

TRLE – THE SANCTUARY OF ISIS

Créateur : **Drakan**

Date création : **08 janvier 2026**

Soluce : **Full-Throttle**

Note : La touche Y permet de voir
le nombre de secrets par niveau

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 1 : SOMEWHERE IN EGYPT

Après l'animation, aller tout droit, monter sur la plateforme au dessus de la voiture sur la gauche, ramasser des **cartouches shotgun normales** puis revenir dans la rue. Aller tout au bout, prendre l'impasse à gauche, récupérer le **revolver** et le **shotgun** sur une caisse, faire le tour de la maison N/O, monter sur une petite cabane, casser des **caisses** puis ramper dans un passage et aller ramasser le **secret n°1 : Seal of Anubis 1/5**.



Descendre de la cabane, aller à gauche des pigeons pour ramasser des **cartouches shotgun normales** puis monter sur le toit en terrasse de la maison N/O. Récupérer le **Pickaxe** (piolet) et aller l'utiliser sur la **porte** au S/E (à gauche du point d'arrivée de Lara) pour l'ouvrir. Suivre le couloir, tuer **2 ninjas**, ramasser les **cartouches shotgun normales** et la **small date branch** (petite trousse de soins) qu'ils laissent puis prendre un petit couloir au S/O. Utiliser la pente pour atteindre l'**échelle de singe** au plafond et suivre le parcours pour traverser le bassin.

Déplacer le **bloc** sur la gauche, ce qui libère l'accès à une porte, et le mettre dans le coin S/O afin de pouvoir monter dessus et atteindre l'étage supérieur. Suivre le couloir jusqu'à la pente utilisée précédemment, glisser et tirer sur le **gong** suspendu pour ouvrir, non seulement le **passage** à gauche en bas de la pente mais aussi la **porte** qui se trouvait derrière le bloc. Passer cette porte, ramasser des **torches** et, sur le piédestal, récupérer la **Lapis Lazuli Key**. Sortir de cette pièce et retourner au tout début du niveau.

Utiliser la **Lapis Lazuli Key** dans la **serrure** de la première maison pour en ouvrir la **porte** et entrer à l'intérieur. Récupérer la **Sapphire Key**, monter l'escalier ouest, utiliser la **Sapphire Key** sur la **serrure** pour ouvrir une **trappe** au plafond à côté puis monter dans le grenier. Tuer **2 scorpions**, casser des **caisses**, ramasser des **cartouches shotgun normales** puis passer dans la pièce nord. Éliminer un **baddy**, prendre la **Rusty Key** qu'il laisse tomber puis ressortir de la maison et retourner dans le bâtiment avec le bassin.

Utiliser la **Rusty Key** dans la serrure au N/E pour ouvrir la **porte** à côté. Entrer dans la pièce, éliminer les **2 minotaures** successifs, ramasser la **grande trousse de soins** et les **cartouches shotgun normales** qu'ils laissent puis passer la **porte** qui s'ouvre à l'est. ATTENTION : ne pas trop s'éloigner des minotaures, sinon ils disparaissent par la porte de sortie, qui reste fermée, et donc Lara ne peut pas aller plus loin.

Suivre le couloir et glisser sur une pente qui mène à une grotte avec un kiosque à 4 portes au centre. Il va falloir trouver 4 scarabées pour ouvrir ces 4 portes. Commencer par aller tout de suite à droite, ramasser le **visueur laser** sur une caisse, le combiner avec le revolver puis aller dans le coin S/E de la grotte. Tirer sur les **caisses** en haut d'une pente pour libérer une **boule** qui va ouvrir la **trappe** en bas de la pente.

Plonger dans une cave inondée, actionner un levier qui ouvre une porte à l'est et entrer dans une salle avec **2 crocodiles**. Traverser la salle en évitant les crocos, ouvrir une **porte** dans le coin S/E et suivre le couloir qui mène à une salle avec un plafond bleu. Une fois sorti de l'eau, monter l'escalier à l'est, casser des **vases** à gauche et à droite du piédestal, aller y chercher une **grande trousse de soins** et des **cartouches shotgun normales** puis récupérer le **Scarab 1/4** sur le piédestal. Éliminer les **2 ninjas** et replonger dans le bassin. Une fois dans la salle aux crocos entrer dans un petit passage en haut du pilier central pour récupérer le **secret n°2 : Seal of Anubis 2/5**.



Retourner dans la grotte au kiosque, monter en haut de la pente S/E, ramasser des **cartouches shotgun normales** puis redescendre et monter sur le rocher à droite pour y actionner un **levier** (à l'aide du pickaxe) qui ouvre une **porte** à gauche de Lara. Entrer dans un couloir, passer les **3 portes amovibles** mortelles et continuer jusqu'à atteindre une salle avec un bassin d'eau mortelle. Pour traverser ce bassin il va falloir sauter sur les **dalles** qui apparaissent et disparaissent. Il est possible de traverser en une seule fois ou de faire une étape sur une plateforme à gauche de la deuxième dalle. Une fois la salle traverser, éliminer un **baddy**, ramasser la **small date branch** qu'il laisse, aller à l'est ramasser des **cartouches shotgun normales** d'un côté et le **Scarab 2/4** de l'autre. Aller du côté ouest ramasser des **balles de revolver** puis traverser à nouveau le bassin en utilisant les dalles qui ne disparaissent plus.



A la sortie de la salle, prendre le couloir à gauche, casser des **caisses**, ramper dans un petit passage derrière le coffre et ramasser le **secret n°3 : the Lost Piece of the Scion**. Revenir dans le couloir précédent, casser d'autres caisses et retourner dans la grotte au kiosque.

Remonter au niveau du levier dans le coin S/E, sauter sur le mur ouest et faire tout le tour de la grotte en sautant sur les différents murs et plateformes, en évitant les **pics intermittents** et en ramassant en chemin des **cartouches shotgun normales**. Noter au passage la position d'une échelle ainsi qu'une animation qui montre une gourde au sommet du kiosque. Une fois au nord, sauter sur un pilier surmonté d'une plateforme, tirer dans la **gemme** qui se trouve dans la gueule d'une statue de taureau dans le coin vert au N/E, afin de faire monter une **dalle** permettant d'atteindre cette zone, où se trouve le **Scarab 3/4**. La **trappe** en haut de l'échelle vue précédemment s'ouvre, donc, faire demi-tour et y grimper.

Actionner un **levier** qui ouvre la **porte** au sud et qui donne accès à une pièce avec des **disques roulants** et mortels ainsi que des **lames** au dessus de la porte. Traverser la pièce vers le petit couloir au S/O en évitant les disques, attention aux **lames rotatives** à l'entrée du couloir, monter dans le couloir à l'est jusqu'à atteindre une salle avec béliers mobiles. Commencer par descendre dans la salle, ramasser des **cartouches shotgun normales** puis dans un petit passage triangulaire au N/E aller ramasser le **secret n°4 : Seal of Anubis 3/5**.



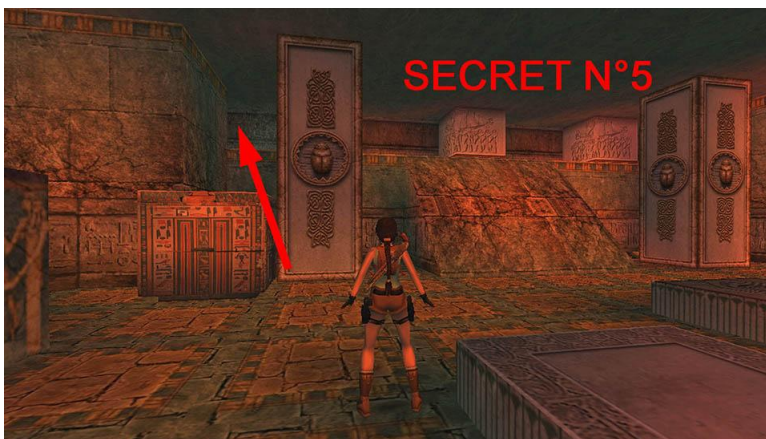
Remonter au niveau de l'entrée de la salle et sauter sur la plateforme S/E. A partir de là, il va falloir traverser cette salle en sautant de plateformes en plateformes et en évitant de se faire écraser ou poussé par les **béliers**. Sauter sur la première plateforme de bélier puis sur la deuxième et s'accrocher au rebord de la quatrième. Se déplacer vers la droite, se placer au bout de la plateforme, face au bélier puis faire un saut arrière retourné pour atterrir sur une pente, glisser, sauter sur une deuxième pente et enfin sauter sur le balcon nord. Récupérer le **Scarab 4/4** ainsi qu'un **viseur laser** sur les piédestaux puis entrer dans le couloir qui s'ouvre à l'ouest. Glisser sur une pente qui finie sur une **dalle friable**, aller en avant pour ramasser des **cartouches shotgun normales** puis descendre dans le trou qui mène au toit du kiosque et ramasser une **petite gourde vide** (3L).

Descendre du kiosque et aller mettre les **4 Scarab** dans les **4 supports** autour du kiosque afin d'en ouvrir les **4 portes** et faire baisser un **bloc** au centre du kiosque. Aller y ramasser une **grande gourde** (5L). Au nord se trouve une petite pièce avec une **balance**, il va donc falloir mettre un certain volume d'eau dans la **cruche** du plateau gauche de la balance. Si le volume n'est pas bon, le plancher s'ouvre sur des **pics** et adieu Lara. Pour savoir quelle quantité d'eau il faut, regarder en hauteur au S/O dans la pièce de la balance. Après avoir combiné et vidé les gourdes pour obtenir les 4 litres (remplir grande – combiner avec petite – vider petite – combiner grande avec petite – remplir grande – combiner avec petite), les verser dans la cruche sur la balance pour ouvrir un **passage** au N/E. Prendre ce passage pour terminer le niveau.

NIVEAU 2 : THE TEMPLE

Commencer par ramasser des **cartouches shotgun normales** sur un rocher à droite puis entrer dans la cour du temple. Aller vers l'est, puis vers le nord, monter sur un pilier où se trouve une statue pour ramasser des **cartouches shotgun normales** et sauter entre les colonnes du mur ouest. Ramasser **une grande trousse de soins**, aller côté ouest, ramasser un **revolver** et actionner un **levier** (à l'aide du pickaxe) qui fait monter un **bloc** au sol en face. Monter sur ce bloc, actionner un levier en hauteur pour ouvrir une **trappe** au pied du pilier central derrière Lara, éliminer les **2 ninjas** qui apparaissent, ramasser les **balles de revolver** que l'un d'eux laisse et descendre par la trappe.

Avancer dans un couloir en évitant de se faire couper en deux par la **statue avec une épée** ou par la **lame** qui sort du mur, traverser un couloir (en deux parties) avec des **pics** en sautant d'avant en arrière sur des pans inclinés, éviter une série de **3 statues avec des épées**, sauter dans un passage en forme de losange, glisser sur la pente derrière puis sauter pour éviter la fosse remplie de **pics**, et enfin éviter une **lame** qui se déplace au raz du sol. Une fois au bout du couloir, appuyer sur un **gros bouton** pour ouvrir la **porte** derrière Lara et faire monter un **bloc** à sa droite, permettant de remonter dans la cour du temple.



Passer par la porte, ramasser des **balles de revolver** et glisser sur la pente ouest. Dans cette salle il va falloir affronter successivement **2 Demigods** : des créatures à tête de loup, au corps mi-scorpion mi-araignée et qui lancent des boules de feu (petite astuce : leur tirer dessus à bout portant et se plaçant sur leur côté). Une fois la zone sécurisée, faire le tour de la salle, casser des **vases**, ramasser **une grande trousse de soins**, un **viseur laser**, des **balles de revolver (x2)**, un **revolver**, et au centre de la salle, dans un trou dont la **trappe** d'accès s'est ouverte suite à l'élimination des

Setha, un **Mécanical Scarab**. C'est à ce moment que le **passage** de sortie s'ouvre, à droite de la pente d'arrivée. Mais avant de sortir, tirer 2 fois le **bloc** du coin S/O et le pousser vers l'ouest. Lara peut ainsi monter dessus et atteindre un balcon où se trouve le **secret n°5 : une grande trousse de soins**. Reste plus qu'à pousser le **bloc** tout au bout vers l'est pour atteindre le passage de sortie.

De retour dans le couloir du gros bouton actionné précédemment, les pièges se désactivent. Aller au bout du couloir jusqu'à la fosse aux pics, monter dans un passage en hauteur et descendre dans une petite pièce avec un cadavre au sol. Le déplacer pour pouvoir ramasser le **secret n°6 : des balles de revolver**. Retourner au bout du couloir, monter sur le bloc, ouvrir la trappe au plafond et retourner dans la cour du temple.



Aller au N/E dans une zone avec 4 pions en forme de pyramides. Le but du jeu va être de déplacer les **4 pions** sur les **4 dalles** dans le coin opposé à leur position initiale. La difficulté consiste à faire passer les pions au dessus des 2 trous dans le sol. Pour se faire, il y a **4 leviers** au sous-sol, 2 côté nord et 2 côté sud. Pour boucher les trous successivement et faire passer les pions, il va falloir actionner 2 leviers d'un côté et un de l'autre. A chaque fois qu'un pion sera à sa place, des éclairs apparaîtront à son sommet. Attention : après la mise en place du pion dans le coin S/O, un **Centaure** apparaît en hauteur dans le bâtiment est.

Une fois le Centaure éliminé et les 4 pions en place, un **passage** s'ouvre en hauteur dans le coin N/O et une **trappe** se relève contre le mur nord. Pour atteindre le passage, sortir de la zone par l'ouest et monter sur la droite. Aller sur la trappe récemment relevée en utilisant les **perches horizontales**, se retourner, sauter sur une petite plateforme du mur nord, ramasser des **cartouches shotgun normales** et actionner un **levier** qui ouvre un **passage** en hauteur dans le coin S/O. Revenir sur la trappe précédente, sauter dans le coin N/E, casser un **vase**, ramasser des **balles de revolver** et aller sur une plateforme avec un levier chrono contre le mur est. Avant d'actionner ce levier aller dans l'alcôve où se trouvait le Centaure, casser un vase et ramasser **une grande trousse de soins**. Revenir en arrière, actionner le **levier chrono** qui relève une **trappe** en hauteur dans le coin S/O puis utiliser les **perches horizontales** et le pan incliné au S/E pour l'atteindre et monter dans l'alcôve où se trouve la **Winding Key** (la clé pour le scarabée mécanique).

Descendre au sol, ramasser des **balles de revolver** dans le coin S/O puis sortir de la zone et aller vers le sud jusqu'aux obélisques. Tourner à gauche puis remonter vers le nord jusqu'à atteindre un levier en hauteur juste derrière 2 colonnes. Il s'agit d'un **levier chrono** qui fait monter momentanément un **bloc** derrière Lara et qui permet de monter sur la plateforme au dessus des 2 colonnes. Une fois sur la plateforme, combiner la **Winding Key** avec le **Mechanical Scarab** pour fabriquer le **Working Scarab** et le poser au sol pour qu'il désactive un premier piège de **pics**. Aller au bout de la plateforme, récupérer le scarab, sauter sur la plateforme à l'est, désactiver le deuxième piège de **pics** comme précédemment et aller au bout de la plateforme. Au moment où le scarab atteint le bout de la plateforme, un **bloc** se baisse au sol en contrebas, libérant un **trampoline** qui va permettre d'atteindre une nouvelle plateforme contre le mur est. Utiliser une nouvelle fois le Working Scarab pour désactiver le piège de **pics**, aller au bout de la plateforme et sauter le mur en face pour récupérer le **Music Scroll** sur un piédestal.

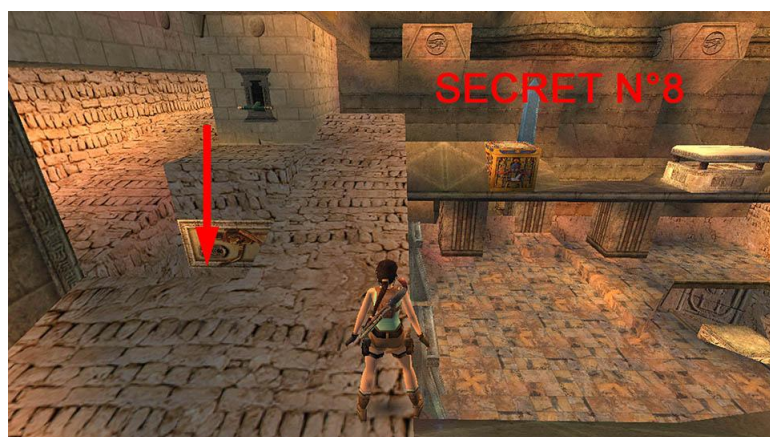
Il y a une quatrième plateforme avec un piège de pics mais le scarab explose si on essaye de l'utiliser, donc inutile d'aller sur cette plateforme de ce côté. Pour y accéder, revenir sur la troisième plateforme, et, avec le



shotgun ou le revolver, tirer sur une **cible** contre un pilier au sud, pour relever une **trappe** au bout de la quatrième plateforme. Aller sur cette trappe, s'accrocher au rebord du mur à gauche et le contourner pour atteindre une alcôve avec des lucioles, un **téléporteur**, qui amène Lara dans une cellule contenant le **secret n°7 : Seal of Anubis 4/5**. Ramasser des **cartouches shotgun normales** et prendre un autre **téléporteur** pour revenir dans la cour du temple.

Aller au sud, entrer dans le bâtiment à l'est en face des obélisques, récupérer **une grande trousse de soins** dans un **sarcophage**, passer devant 2 statues de pumas et aller poser le **Music Scroll** sur le **pupitre** au S/E. Lara joue un morceau de harpe qui fait monter un **bloc** et un **ascenseur** à l'extérieur du bâtiment actuel au sud. Mais le morceau de musique réveille aussi les **2 panthères** derrière Lara. Après les avoir éliminés, sortir du bâtiment, aller derrière côté sud et utiliser le bloc et l'ascenseur pour atteindre le toit du bâtiment.

Monter sur une plateforme au nord, tirer/pousser un **bloc** pour le faire tomber sur le toit du bâtiment puis le déplacer contre un bloc en pente, monter dessus et sauter pour actionner un **levier** en hauteur sur le mur ouest (attention : Lara perd un bon tiers de sa vie en tombant). Cela a pour effet d'ouvrir deux **portes** à l'étage supérieur du bâtiment ouest de la cour. Utiliser le **pilier** qui vient de monter derrière Lara pour remonter sur le toit, monter sur la plateforme côté sud où un **bloc** est également monté puis l'utiliser pour aller sur le toit à l'est. Actionner un **levier** sur un pilier pour ouvrir une **trappe** juste à côté et aller y ramasser le **secret n°8 : Seal of Anubis 5/5**.



Retourner sur la plateforme nord et monter sur le mur au dessus de l'entrée du bâtiment grâce au pilier qui est également monté précédemment. Aller tout au bout coté sud et sauter sur le mur du bâtiment ouest. Faire le tour du bâtiment, sauter sur un autre bâtiment toujours coté ouest puis sauter sur une passerelle entre les deux statues d'aigles permettant d'atteindre le bâtiment nord avec les deux portes. Traverser la salle vers la gauche, actionner un **interrupteur** dans un trou, ce qui fait apparaitre un **Setha** (un espèce d'Anubis), l'éliminer pour ouvrir une **niche** dans le mur nord coté droit et aller y ramasser des **cartouches shotgun normales** et l'**Horus Canopic Jar**.

Retourner sur la passerelle entre les deux statues d'aigles, sauter sur le bâtiment S/O et le contourner par la droite. Descendre dans une pièce, ramasser un **shotgun** puis descendre tout en bas. Ramasser des **balles de revolver** puis aller vers le nord. Ouvrir une **double porte** dans le mur ouest, prendre le **téléporteur** qui mène à la salle des secrets. Pour ouvrir la **porte** de cette salle, mettre les **5 Seals of Anubis** dans les **5 supports**. Aller ramasser, des **flèches explosives (x2)**, des **balles de revolver (x2)**, un **arc**, des **torches**, des **cartouches shotgun normales**, **2 grandes trousse de soins**, une **small date branch**, des **cartouches shotgun wideshot**, ainsi que des **grenades flash** et un **lance grenade** dans les **2 sarcophages**.

Retourner dans la cour du temple, aller au nord et mettre l'**Horus Canopic Jar** sur son **support** à gauche de l'entrée du temple pour en ouvrir la **double porte**. Eliminer **2 ninjas** ainsi que **4 scorpions**, faire le tour de la zone pour ramasser un **shotgun**, des **torches** et des **balles de revolver**, puis monter sur une plateforme au N/E, ramasser **une grande trousse de soins** et enfin aller sur la plateforme N/O récupérer la **Bull Key** sur un piédestal. Utiliser cette **clé** dans la **serrure** au S/E pour ouvrir la **porte** à coté et passer au niveau suivant.

NIVEAU 3 : BEHIND THE TEMPLE

Après l'animation, entrer dans une petite cour avec un pilier central, monter sur un petit mur à droite, sauter sur le petit mur en face pour ramasser des **balles de revolver**, monter sur le bloc en pente à coté puis passer de l'autre coté du mur ouest grâce à une ouverture en hauteur. Explorer la zone "rouge", ramasser **une grande trousse de soins** et des **balles de revolver**, puis actionner un levier en hauteur (au dessus d'une petite pente) pour ouvrir une **porte** au bout d'un couloir dans le bassin.

Reprendre le passage a travers le mur, éliminer **6 crocodiles**, puis plonger, aller vers le S/E et nager jusqu'au bout du couloir vu précédemment pour y actionner un **levier** qui ouvre la **porte** du temple au S/O. Passer cette porte après avoir éliminé un **ninja** et ramasser un **shotgun** à l'entrée, éliminer ensuite **2 baddys** puis ramasser la **Rusty Key** sur un des cadavres. Utiliser cette **clé** dans la **serrure** au nord pour ouvrir un **passage** juste au dessus.



Monter à une échelle qui se termine par une pente glissante, sauter sur un pilier dans la zone "rouge" et en faire le tour en sautant de piliers en plateformes jusqu'à atteindre le toit du bâtiment S/E. Descendre du toit coté sud et ramasser le **secret n°9 : Bull Key**. Remonter sur le toit précédent et aller sur le mur au nord pour y actionner un **levier** qui ouvre une **porte** dans le petit bâtiment de la cour à l'entrée du niveau. Ramasser des **cartouches shotgun normales** et des **balles de revolver** (en contrebass) puis passer la porte récemment ouverte.

Récupérer la **Anubis Key** sur un piédestal, éliminer **2 baddys** et aller utiliser cette **clé** dans la **serrure** au pied du pilier central à l'extérieur afin d'ouvrir la **trappe** en haut de l'échelle sur ce même pilier. Monter dans une petite cabane, actionner un **levier** qui ouvre une **porte** et relève une **trappe** permettant d'entrer dans le bâtiment à droite de Lara et aller y chercher la **Lapis Lazuli Key** sur un piédestal. En faisant demi-tour, noter l'animation qui montre ou utiliser cette clé.

Redescendre dans la petite cour, monter sur le mur à l'est du pilier central, s'accrocher à son rebord coté bassin, se déplacer au maximum vers la droite, faire un saut arrière retourner pour s'accrocher à une pente, se déplacer vers la droite et suivre une fissure du mur jusqu'à pouvoir monter dans un petit couloir au bout duquel se trouve le **secret n°10** : **Aquamarine Key**. Faire demi-tour, plonger dans le bassin, nager dans un couloir au N/O, actionner un **levier** qui ouvre un **passage** au bout du couloir, continuer à nager dans le couloir jusqu'à pouvoir sortir de l'eau dans la pièce qui mène à la salle secrète. Pour en



ouvrir la **porte**, utiliser la **Bull Key** et la **Aquamarine Key** dans leur **serrure** respective puis aller ramasser des **cartouches shotgun normales (x2)**, un **arc**, des **torches**, une **grande trousse de soins**, des **balles de revolver** et des **flèches explosives**.

Retourner dans le bassin, monter sur l'île centrale et sauter dans le coin S/E. Grimper sur des rochers, déplacer un **bloc** qui va servir à atteindre un échafaudage en bois puis sauter sur la plateforme verte au sud. Utiliser la **Lupis Lazuli Key** dans sa **serrure** pour ouvrir une **porte** au dessus et aller récupérer **The Tesseract** sur un piédestal. Retourner sur l'île, poser le **Tesseract** au centre de l'espace de **porte des étoiles** au sol (en se plaçant face au sud), récupérer la **Sapphire Key** qui apparait dessus le Tesseract et aller l'utiliser dans une **serrure** entre des rochers au N/E, ce qui a pour effet de relever une **trappe** au dessus de Lara, au milieu d'une échelle de singe.

Aller maintenant dans le coin S/O pour y actionner un **levier chrono** qui fait monter un **bloc** permettant de s'accrocher à l'échelle de singe. Aller tout au bout, s'accrocher à l'échelle murale, se déplacer contre le mur nord et faire un saut arrière retourné pour atteindre un petit couloir. Ouvrir une **porte** et glisser sur une pente pour terminer le niveau.

NIVEAU 4 : IN THE DEPTHS

Après un beau plongeon dans un trou d'eau, nager vers le S/E pour récupérer des **cartouches shotgun normales** puis revenir en arrière, nager vers le nord et descendre devant un sanctuaire inondé. Aller ramasser des **cartouches shotgun normales** puis dans le coin N/O, puis aller tout en bas à l'est pour prendre un petit couloir qui mène à une petite grotte avec de l'air. Y ramasser des **cartouches shotgun normales**, des **balles de revolver** et des **torches**. Pour entrer dans le sanctuaire il va falloir ouvrir la **porte** qui se trouve en hauteur au nord entre les deux têtes de statues. Pour cela, actionner les **2 leviers** qui se trouvent au plafond sous ces statues et emprunter un couloir au bout duquel il faudra ouvrir une **porte**.

Sortir de l'eau, ramasser des **cartouches shotgun normales** et une **grande trousse de soins**, puis prendre le couloir nord. Eliminer **2 ninjas**, **2 momies**, un **baddy** et un **Demigod**, puis une fois la zone sécurisée, ramasser des **cartouches shotgun normales**. Dans le coin N/O actionner un **levier** en hauteur pour faire monter un **bloc** au S/O, ainsi qu'un autre **levier** dans le coin S/E pour faire monter un **bloc** sur le muret au centre de la salle. Monter sur le bloc du muret, sauter sur la passerelle nord, ramasser des **cartouches shotgun normales** et faire tout le tour de la salle sur cette passerelle et certains piliers pour ramasser une **grande trousse de soins**, un **shotgun**, **2 Isis Knot** et des **cartouches shotgun normales**.

Mettre les **2 Isis Knot** dans les **deux supports** à l'est pour ouvrir une **trappe** entre les deux supports et descendre dans une grande cave avec la lave. Profiter d'être sur une passerelle en hauteur pour éliminer **6 Ahmets** (des créatures mi-lion, mi-hippopotame, mi-crocodile). Une fois la zone nettoyée, descendre, noter la présence d'un **trampoline** qui permet de remonter sur la passerelle, aller chercher des **cartouches shotgun normales** dans le coin N/O puis faire le tour de la cave.



Pousser un bloc, actionner un levier en hauteur qui ouvre un passage à côté du bloc, tirer le bloc et faire le tour du mur pour entrer dans le passage et aller ramasser le **secret n°11 : The Mirror of Dreams**. Aller tout au bout de la cave à l'ouest, actionner un **levier** qui ouvre un **passage** au bout de la passerelle à l'entrée de la cave, mais libère aussi **2 Ahmets**. Monter rapidement sur la passerelle pour pouvoir les éliminer tranquillement puis prendre le nouveau passage qui mène à une passerelle qui fait le tour de la cave et sur laquelle se trouve des **béliers tournants**. Il va donc falloir traverser la cave en les évitant.

Au nord du premier bélier, sauter dans une niche pour ramasser le **secret n°12 : Ibis Statuette**. Continuer la progression sur la passerelle jusqu'à dans le coin N/E, récupérer le **Nefertiti Bust** ainsi qu'une **small date branch**, aller vers l'ouest dans une zone verte et à l'aide des perches horizontales aller dans le coin bleu au N/O. Récupérer la **Aquamarine Key** sur le piédestal et prendre le passage au sud qui vient de s'ouvrir. Ramasser des **balles de revolver**, descendre dans le couloir qui ramène à l'entrée de la cave, utiliser la **Aquamarine Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **trappe** à gauche de Lara et descendre par une échelle. Éliminer un **Baddy**, suivre le couloir jusqu'à dans une pièce rouge, ramasser des **flèches explosives**, et une **Rusty Key** (en hauteur) puis utiliser cette **clé** sur sa **serrure** pour ouvrir une **porte** au bout du couloir précédent.



Plonger dans un trou, et nager pour atteindre une grande salle avec une cascade au centre. Sortir de l'eau, éliminer **2 harpies**, aller côté est et utiliser la fissure dans un pilier pour monter à l'étage supérieur. Utiliser les différentes plateformes pour faire tout le tour de la salle, ramasser des **cartouches shotgun normales (x2)** et revenir un peu en arrière, s'accrocher à la fissure du mur suspendu au dessus du bassin, aller au bout du mur et se lâcher pour atterrir au sommet d'une petite pyramide au centre de la salle. Actionner un **levier** qui coupe l'arrivée d'eau de la **cascade** et vide la salle puis descendre de la pyramide après avoir éliminé les **2 Ahmets** et ramasser des **balles de revolver (x2)**, des **cartouches shotgun normales (x2)** et une **grande trousse de soins**.

Le but du jeu maintenant va être d'actionner le levier du bas à l'est. Pour cela il va falloir combler le trou qui se trouve devant lui avec les 2 blocs mobiles, qu'il va falloir faire passer par-dessus les blocs immobiles. Pour commencer, aller ouvrir la **porte nord** à l'aide du piolet, éliminer un **crocodile** et noter la présence du **levier 1/2** qui active une **plateforme élévatrice** devant le levier est. Le **levier 2/2** se trouve en hauteur sur des blocs côté ouest. Une fois ce levier actionné, **2 crocodiles** sortent de leur tanière. Pour activer la deuxième **plateforme élévatrice** il va falloir actionner le **levier 1/2** derrière le bloc mobile dans le coin N/E et le **levier 2/2** sur le coin S/E de la pyramide. Une fois le principe des leviers et plateformes compris, il ne reste plus qu'à placer les blocs mobiles sur les plateformes, les faire monter et les pousser devant le levier est. Attention : suivant l'emplacement des blocs mobiles, Lara ne peut pas monter dessus. Maintenant que les blocs sont à leur place, actionner le **levier est** qui fait monter un **pilier** à droite de Lara puis monter dessus pour actionner le dernier **levier** de la salle qui ouvre la **porte** de sortie à l'étage supérieur au sud. Passer cette porte et suivre le couloir qui descend. Casser un **vase**, ramasser des **balles de revolver**, et prendre le passage à l'est.

Après l'animation, éliminer **2 harpies** et descendre dans une nouvelle grande salle (ou plonger dans le bassin pour éviter de perdre de la vie). Commencer par aller récupérer des **cartouches shotgun normales** dans un **sarcophage** à l'est, puis monter dans un petit passage juste au dessus pour y actionner un **levier** qui fait monter un **bloc** dans le coin S/O. Utiliser ce bloc pour monter sur le mur sud, monter sur une petite plateforme en hauteur à côté pour ramasser des **balles de revolver**, puis revenir sur le mur précédent.

Utiliser la perche horizontale à l'est pour atteindre une petite plateforme, sauter sur la petite plateforme du pilier à l'est via le pilier ouest et celui au centre de la salle et enfin s'accrocher à une fissure du mur est, et faire un saut arrière retourné pour atterrir au milieu du pilier. Ramasser **une grande trousse de soins** et noter la présence d'un support de Djed Pillar.

S'accrocher au rebord à gauche du support et se lâcher pour actionner un **levier** en contrebas, qui ouvre une **porte** dans le bassin où Lara vient de tomber. Nager jusqu'au bout du couloir, sortir de l'eau, éliminer **5 chauves-souris**, ramasser des **cartouches shotgun normales** et monter sur le pilier au S/E. S'accrocher à la fissure du mur sud, se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir monter dans un petit passage avec un **levier** et l'actionner pour relever les **3 dalles** de la pièce. Revenir s'accrocher à la fissure, se déplacer dans le coin S/O et utiliser les dalles et les plateformes pour faire le tour de la pièce et atteindre une plateforme au centre. Grimper le long du **mât** qui mène dans une petite pièce où se trouve le **Djed Pillar** sur un piédestal. Redescendre par le même chemin après avoir ramassé **une grande trousse de soins** et des **balles de revolver**, puis retourner dans la grande salle.

Refaire le même parcours que précédemment pour mettre le **Djed Pillar** dans son **support** ce qui a pour effet de relever une **dalle** à gauche de Lara sur le pilier central et de baisser un **bloc** dans le pilier ouest, libérant ainsi un **levier**. Aller l'actionner pour ouvrir un **passage** dans le mur ouest en haut duquel se trouve un couloir avec **3 pièges de lames circulaires**. Une fois les pièges passés, suivre le couloir qui ramène en haut de la grande salle. Sauter sur une cage via un mur en pente, pousser un **bloc** jusqu'à pouvoir l'utiliser pour actionner un **levier** en hauteur, prendre le **passage** qui vient de s'ouvrir au bout du couloir à l'ouest, éliminer **2 ninjas** et **3 scorpions** en chemin et enfin actionner un **interrupteur** dans un trou pour ouvrir la **porte** à côté. Cela va permettre de déplacer le **bloc** sur la **dalle** tout au bout du couloir côté est et d'ouvrir la **porte** à sa gauche.

Glisser sur une pente en contrebas, sauter sur une dalle en face puis sauter sur un bloc en face en évitant les **lames rotatives**. Monter sur le mur au dessus des lames pour ramasser des **cartouches shotgun normales**, puis aller utiliser les **perches horizontales** pour traverser la salle jusque dans le coin N/O. Descendre sur un bloc au nord pour y ramasser des **cartouches shotgun normales**, remonter dans le coin N/O et utiliser une pente en bois au sud pour atteindre un couloir (qui se trouve au dessus du passage d'arrivée dans la grande salle).

Suivre le couloir qui mène à l'intérieur d'une cage en forme de croix, éliminer **une momie** en chemin, aller actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** au centre de la croix et descendre dans un trou au milieu du pilier central de la grande salle. Sortir du trou par le côté ouest, glisser sur une pente et sauter rapidement pour s'accrocher sous la cage. Aller tout au bout à l'ouest, se lâcher au dessus d'une plateforme, ramasser des **balles de revolver**, puis actionner un **levier** qui ferme la **trappe** au centre de la cage en croix, ouvre la **trappe** dans le trou du pilier central et ouvre une **porte** au sud. S'accrocher à nouveau sous la cage et aller passer la porte sud pour y actionner un **levier** qui ouvre la **porte** à l'est ainsi également la **porte** à droite de Lara.



Passer cette dernière pour y actionner un **levier** qui relève **2 dalles** à droite et derrière Lara en contrebas, sauter sur la première, s'accrocher à la fissure du mur, se déplacer vers la droite, faire un saut arrière retourné pour attraper une fissure dans le mur ouest, se déplacer vers la droite puis monter pour ramasser le **secret n°13 : un arc et des flèches explosives**. Redescendre sur la première dalle vers le nord puis sur la plateforme avec le levier déjà actionné. S'accrocher une dernière fois sous la cage, passer la porte à l'est et actionner un **levier** qui ouvre une **double porte**

tout en bas de la grande salle à l'est. Sauter dans le bassin en contrebas, passer cette double porte et actionner un **levier** qui fait monter le niveau de **sable**, tel un ascenseur, ce qui permet de passer au niveau suivant.

NIVEAU 5 : THE SANCTUARY

Avancer jusqu'à la première salle, casser un **vase** dans une niche à l'ouest, ce qui libère l'accès à un **levier** qui ouvre un **passage** à l'est. Monter dans ce passage, ramasser l'**Eye of Horus** puis redescendre dans la salle pour y affronter un **minotaure**. Ramasser la **Rusty Key** qu'il laisse et aller l'utiliser sur la **serrure** du gros pilier ouest pour faire monter un **bloc** à gauche de Lara. Monter sur ce bloc pour atteindre une échelle, monter, ramper dans un petit passage et descendre sur une petite plateforme. Utiliser les **perches horizontales** pour traverser la salle jusqu'au coin opposé, tout en évitant les **jets de flammes** et sauter sur une plateforme et un pan incliné pour arriver devant une **porte** au sud. Utiliser l'**Eye of Horus** dans la **serrure** pour l'ouvrir et entrer dans une nouvelle salle.

Sauter sur une petite plateforme à droite, puis sur un pilier au milieu de la salle et enfin sur une plateforme à l'est. Actionner un **levier** qui fait apparaître une **corde** au plafond derrière, l'utiliser pour traverser la salle et aller actionner un **levier** dans le coin S/O. Utiliser les **2 dalles** qui sont remontées dans la salle pour atteindre le coin S/E et y actionner un **levier** qui bouche le **trou** qui se trouve sur le muret au milieu de la salle. Cela va permettre de déplacer le **bloc cylindrique** tout au bout du muret. Avant de déplacer le bloc aller ramasser des **cartouches shotgun normales** au nord. Une fois le bloc à sa place, une **trappe** s'ouvre derrière Lara. Aller y plonger.

Nager dans un couloir qui mène à une salle inondée, aller tout de suite dans un recoin à droite pour y actionner un **levier** qui ouvre une **porte** au nord, passer cette porte en évitant les **2 crocodiles** puis sortir de l'eau pour pouvoir les éliminer. Ramasser des **cartouches shotgun normales** dans une caisse, grimper à un **mât**, utiliser différents piliers et plateformes pour atteindre un couloir en hauteur au S/E, ramper dans un couloir pour arriver dans le coin S/O, s'accrocher au plafond, avancer jusque dans le coin N/O, s'accrocher à une fissure du pilier ouest et monter à l'étage supérieur.

Éliminer **2 baddys**, casser des **vases**, ramasser des **balles de revolver**, puis actionner un **interrupteur** dans un trou de mur pour ouvrir la **porte** au S/O. En plus de l'ouverture de la porte cela fait sortir des petits **scarabées** voraces du trou. Pour s'en débarrasser sans trop de dégâts il faut aller se suspendre au rebord du trou par lequel Lara est arrivée. Une fois qu'ils sont tous tombés passer la porte S/O et glisser dans une salle avec **2 Ahmets** au sol et un **centaure** en hauteur. Après les avoir éliminés, ramasser l'**Ankh** que l'un des Ahmets laisse et aller le mettre dans la **serrure** au S/O pour ouvrir la **porte** à côté. Utiliser les **2 trampolines** pour monter dans une niche verte au sud et récupérer la **Key to Hamunaptra** sur un piédestal.

Descendre, utiliser le premier **trampoline** pour atteindre une plateforme au nord, utiliser la **perche horizontale** sur le mur ouest pour traverser la salle, aller dans le coin N/E en sautant au dessus des **2 flammes**, sauter sur le pilier où se trouvait le centaure, éliminer une **harpie** puis s'accrocher à la fissure du mur. Se déplacer vers la droite, faire un saut retourné en arrière pour atteindre une plateforme puis aller sur la passerelle au milieu de la salle via un pan incliné. Avant d'actionner le levier à gauche, s'accrocher à la fissure du mur pour pouvoir monter à l'étage supérieur. Éliminer un **squelette** et **3 scorpions** puis récupérer **The Book of the Dead** sur un piédestal.

Ramasser des **cartouches shotgun normales** dans un recoin puis descendre, actionner le **levier** qui relève par intermittence la **dalle** contre le mur nord. Utiliser cette dalle pour aller mettre **The Book of the Dead** au pied de la **statue** du coin N/O après l'avoir combiné avec la **Key of Hamunaptra** pour ouvrir la **double trappe** au plafond de la salle inondée avec les 2 crocos, mais aussi la **porte** à gauche de Lara. Passer cette dernière porte pour revenir dans la pièce aux petits scarabées.

Redescendre tout en bas, plonger dans le bassin et sortir de l'eau par les trappes. Casser des vases, ramasser des **balles de revolver**, puis aller ouvrir la **porte** à l'est. Traverser une pièce en évitant les **lames**, les **pics** et le **fléau** qui tombe du plafond, traverser un couloir en évitant les **lames** qui se balancent au bout des chaînes puis sauter sur une échelle contre un pilier. Faire 3/4 de tour du pilier, glisser sur une pente, sauter un bloc au dessus d'un bassin d'eau mortelle, s'accrocher à la fissure du mur à l'est et se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir actionner un **levier** en hauteur qui ouvre une **porte** au nord.

Revenir sur le bloc par le même chemin et avant de prendre le passage nord s'accrocher à la fissure du mur sud, se déplacer vers la gauche et descendre derrière le mur pour y ramasser le **secret n°14 : un shotgun et des balles de revolver**. Prendre le **passage** qui s'ouvre derrière Lara pour revenir sur le bloc au milieu de l'eau mortelle et sauter dans le couloir nord.

Regarder dans le miroir pour savoir où ramasser un **revolver**, une **grande trousse de soins** ainsi qu'un petit passage en hauteur, puis monter dans ce passage et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** au nord. Monter l'escalier à grandes marches, descendre dans une pièce ramasser des **cartouches shotgun normales** puis remonter et sauter de l'autre côté de la pièce.



Lara se trouve maintenant en haut d'une espèce de puits avec un fond en lave. Commencer par sauter sur une petite plateforme contre le mur de droite, s'accrocher à l'**échelle de singe** au plafond pour atteindre un petit passage dans le mur à l'est et aller actionner un **levier** qui ouvre un **passage** dans le mur sud et relève une **dalle** dans le coin N/O du puits et ouvre également un **passage** à droite de Lara. Prendre ce passage, aller sur la dalle du coin N/O, sauter et ramper dans un petit passage du mur nord puis actionner un gros **bouton** qui ouvre une **porte** dans le coin S/E du puits, libérant ainsi l'accès à une statue de tête de taureau. Tirer sur le **joyau** dans la gueule de la statue pour relever la **dalle** contre le mur à l'est, sauter sur cette dalle et enfin, plonger dans un trou d'eau au S/O, dont la **trappe** est maintenant ouverte. Ramasser des **cartouches shotgun normales** puis nager dans un couloir jusqu'à pouvoir sortir de l'eau dans une pièce.

Ouvrir la porte nord et entrer dans une pièce avec un miroir. Un message indique que certaines dalles ne sont pas ce qu'elles paraissent être. Autrement dit, il va falloir regarder dans le miroir pour repérer les **dalles** qui ont des espèces de dessins et marcher dessus pour désactiver les **pics** du coin N/O. Après avoir ramassé des **balles de revolver** aller dans ce coin pour y actionner un gros **bouton** qui ouvre la **porte** nord. Éliminer les **2 ninjas** qui arrivent, ramasser le **Isis Knot** que l'un d'eux laisse tomber, entrer dans la nouvelle pièce, ramasser des **cartouches shotgun normales** puis mettre le **Isis Knot** dans son **support** pour ouvrir la **double porte** ouest.

Après l'animation, éliminer **2 minotaures** et entrer dans une grande salle avec un bassin et une fontaine au centre. S'accrocher à la fissure du pilier à gauche du bassin via un bloc contre le mur sud, s'accrocher à la fissure au dessus et faire un saut arrière retourner pour atteindre une plateforme. Actionner un **levier** en hauteur pour relever la **dalle** sur la gauche, l'emprunter puis sauter de passerelles en passerelles jusqu'à dans le coin N/E afin d'y actionner un **levier** qui ouvre une **porte** en bas à l'ouest.



Passer cette porte, monter à une échelle qui mène à un couloir au bout duquel se trouve une **grosse boule**. La pousser pour qu'elle tombe dans le bassin et passe à travers une **trappe**. Suivre le même chemin que la boule, mais avant de tomber dans la salle, sauter sur une passerelle à droite et aller dans le coin N/O pour ramasser le **secret n°15 : The Mati Orb**.

Descendre dans la salle, plonger dans le bassin, passer par la trappe, traverser la pièce et sortir de l'eau dans une pièce avec un **levier**. L'actionner pour **vider** la pièce précédente et aller pousser la **boule** sur la **dalle 1/2** au N/O. Casser des **vases**, ramasser des **cartouches shotgun normales** puis retourner dans la pièce avec le levier et prendre le couloir S/O qui permet de remonter dans la grande salle.

Remonter la pente du haut de laquelle Lara a poussé la boule, glisser et utiliser la **corde** qui pend du plafond pour sauter sur la plateforme avec un **sarcophage** au centre de la salle. À partir de cette plateforme actionner un **levier** sur un des piliers à l'est pour relever une **trappe** et faire monter un **bloc** dans le coin S/E.

Retourner dans ce coin comme précédemment, monter sur le bloc puis sur la trappe et enfin sauter sur une grande plateforme avec des piliers. Après avoir éliminé **2 harpies**, aller chercher un **bloc** au nord et le mettre au milieu de la plateforme, de façon à pouvoir atteindre une **échelle de singe** au plafond, qui va vers l'est et qui conduit à un levier au sommet d'un pilier. Actionner ce **levier** pour faire tomber une deuxième **grosse boule** dans le bassin et à travers une deuxième **trappe**.

Plonger dans le bassin et comme précédemment, passer par la nouvelle trappe, traverser la pièce inondée et aller actionner un **levier** pour **vidanger** la pièce précédente. Revenir dans cette pièce et pousser la **boule** sur la **dalle 2/2** au N/E pour ouvrir la double porte de la salle au trésor dans la grande salle. Retourner dans la pièce au levier et prendre le passage S/E qui conduit dans la grande salle.

Après avoir éliminé **2 ninjas**, **2 Ahmets** et un **centaure**, une **dalle** se relève dans le coin N/E et permet d'accéder à la salle au trésor. Une fois à l'intérieur, récupérer **The Book of the Life** sur un piédestal puis passer par la **trappe** qui vient de s'ouvrir à gauche pour terminer l'aventure.