

BTB 2024

MAGIC AMULET OF BASTET

Créateur : Die Basis

Date création : 1^{er} juillet 2024

Soluce : Full-Throttle

MAGIC AMULET OF BASTET

Après une petite glissade, descendre la rue. Une fois en bas, prendre à droite, monter sur le mur gauche, aller tout au bout du balcon et ramper dans un petit passage derrière des plantes pour ramasser des **torches** et actionner un **interrupteur** qui fait monter une petite **plateforme** de l'autre côté du balcon précédent. Faire demi-tour et sauter sur cette plateforme. Ouvrir la **porte**, entrer dans la maison, actionner un **levier** à gauche pour ouvrir la **fenêtre** de la maison suivante, puis continuer dans le couloir, ouvrir la **porte** à droite et sauter dans la maison en face.

Suivre le couloir Est, monter sur un bloc avec des pots de fleurs, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond et retraverser le couloir en sens inverse pour atteindre le haut d'un **pilier**. Cela a pour effet de désactiver des **pics** en haut de l'échelle du couloir Sud. Aller glisser dans ce couloir puis s'accrocher à l'échelle et monter dans un nouveau couloir. Prendre à droite jusqu'à arriver sur un petit balcon où se trouve le **Djed Pillar** sur un piédestal. Descendre dans le village, monter sur l'estrade et actionner le **levier** qui ouvre la **porte** sur le balcon de la maison en face. Remonter sur ce balcon comme précédemment, aller mettre le Djed Pillar sur son **support** afin d'ouvrir la **grille** au rez de chaussée de la maison, ce qui permet de récupérer la **Forgotten Shovel** (pelle). Une animation montre à quel endroit l'utiliser.

Retourner dehors, aller vers le S/E, et prendre le couloir Est. Lire la **plaque** à gauche qui indique que Lara doit trouver 2 pelles qui serviront à récupérer 2 gourdes. Prendre le passage de droite, creuser au pied de l'arbre et trouver la **Small Waterskin** (gourde de 3 litres) puis prendre un couloir qui monte vers un piédestal sur lequel se trouve le **Music Scroll**. Une fois récupéré, une animation montre l'ouverture d'une **trappe** au fond du bassin du village.

Faire demi-tour, retourner dans le village et plonger dans le bassin. Passer la trappe et nager jusqu'à pouvoir sortir de l'eau. Entrer dans la maison et poser le Music Scroll sur un **pupitre** puis laisser Lara jouer de la harpe. Cela a pour effet d'ouvrir **2 portes**. Une pour sortir de cette maison et une autre au S/E du bassin. Passer cette deuxième porte pour aller ramasser la deuxième **Forgotten Shovel**. Faire demi-tour, retourner dans le couloir Est, prendre à gauche, utiliser la pelle pour creuser au pied de l'arbre et trouver la **Large Waterskin** (gourde de 5 litres), puis actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** au bout du couloir précédent.



Dans cette nouvelle salle il y a une balance. Au dessus de la balance, des dessins indiquent la quantité d'eau à mettre sur la balance (deux vases, donc 2 litres). Aller remplir et combiner les gourdes pour obtenir **2 litres** et revenir les mettre dans la balance. Cela désactive des **pics** sur une dalle coté Sud du bassin et fait apparaître un **Eye of Horus** sur le piédestal à droite de la balance. Une fois l'œil récupéré, aller sur la dalle au Sud du bassin et actionner un **mécanisme** qui ouvre une **grille** à sa droite. (Save 0)

Prendre ce nouveau passage, monter l'escalier et tout en haut aller lire la tablette qui explique que si on veut voir une vidéo de la zone suivante il faut actionner le **levier** à coté. Une fois dans la nouvelle zone, descendre vers la gauche, monter sur un petit pilier puis sur la passerelle à sa gauche. A partir de là il est possible d'atteindre le balcon Est. Aller tout bout au Sud et, sur un piédestal, récupérer le **secret n°1 : un Emblem**.

Descendre du balcon, monter l'escalier à l'Ouest, prendre le balcon Sud, passer devant un levier pas accessible pour l'instant, continuer vers l'Ouest et tirer sur une espèce de **cible** au Sud pour ouvrir un **passage** menant au secret n°4 dans la deuxième partie du niveau. Continuer jusqu'au bout du balcon puis plonger dans le bassin en contrebas et actionner un **levier** qui ouvre une **porte** en hauteur au dessus de Lara. Pour atteindre cette porte, revenir tout au bout du balcon précédent, en empruntant un petit tunnel sous marin avec un fort courant, et une fois au bout du balcon, s'accrocher à une fissure du mur puis se déplacer vers la gauche. Au passage, ramasser des **cartouches de fusil à pompe normales** dans le grand bassin.

Une fois la porte passée, aller au bout du couloir actionner un **levier** qui ouvre une **grille** au début du couloir, à droite de la porte. Emprunter ce nouveau passage qui mène dans une maison. Aller sur le balcon à droite et récupérer la **Horus Key** sur un piédestal. Une animation montre où se trouve la serrure de cette clé. Descendre à l'étage inférieur et actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** à côté et permet de revenir au niveau du bassin dans le village.

Remonter l'escalier Sud, reprendre le balcon à droite et aller utiliser la Horus Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à côté. Entrer, mettre le Eye of Horus dans son **support** pour faire tourner le **levier** du balcon précédent et le rendre ainsi accessible. Aller l'actionner pour ouvrir la double porte du temple derrière Lara. Aller y ramasser des **cartouches de fusil à pompe normales** et une **grande trousse de soins** puis descendre à l'étage inférieur, tuer 2 harpies et ramasser la **Sapphire Key**. Une animation montre à quel endroit l'utiliser. Utiliser la fissure dans le mur Ouest pour monter sur la passerelle au dessus et récupérer le **secret n°2 : un Emblem**. Ramasser une **grande trousse de soins** dans la niche Sud puis descendre au niveau inférieur, prendre le passage S/E et ouvrir la **double porte** qui ramène au grand bassin.



Plonger dans le bassin et en sortir à l'Est. Utiliser la Sapphire Key dans la **serrure** pour ouvrir la grille à côté. Entrer, aller à gauche, monter sur un bloc avec une porte fermée, faire face au Sud, puis faire plusieurs sauts d'avant en arrière sur des pentes pour atteindre l'étage supérieur. Casser **3 vases**, ramasser une **grande trousse de soins**, une **small date branch** (petite trousse de soins) ainsi que des **torches** puis sortir vers le Sud.

Traverser la cour à droite, descendre sur une petite plateforme au dessus du bassin, sauter sur une autre plateforme en contrebas à l'Est puis aller actionner le **levier** en face pour faire monter une **plateforme** dans la cour précédente et transformer la plateforme derrière Lara en **trampoline**. L'utiliser pour remonter dans la cour. Monter sur la plateforme que Lara vient d'activer, puis, en utilisant les perches horizontales aller à l'autre bout du bâtiment. Ramasser une **grande trousse de soins** puis actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** en bas.

Se laisser tomber dans un trou d'eau, en sortir puis passer la trappe récemment ouverte au Nord pour aller y ramasser un **Scarab**. Une animation indique l'endroit où il faudra l'utiliser. Retourner devant le trou d'eau, entrer dans le bâtiment par la **porte** ouverte au dessus et, comme précédemment, monter à l'étage supérieur. Sortir au Sud et aller mettre le Scarab dans son **support** à gauche afin d'ouvrir la **double porte** à côté. (Save 1)

Entrer dans le bâtiment, ramasser une **grande trousse de soins**, et des **cartouches normales de fusil à pompe** puis descendre dans le gouffre ramasser le **fusil à pompe**. Remonter en haut du gouffre, s'accrocher à son rebord Ouest et se déplacer sur la gauche pour le traverser, tout en évitant au maximum la **lame** qui se balance. Une fois de l'autre côté, casser 3 vases, ramasser des **cartouches normales de fusil à pompe** ainsi qu'une **small date branch** puis aller rapidement dans la petite pièce à l'Ouest et, tout en évitant les **2 squelettes**, actionner la **chaîne** de gauche qui ouvre un **passage** dans le bâtiment au bout de la cour. La chaîne de droite est piégée par des pics. Retraverser le gouffre, sortir dans la cour et aller entrer dans le bâtiment au N/O.

Monter dans le passage maintenant ouvert en hauteur à gauche, descendre dans la pièce suivante et à l'étage inférieur. Dans cette nouvelle pièce il va falloir déplacer les 2 socles en forme de pyramide sur les 2 dalles à côté.

Pour cela, ramper dans un petit passage à l'Ouest, se retourner, s'accrocher au rebord et se déplacer vers la gauche pour éviter le piège de **pics** en dessous. Actionner un **levier** qui fait monter les **2 socles pyramide** puis aller les déplacer sur les **2 dalles** avec un symbole rond pour désactiver les **pics** autour du piédestal Est. Aller y récupérer le **Seal of Anubis** puis retourner dans la cour par le même chemin.

Mettre le Seal of Anubis dans son **support** sur la colonne avec une statue de chat au milieu de la cour pour faire monter un **bloc** à gauche de la colonne et ouvrir une **porte** dans le bâtiment N/E puis aller y actionner un **levier** (après une glissade en arrière) qui baisse une **grille** dans la pièce en dessous, donnant accès à un **sarcophage**. Y récupérer une **torche éteinte** et entrer dans la petite pièce à gauche de Lara, dont la **porte** vient de s'ouvrir. Dans cette pièce il est possible d'allumer la torche et éventuellement de venir en récupérer d'autres.

Remonter à l'étage supérieur comme précédemment, retourner dans la cour, monter sur le bloc puis sur la colonne et enfin sauter sur le balcon à l'Ouest. Allumer la **vasque** à gauche de la **porte** pour l'ouvrir et entrer dans le bâtiment. Casser 4 vases, ramasser des **cartouches normales de fusil à pompe** ainsi qu'une **small date branch** puis récupérer l'Ankh qui permet d'utiliser la tyrolienne. Retourner dans le bâtiment N/E, mettre l'Ankh dans son **support** pour ouvrir la **grille** à côté puis utiliser la **tyrolienne** pour atteindre l'autre côté du grand bassin. (Save 2)



Tuer **2 panthères**, aller au N/O, passer devant une pyramide et un obélisque entouré d'eau, puis pousser le **bloc** de droite dans le mur Nord afin de libérer un couloir à gauche. Sortir, aller tirer le **bloc** de gauche dans le mur Nord, puis aller le pousser au maximum par derrière pour libérer un petit couloir à l'Ouest. Revenir tirer le premier **bloc** pour libérer l'accès au **secret n°3: un Emblem**. Aller tout au bout du couloir Ouest et actionner un **mécanisme** qui ouvre une **porte** derrière la pyramide. En chemin, lire la **tablette** qui indique qu'il faut allumer les 2 piédestaux

(juste à côté) en faisant attention de ne pas se faire brûler par le feu.

Une fois la porte passée, descendre sur la passerelle et aller lire les instructions de la tablette à droite. Pour pouvoir sortir de cette zone avec la torche en main, il faut se mettre devant un bloc, sauter et appuyer sur la touche 1 pour que Lara pose la torche sur le bloc. Faire de même pour le bloc supérieur.

Avant de descendre au rez de chaussée de cette zone, en faire le tour et ramasser une **grande trousse de soins** et une **small date branch** puis aller s'accrocher à la fissure du bloc contre le mur Nord afin de pouvoir actionner un **levier** en hauteur. Cela désactive les **pics** dans un trou au sol et permet de ramasser une **torche éteinte**. Tuer **2 scorpions**, ramasser une des **cartouches normales de fusil à pompe**, puis, torche en main, monter sur les blocs comme indiqué sur la tablette et aller l'allumer dans le petit passage derrière le bloc Nord.

Retourner dans la zone de l'obélisque et allumer les **2 piédestaux** pour ouvrir un **passage** au pied de l'obélisque. Descendre dans un couloir qui mène à une pièce avec **2 momies zombies** immobiles et un piédestal sur lequel se trouve le **Horus Canopic Jar** (une animation montre à quel endroit utiliser cet objet). Une fois l'artefact en main une **flamme** apparaît sur la perche derrière Lara et les 2 momies prennent vie. Les tuer pour éteindre la **flamme**, puis grimper à la perche et sortir de la pyramide. Aller mettre le Horus Canopic Jar sur son **support** pour ouvrir la **trappe** derrière Lara.

Descendre dans un nouveau couloir qui mène dans une nouvelle cour. En utilisant les différents blocs, plateformes et piliers, monter sur le mur Est et tirer sur le **joyau** dans la gueule de taureau au S/E afin d'ouvrir un **passage** en dessous de Lara. Aller y actionner un **levier** en hauteur qui ouvre une **porte** dans le mur Sud. Toujours en utilisant les blocs, plateformes et piliers, prendre ce nouveau passage, tuer **2 crocodiles**, ramasser une **small date branch**, monter sur les blocs Est puis dans la niche au dessus et se retourner pour pouvoir tirer sur un **gong** de l'autre côté de la cour. Une **boule** tombe et roule vers un obélisque qui se déplace, libérant ainsi un **levier**. Aller l'actionner pour ouvrir la **porte** de la niche où se trouve Lara.

Passer cette porte et récupérer la **Bull Key**, puis aller l'utiliser dans la **serrure** qui se trouve au dessus du mur Ouest dans la cour avec les blocs, plateformes et piliers. La **porte** à coté s'ouvre et une animation montre la configuration de la zone suivante. (Save 3)

Descendre dans la nouvelle zone et aller à gauche dans un petit couloir récupérer le **secret n°4 : un Emblem**. L'ouverture de ce passage a été faite grâce au tir dans une cible dans la première partie du niveau. Casser **2 vases**, ramasser **2 grande trousse de soins** et dans la zone avec les ponts suspendus et les cascades aller ouvrir une **trappe** dans le coin S/E. Plonger dans un petit couloir et aller tout au bout actionner un **levier** au plafond qui ouvre la **trappe** entre les statues de chats du début de la zone. Aller descendre dans ce trou et récupérer la **Pyramid Key**. Descendre



sur le balcon en contrebas au Sud, monter l'escalier Ouest, puis grâce au bloc au dessus de l'eau, monter sur le pont suspendu cassé. Continuer vers l'Ouest et utiliser la Pyramid Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **double porte** à gauche.

Traverser un couloir en évitant les épées des **2 statues**, monter sur le **plateau** de la dernière statue sur la droite et descendre rapidement par la **double trappe** qui s'ouvre au bout du couloir pour éviter de se faire dévorer par les **petits scarabées**. Glisser sur une pente, sauter par-dessus un trou de lave et en bas tuer un **guerrier momie géant**. Récupérer le **Pickaxe** (piolet qui sert de pied de biche) sur un piédestal puis grimper à la **perche** au centre de la pièce et passer la **trappe** qui vient de s'ouvrir au plafond.

Ramasser une **grande trousse de soins**, actionner un **levier** (à l'aide du pickaxe) qui fait descendre une **corde** du plafond à gauche et l'utiliser pour traverser la salle. Prendre un petit passage triangulaire à droite, suivre le couloir, traverser la salle grâce à l'échelle de singe au plafond, ramasser une **grande trousse de soins**, puis aller au bout du couloir pour y actionner un **levier** qui ouvre la **grille** menant à la salle avec la cascade de lave. Descendre dans la salle et passer cette grille en faisant attention aux dalles friables.

Dans la salle de lave, lire la tablette à gauche de l'entrée, qui indique qu'il est possible d'éteindre les flammes du gardien en se plaçant sous la cascade puis tuer le **gardien de l'amulette** et une fois éliminé, aller récupérer la **Magic Amulet of Bastet** sur le piédestal entre les deux coulées de lave. Prendre la passerelle au Nord et suivre le couloir qui monte pour terminer le niveau. (Save 4)

Soluce largement inspirée de la vidéo de Saki Croft : <https://www.youtube.com/watch?v=PWypWJXDJ-0>