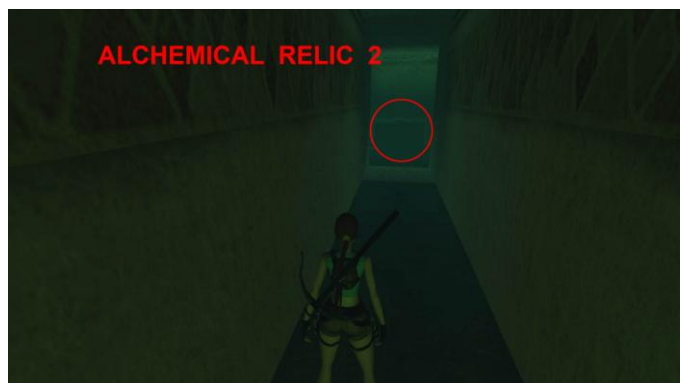
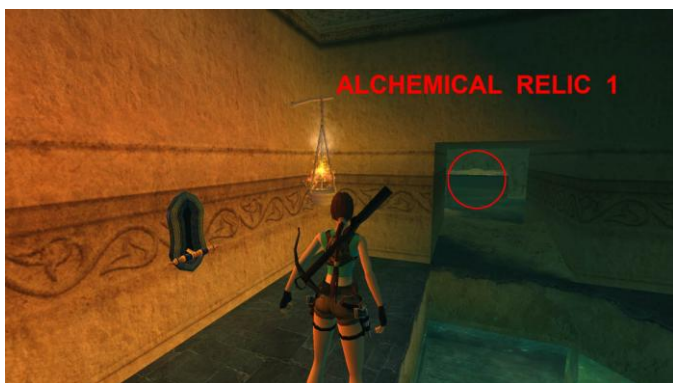
Dans chaque pièce il y a un dessin sur le mur pour savoir quoi déposer. Dans la pièce de gauche, aller déposer la **Secret Offering**, dans la pièce en face il va falloir combiner le **Mysterious Sack** avec le **Mysterious Coal** et enfin dans la pièce de droite il va falloir combiner le **Mysterious Bowl** avec la **Mysterious Healing Herb**. Une fois les offrandes à leur place, une **porte** s'ouvre sur le balcon Nord de la salle précédente.

Dès que Lara a passée la porte, elle se referme et **3 portes** vont s'ouvrir chacune leur tour et **3 centaures** vont en sortir. Avec quelques flèches explosives on s'en débarrasse facilement. Une fois la zone sécurisée aller actionner un **interrupteur** dans le couloir en face de la **porte** d'entrée, ce qui a pour effet d'ouvrir, non seulement la porte de sortie de la salle actuelle, mais aussi **2 grilles** dans la salle précédente (voir l'animation). Au bout du couloir après la deuxième grille se trouve un **sarcophage** contenant l'**Alchemical Relic 2**, ce qui complète les objets de collection du niveau.

Reste plus qu'à passer la grosse porte ronde ouverte récemment et à regarder l'animation de fin.







Soluce fortement inspirée de la vidéo de Saki Croft : <https://www.youtube.com/watch?v=chxN0Re4NLU>

A noter que certains passages sont différents entre la vidéo et le jeu auquel j'ai joué (???)