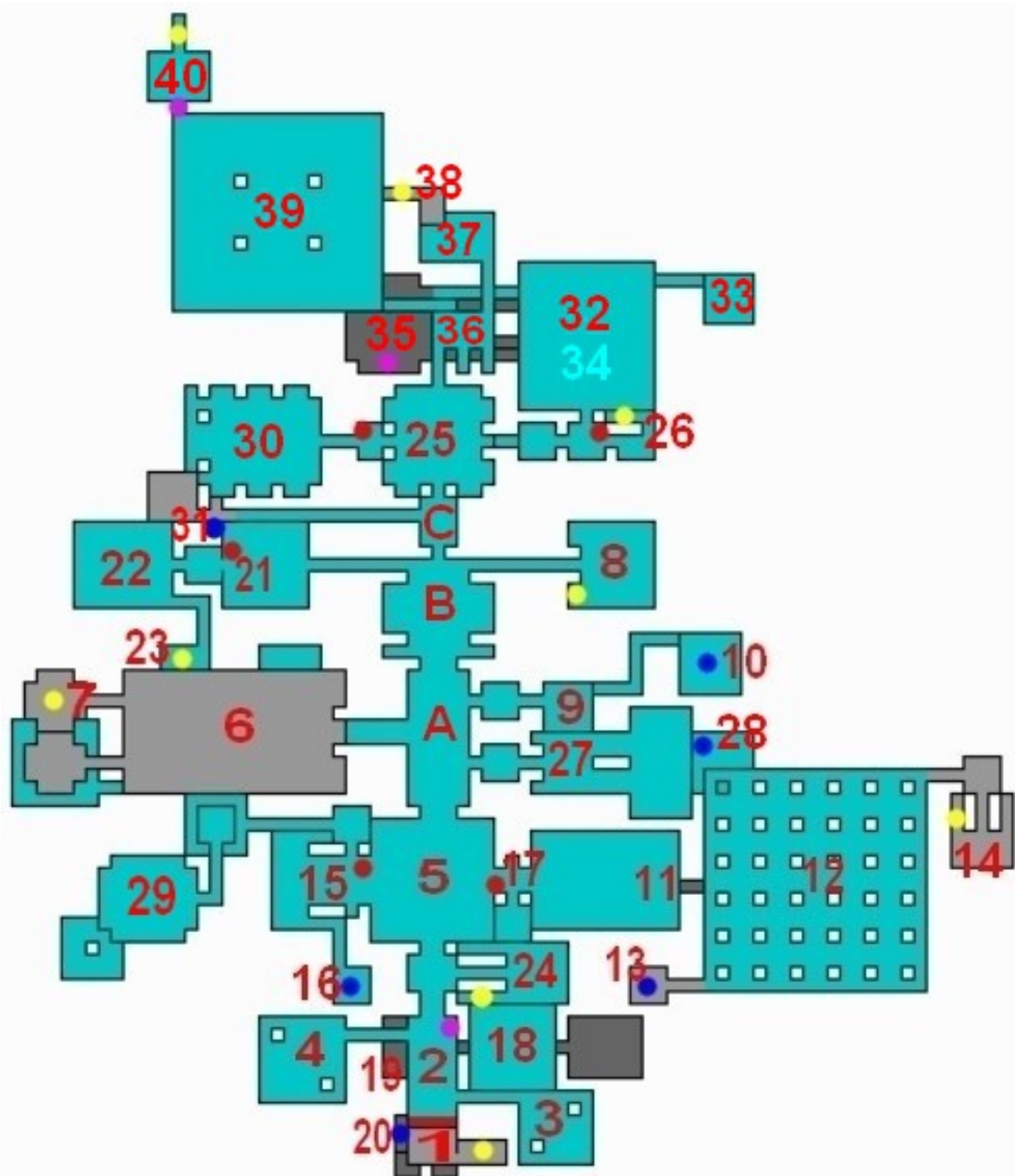


SOLUCE NIVEAU 2
LARA ET LES 7 DIEUX D'OR



Lara est en haut, dans la **salle 1** (il y a une grille à ouvrir, ce sera pour la fin).

Descendre l'échelle.

Dans la **salle 2**, aller dans la **salle 3** récupérer le fusil à pompe et les munitions.

Aller dans la **salle 4** récupérer les uzis et les munitions.

Ouvrir la porte, aller dans la **salle 5** aux huit torches (plonger dans le bassin récupérer la trousse de secours).

Aller dans le **couloir A** puis la **salle 6** (et monter sur les huit blocs jusqu'en haut).

Pousser le levier dans la **salle 7** (aller dans l'autre salle et se laisser tomber dans le trou, il y a un bassin en bas, pour le plaisir d'entendre Lara crier).

Aller dans le **couloir A** puis **B**, et dans la **salle 8** (la grille est ouverte), pousser le levier.

Retour **couloirs B** et **A**, aller dans la **salle 9** (la porte est ouverte), sauter en bas, suivre le couloir, remonter, et récupérer dans la **salle 10** la **1ère main de Sirius**.

Retour dans le **couloir A** et la **salle 5**, aller dans la **salle 11**, contourner le caisson, au fond se placer sur la dalle scarabée (face au mur), escalader, saut en arrière (Ctrl + Alt).

Plonger, aller dans la **salle 12** aux 36 piliers, dans un coin monter à l'échelle, dans la **salle 13** récupérer le **1er fragment du cartouche de BA**.

Revenir dans la **salle 12**, aller dans l'autre coin, monter l'échelle, dans la **salle 14** pousser le bloc (Ctrl + TD avant). Pousser le levier. Retour dans la **salle 12**, plonger, aller dans la **salle 5**.

Dans la **salle 15**, à droite, monter l'échelle, s'accrocher au plafond (Alt + Ctrl), avancer en faisant le tour, dans la **salle 16** récupérer la **2e main de Sirius**.

Aller dans la **salle 17**, ouvrir la porte avec une **main de Sirius**. Plonger dans le bassin. Aller à droite. Voir si le 1er dieu est là. Prendre le passage sous l'eau en bas à gauche, aller à droite au fond, remonter, dans la **salle 20** récupérer le **2e fragment du cartouche de BA**.

Ressortir en nageant jusqu'à la **salle 18**, sortir du bassin, puis aller dans la **salle 17**, la **salle 5**, le **couloir A** et **B**.

Dans la **salle 21**, combiner les **deux fragments du cartouche de BA** et ouvrir la grille.
(Touche Echap pour aller dans l'inventaire, sélectionner le 1er fragment, cliquer sur Combiner, touche Entrée, sélectionner le 2e fragment, touche Entrée, le cartouche de BA est reconstitué).

Aller dans la **salle 22** voir si le 2e dieu est là, puis ramper dans l'ouverture à gauche (touche / : + TD avant).

Dans la **salle 23**, pousser le levier, et ressortir. Aller dans le **couloir B**, puis **A**, la **salle 5**, vers la sortie et aller dans la **salle 24** (la porte est ouverte). Pousser le levier.

Sortir, aller dans la **salle 5**, les **couloirs A B C**, jusque dans la **salle 25** (aux deux torches), une porte s'est ouverte.

Plonger dans le bassin, aller dans la **salle 26**, pousser le levier. Plonger pour ressortir.

Passer la **salle 25**, les **couloirs C B A**, entrer dans la **salle 27** (la porte est ouverte), plonger, récupérer dans la **salle 28** le **cartouche de RA**.

Sortir, passer le **couloir A**, la **salle 5**, ouvrir la grille dans la **salle 15** avec le **cartouche de RA**. Suivre le parcours, aller dans la **salle 29** voir si le 3e dieu est là. Récupérer des items dans la petite salle souterraine.

Ressortir, aller dans la **salle 5**, puis au fond dans la **salle 25**, ouvrir la grille avec l'autre **main de Sirius**. Voir dans la **salle 30** si le 4e dieu est là.

Dans un coin de la salle, monter à l'échelle, récupérer la **clef triangle** dans la petite **niche 31**.

Glisser le long de la pente, retourner dans le **couloir C**, puis la **salle 25** et plonger dans le bassin.

Ouvrir la porte avec la **clé triangle**. Dans la **salle 32**, il y a un passage avec une grille fermée qui conduit à la **salle 33** (c'est pour la fin).

Sauter dans l'ouverture, en bas dans la **salle 34** sortir du bassin, glisser le long de la pente.

Dans la **salle 35**, voir si le 5e dieu est là. Appuyer sur le bouton au mur (la grille de la **salle 33** s'ouvre).

Monter le long des pentes. Au bout de la **7e pente**, il y a une trappe au plafond, un passage et une grille fermée.

Continuer le long des pentes, monter l'échelle jusqu'à la **salle 36**.

Monter l'escalier, dans la **salle 37** après le bassin, passer par la trappe, et pousser le levier dans la **salle 38**.

Revenir à la **7e pente**, passer par la trappe (la grille est ouverte).

Dans la **salle 39**, voir si les 2 derniers dieux sont là. Il y a un passage avec une grille fermée. Appuyer sur le bouton.

Revenir aux pentes. Aller dans la **salle 36**. Passer à droite par l'ouverture en hauteur (Alt + Ctrl, puis touche / : + TD avant).

Aller à la **salle 1**, tout au début (la grille est ouverte). Pousser le levier.

Retourner à la **salle 25** puis **32**, aller voir la **salle 33** (la grille est ouverte).

Puis aller dans la **salle 34** et **35**, remonter les pentes jusqu'à la **7e pente**, aller dans la **salle 39**, prendre le passage (la grille est ouverte).

Pousser le levier dans la **salle 40**.