

TRLE – THE PRIMORDIAL COVENANT

CHAPTERS 1 AND 2

Créateur : **Marcor**

Date création : **22 novembre 2025**

Soluce : **Full-Throttle**

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 1 : THE LOST CITY OF TOPAZE

Après une petite glissade, éliminer **3 ninjas**, ramasser des **munitions Uzi**, explorer la zone, ramasser des **cartouches shotgun normales** et des **cartouches shotgun wideshot**, une **petite trousse de soins** sur un des piliers, une **grande trousse de soins** sur les rochers du coin S/E, puis monter sur les rochers ouest. Avancer vers le sud jusqu'à pouvoir faire tomber un **bloc**, descendre, tirer un **bloc** du mur sud et placer les 2 blocs sur les **2 dalles** avec les symboles de part et d'autre de la **porte** sud pour l'ouvrir.

Éliminer **un ninja**, passer la porte sud et descendre par l'échelle. Avancer dans un couloir, passer devant une grille fermée et un support de cristal et une fois dans la grande salle éliminer **3 chauves-souris**, ouvrir le journal de Lara (touche H) et lire les 4 premières pages :

***Journal page 2** : Aujourd'hui, j'ai appris de ma collègue Amélie qu'un groupe non identifié a commencé des fouilles en Sicile, en Italie, sur les pentes de l'Etna. Ce qui m'intrigue, c'est que ces fouilles se trouvent précisément dans la zone où frère John Blackarrow a écrit à propos de l'entrée possible de la mythique cité de Topaze.*

***Journal page 3** : La cité de Topaze a probablement été construite par les habitants de Tinnos il y a des milliers d'années, puis visitée et enrichie par de nombreuses civilisations qui lui ont succédé. Au plus profond de ces chambres cachées pourrait se trouver le tombeau de Saint Malachie, ainsi que le livre original où il a écrit ses prophéties sur les papes.*

***Journal page 4** : Personne n'a jamais trouvé ce livre, ni découvert les autres secrets qu'il pourrait contenir, s'il existe vraiment. Je me dirige vers l'un des sites de fouilles, près de Zafferana Etna, pour essayer d'entrer et de rechercher indépendamment l'une des entrées légendaires de Topaze.*



Explorer la zone, ramasser des **cartouches shotgun normales** (en entrant dans la salle à gauche), ainsi que des **munitions de HK** (derrière le mur avec la fresque de 3 taureaux à l'est) puis aller au N/O pousser le **bloc 1/3** avec les fresques de livre sur la **dalle** à sa droite. Aller tout au bout du coin N/O, grimper au mur nord, faire un saut arrière pour atteindre le toit du bâtiment et descendre entre le bâtiment et le mur ouest pour ramasser le **secret n°1 : 2 petites trousse de soins**. Revenir sur le mur grimpable, aller dans la pièce du haut pour ramasser le **secret n°2** :

une rose dorée et une petite trousse de soins.

Redescendre dans la salle, monter en haut du pilier cassé au N/E, grâce au lierre à sa gauche, ramasser une **grande trousse de soins**, continuer à grimper au lierre jusqu'à une grotte, passer la **grille** qui s'ouvre automatiquement en face de Lara et lire la page 5 du journal.

***Journal page 5** : Je peux voir quelques structures anciennes avec des murs bleus Lapis Lazuli. Il est probable que les sumériens aient visités ce site.*

Dans la pièce ramasser un cristal **Topaz** et revenir dans la grotte précédente et aller tout au bout du coin N/E pour ramasser le **secret n°3 : une rose dorée et une petite trousse de soins**.

Redescendre dans la grande salle, aller mettre le **cristal Topaz** dans le **support** vu précédemment pour ouvrir la **grille** en face et entrer dans une nouvelle salle avec un bassin.



Lara : Hmm ... un saint marchent dans les airs entre deux montagnes ... des flammes suspendues dans le vide ... on dirait que cette énigme demande un saut dans le vide à travers des plateformes invisibles.

Pousser le **bloc 2/3** avec les fresques de livre dans le coin S/O, s'accrocher à une première fissure du mur nord, sauter pour en atteindre une seconde au dessus puis faire un saut arrière pour atterrir sur une plateforme avec des **flammes inoffensives**, qui mène à une niche dans le mur sud. Actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans le bassin en bas de la salle actuelle.

Plonger dans ce bassin et suivre le couloir qui conduit dans un autre bassin. Sortir de l'eau, ramasser **une petite trousse de soins**, pousser le **bloc 3/3** avec les fresques de livre dans le coin S/E afin d'ouvrir la **grille** ouest dans la grande salle. La grille d'arrivée s'étant refermée, utiliser les différents piliers pour atteindre un **levier** en hauteur dans le coin S/E, ce qui a pour effet de faire monter un **pilier** dans la grande salle et d'ouvrir la **grille** qui y mène, au N/O.

Éliminer le **minotaure** qui attaque, ramasser la **Clavis Malachi** qu'il laisse, passer la grille récemment ouverte à l'ouest et lire une nouvelle page du journal.

Journal page 6 : Les monstres Tinnos. Frère John Blackarrow avait raison : ce complexe de temple a dû être construit par la civilisation Tinnos.

Tirer le **bloc** avec les fresques de livre sur la **dalle** qui lui ressemble, puis aller utiliser la **Clavis Malachi** dans la **serrure** N/E de la grande salle pour ouvrir la **grille** à côté. Passer la grille (ce qui provoque un tremblement de terre), ramasser des **cartouches shotgun wideshot**, tuer une **chauve-souris**, ramasser **une grande trousse de soins** et des **cartouches shotgun normales**, éliminer **3 ninjas** puis aller au bout de la grotte au nord.

Descendre dans un trou qui conduit à une salle avec une double porte à l'est et une grille entourée de gemmes bleu au nord. Aller dans le coin S/O, plonger dans un trou, nager dans un couloir en évitant les **lames** qui tournent, prendre le premier couloir à droite, sortir de l'eau pour actionner un **levier** qui ouvre une **grille** au dessus des lames, ramasser **une petite trousse de soins** et des **cartouches shotgun normales** puis retourner dans le couloir inondé et nager dans le nouveau couloir au dessus des lames. Suivre le long couloir qui mène à une grotte inondée et sortir de l'eau dans le coin N/O.

Ramasser des **cartouches shotgun normales**, actionner un **levier** qui ouvre une **porte** dans le mur ouest de la salle avec les gemmes bleu, plonger dans le deuxième trou d'eau puis sortir de l'eau dans un couloir qui permet de venir devant cette dernière porte. Avant de la passer, actionner un **levier** qui ouvre la **double porte** à l'est. Passer cette double porte après avoir éliminé **2 ninjas**.

En bas des escaliers, éliminer un ninja qui arrive derrière. Lara se trouve maintenant dans une salle avec des plateformes transparentes bleu, rouge ou jaune au dessus d'un bassin de lave. Les plateformes bleu et jaune sont mortelles et la grande trousse de soins sur la passerelle nord est piégée. Il va falloir maintenant, traverser cette salle jusque dans le coin N/E où une **grille** s'ouvre momentanément après avoir actionné le **levier chrono** à l'entrée de la salle, et en utilisant les passerelles et plateformes rouge.

Une fois la grille passée, aller au bout du couloir où une autre **grille** s'ouvre (et se referme) automatiquement sur une salle avec gemmes lumineuses. Monter sur une première passerelle en hauteur côté sud, pousser un **bloc** avec une fresque de livre contre le mur à l'est pour libérer un couloir et ouvrir une **porte** tout en haut de cette même salle au N/E. Prendre le nouveau couloir qui mène à un labyrinthe. À noter que les dessins de fleur sur certains murs annoncent des pièges mortels.

Commencer par pousser une fois un premier **bloc**, prendre le couloir à gauche, puis le premier à droite, encore à droite à l'intersection, ramasser des **cartouches shotgun wideshot**, descendre dans un couloir au bout duquel se trouve un **bloc**, le pousser jusqu'à libérer un couloir, aller à droite ramasser des **cartouches shotgun wideshot**, se retourner, aller tout au bout du couloir, prendre à gauche et aller ramasser **une petite trousse de soins** devant une **grille** qui s'ouvre automatiquement sur la salle aux plateformes transparentes.

Faire demi-tour, aller au bout du couloir nord, ramasser **une grande trousse de soins**, prendre à droite vers l'est, ramasser **une petite trousse de soins** dans un petit couloir à gauche, continuer vers l'est puis aller à gauche jusque devant une grille fermée. Se retourner, grimper au mur au dessus du couloir, aller au bout du couloir suivant en sautant par-dessus un trou, monter dans un nouveau couloir à gauche qui conduit tout en haut de la salle avec les gemmes lumineuses. Entrer dans le passage du coin N/E, ramasser les **2 Topaz**, ramper dans un petit couloir au N/E et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** au niveau inférieur (nord) dans la salle aux gemmes lumineuses.

Descendre dans ce nouveau couloir, ramasser **des chargeurs d'Uzi**, prendre le couloir de droite et entrer dans une salle ou une des 2 statues de **monstre Tinnos** s'anime. Après l'avoir éliminé, ramasser la **Clavis Malachi** qu'il laisse et aller la mettre dans son **support** sur le mur est, ce qui a pour effet de couper les **éclairs** entre les gemmes lumineuses (ce qui empêchait Lara de descendre au sol). Retourner au niveau de ces gemmes, prendre le petit couloir N/O au bout duquel une **grille** s'ouvre automatiquement, tuer une **chauve-souris**, traverser la salle aux plateformes transparentes et remonter jusqu'à la salle avec les gemmes bleues.

À gauche et à droite de la grille entre les gemmes bleues il y a un passage qui mène à une pièce avec un support. Mettre les **2 Topaz** dans ces **2 supports** pour ouvrir la **grille** entre les gemmes. Ramasser en chemin des **cartouches shotgun normales (x2)**.

Passer la grille, suivre le couloir, descendre tout en bas grâce à une échelle puis passer la **grille** de la salle au centaure qui s'ouvre (et se referme) automatiquement. Éliminer les **2 gardiens ailés**, faire le tour de la zone, ramasser **une petite trousse de soins** et des **cartouches shotgun wideshot** (sur le mur dans le coin S/E), puis utiliser les 2 piliers du coin N/E pour monter sur le toit du bâtiment. Ramasser **une petite trousse de soins** et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** du bâtiment et libère un **centaure**. Après l'avoir éliminé, ramasser la **Topaz** qu'il laisse, noter la présence d'un passage fermé dans le coin N/O (secret n°4), sortir de la salle et aller la mettre dans son **support** dans une niche au S/E afin d'ouvrir la **grille** à côté.

Aller au bout de ce nouveau couloir, ramasser **une grande trousse de soins** dans un petit couloir à droite, puis entrer dans la salle de Malachias, une salle avec 4 dalles ornées de gemmes. Marcher sur les 4 dalles pour ouvrir la grille au nord et emprunter un nouveau couloir. Avancer jusqu'à atteindre un **levier chrono** à l'entrée d'une grande salle avec des blocs suspendus dans le vide. Ce levier ouvre momentanément **2 portes** à l'autre bout de la grande salle au S/E. Il va donc falloir l'actionner et traverser rapidement la salle grâce aux blocs, mais attention, certains sont piégés avec des **pics**.

Une fois la première porte passée, sauter par-dessus un trou, passer la deuxième et entrer dans une nouvelle salle avec des trous et des **balanciers enflammés**. Traverser la salle en les évitant, grimper sur le pilier S/E (celui avec un morceau de dessin de livre), marcher sur une **dalle avec une fresque de livre** pour ouvrir une **porte** quelque part, puis descendre, monter sur le mur ouest, ramasser **une petite trousse de soins** et des **cartouches shotgun normales** sûrement enfin redescendre et prendre le couloir N/O après avoir ramassé des **cartouches shotgun normales**. Aller au bout du couloir, grimper au mur de droite, ramasser **une grande trousse de soins** et descendre dans une nouvelle grande salle où **2 monstres Tinnos** attaquent Lara. Une fois la zone sécurisée, récupérer les **2 Clavis Malachi** dans les 2 pièces à l'ouest et à l'est, puis monter l'escalier nord et aller dans un petit couloir, marcher sur une dalle avec une fresque de livre afin d'ouvrir la **grille** d'un passage en bas des escaliers au S/E.



Prendre ce nouveau passage, éliminer **une chauve-souris**, ramasser **une petite trousse de soins** et **un chargeur d'Uzi**, passer la grille sud qui ramène dans un couloir déjà visité, aller tout au bout vers l'ouest, traverser la salle avec les dalles ornées de gemmes et continuer vers l'ouest jusqu'à la salle du centaure. Prendre le passage du coin N/E maintenant ouvert et ramasser le **secret n° 4 : une grande trousse de soins, les Uzis avec un chargeur, 2 petites trousses de soins et une rose dorée** (dans le bassin).

Retourner dans la salle où Lara a trouvé les 2 dernières Clavis Malachi, remonter l'escalier nord, suivre un petit couloir et descendre par une échelle jusqu'à une grande salle avec des piliers et un grand escalier qui descend vers la porte Malachias. Tuer **une chauve-souris**, ramasser **une grande trousse de soins** dans le coin S/E puis aller utiliser les **2 Clavis Malachi** dans les **2 serrures** en bas de l'escalier pour ouvrir la **porte** du tombeau de Malachias. Entrer et suivre l'animation.

A l'aube de l'histoire, il y avait trois forces maléfiques de la nature, semeuses de tourments et de chaos. Ces forces ont rassemblé leurs connaissances dans trois livres sacrés, où étaient inscrits des sorts et des malédictions pour ouvrir les dimensions et permettre aux entités d'errer entre les mondes.

Les trois livres sont : le Lacrimosa, le Liber Primordialum et le Codex Namtar.

Bien plus tard, sur terre, les civilisations de Tinnos et de l'Atlantide entrèrent en possession de ce savoir ésotérique. Prenant conscience du péril que recelaient les trois livres, elles conclurent un pacte : les cacher dans trois lieux éloignés du monde et placer des gardiens pour veiller sur eux.

Ensemble, les trois livres renferment le savoir nécessaire pour accomplir et réciter l'incantation du rite de résurrection spirituelle. Grâce à elle, les êtres qui habitent d'autres royaumes sont autorisés à posséder des hôtes humains et à déchaîner tourments et chaos, annonçant ainsi l'apocalypse.

Il s'agit forcément du livre que les descendants de Tinnos ont confié à saint Malachie.

Cette mosaïque doit représenter le livre remis par les descendants de Tinnos à saint Malachie.

Une fois l'animation terminée, actionner le **levier** au N/E et passer la **porte** qui s'ouvre à côté. Entrer dans une grotte, éliminer **un monstre Tinnos** et aller tout au fond de la grotte ramasser le **secret n° 5 : un chargeur d'Uzi et une rose dorée**. Revenir dans le tombeau de Malachie, récupérer le livre **Liber Primordialum**, et repasser par la porte N/E pour passer au niveau suivant, après avoir lu les 3 nouvelles pages du journal de Lara.



***Journal page 7 :** Je suis ravi : dans mon sac à dos, je transporte maintenant le livre original de saint Malachie. Dans son tombeau j'ai découvert qu'il ne s'agit que de l'un des trois livres, chacun contenant bien plus que des prophéties sur les papes.*

Je dois me procurer les trois pour les préserver dans ma collection personnelle.

***Journal page 8 :** J'ai également découvert dans le tombeau de saint Malachie que ces livres sont bien plus anciens que l'humanité elle-même. Les civilisations de Tinnos puis de l'Atlantide en ont pris connaissance.*

Ils ont caché les autres volumes dans des endroits que je ne connais pas encore.

***Journal page 9 :** Tinnos et l'Atlantide... Une fois de plus, je dois les affronter...*

Mais je m'en fiche : j'aurai les trois livres.

NIVEAU 2 : THE TOWER OF LAMENTATIONS

Trois livres... et je les aurai tous au manoir Croft. Mais d'abord, je dois affronter l'héritage de Tinnos et de l'Atlantide.

Douze heures plus tard, à Barcelone.

Véronica : J'ai lu les notes de frère John Blackarrow. Il pensait que le Lacrimosa se trouvait dans le tombeau d'Eve... et que le chemin pour y accéder pourrait passer par les catacombes de saint François d'Assise, à Matera.

Lara : Les notes de Blackarrow sont ma seule piste... Je dois retourner en Italie et fouiller les catacombes de saint François d'Assise.

Véronica: Fais attention Lara... Les écrits de Blackarrow disent que pour entrer dans les catacombes il faut d'abord récupérer les quatre Larmes du Testament...

Lara : Je n'ai pas peur... Il y a quelques heures à peine, j'étais dans une cité volcanique, combattant des monstres Tinnos et des gardiens Atlantes. Déjouer les pièges mortels des catacombes Topaze ne m'arrêteront pas.

Véronica: Blackarrow a écrit que les quatre Larmes du Testament reposent sur des autels autour de la tour des Lamentations. Construite par le peuple de Tinnos et façonnée plus tard par d'autres civilisations... on dit qu'elle est liée aux profondeurs. C'est flippant, Lara.

Lara : J'ai déjà affronté d'autres mondes... Ne t'inquiète pas. Garde le livre de saint Malachie en sécurité. Je reviendrai après Matera.

Véronica: Prends soin de toi Lara...

Grottes des chauves-souris près de Matera, Italie.

Lara cherche des catacombes de saint François d'Assise qui, selon des écrits médiévaux, mènent au tombeau d'Eve, où est conservé le Lacrimosa.

Glisser sur une pente, ramasser des **cartouches shotgun normales** et **une petite trousse de soins**, éliminer **2 chauve-souris**, aller dans le coin N/O, éliminer **2 ninjas**, qui arrivent derrière puis aller dans le coin S/O et descendre dans un trou. Ramper dans un passage qui mène à une petite pièce avec un **levier** et l'actionner pour ouvrir la **double porte** d'une grotte. Revenir dans la grotte précédente, plonger dans un trou d'eau au N/O, nager dans un couloir, descendre tout en bas d'un puits et sortir de l'eau dans un petit couloir. Grimper à un premier mur à l'ouest puis à un deuxième et suivre le couloir qui mène à une deuxième grotte (accessible grâce à l'ouverture récente de la double porte). De nouvelles pages apparaissent dans le journal de Lara.

Journal page 10 : *J'ai laissé le livre de saint Malachie chez mon amie Véronica, à Barcelonne.*

Journal page 11 : *Véronica m'a aidée à trouver et à lire les anciens écrits de frère John Blackarrow. Nous avons supposé que l'emplacement du deuxième livre, Lacrimosa, pourrait être enterré dans le tombeau d'Eve, auquel on peut accéder par les catacombes de saint François d'Assise à Matera, en Italie.*

Journal page 12 : *Selon Blackarrow, l'entrée des catacombes se révèle à travers les quatre Larmes chacune étant conservée dans une chambre différente construite autour de la tour des lamentations...*

Journal page 13 : *J'ai trouvé des traces d'une ancienne civilisation dans les grottes des chauves-souris, près de Matera.*

Journal page 14 : *Je ne suis pas seule ici-bas. D'autres sont après les catacombes. Probablement les mêmes qui cherchaient le livre de saint Malachie. Ils doivent connaître les deux autres livres.*

Aller au nord, ramasser des **cartouches shotgun normales** et, aller dans le coin N/E puis aller plonger dans un trou au S/E, nager dans le premier couloir à gauche, sortir de l'eau dans une petite pièce et lire l'inscription sur le mur nord.

Ainsi, ô visiteur obtiendras-tu le passage vers la Tour des Lamentations. Incline-toi devant le mur des Larmes et contemple les merveilles créées par le vaisseau perdu de Tinnos. La Tour retient les esprits gémissants des pécheurs du monde du milieu. Monte à son sommet, ou sois jeté dans la damnation éternelle.

Ramasser **une petite trousse de soins** et des **cartouches shotgun normales** puis actionner un **levier** qui ouvre la **porte** menant à la Tour des Lamentations. Replonger dans le couloir inondé, à l'intersection prendre le couloir de gauche, monter, suivre le couloir, passer une grille ouverte sur la droite, prendre encore à droite, descendre et suivre le couloir jusqu'à pouvoir sortir de l'eau dans un petit couloir déjà visité. Remonter les deux murs et retourner dans la deuxième grotte.

Retourner dans le coin N/E et cette fois monter sur les rochers vers le sud. Ramasser **une grande trousse de soins**, monter dans un passage au dessus du trou d'eau, actionner un **levier** qui ouvre la **grille** de la salle aux fleurs puis redescendre dans la deuxième grotte en escaladant le mur à l'est.

Aller dans le coin S/O, éliminer **2 ninjas** en chemin et entrer dans la salle aux fleurs. Dans cette salle se trouvent 2 damiers (au sol et au plafond) avec des fleurs de trois couleurs différentes (bleu, jaune et rouge), et autour de la salle, 4 leviers avec des fleurs de quatre couleurs différentes. Actionner uniquement les **3 leviers** qui correspondent aux 3 couleurs de fleurs des damiers (peut importe l'ordre). Cela ouvre une **porte** dans la grotte précédente, coté ouest. Passer cette porte et prendre le couloir nord au bout duquel se trouvent des **cartouches shotgun normales** et une **grille** qui s'ouvre automatiquement.

Entrer dans un hall avec 4 grilles fermées.

Lara : Ce doivent être les quatre chambres qui gardent les larmes d'Eve, de Pierre, de Judas et de Jérémie. Selon les écrits de frère John Blackarrow en 1428, on peut y accéder en ouvrant les portes de la Tour des Lamentations.

Aller au nord pour accéder à la grotte où se trouve la Tour des Lamentations.

Lara : La légendaire Tour des Lamentation... Frère Blackarrow a écrit qu'elle a été construite vers 2000 av. J.C. par une civilisation descendant directement de Tinnos, et qu'au cours des siècles suivants, elle a servi à garder le passage vers les chambres des larmes.

Explorer la zone, " Atteindre le sommet de la tour nécessitera un peu de parkour ", ramasser **un chargeur de HK**, " Voici le mur des Lamentations, construit au pied des murs cyclopéens par les prêtres de Tinnos " et éliminer **2 monstres Tinnos**. Une fois la zone sécurisée, aller vers le pilier du coin S/E, marcher sur une **dalle** différentes des autres afin d'ouvrir momentanément une **grille** dans le coin N/E. Après cette grille, au bout d'un couloir se trouve

une salle contenant un secret. En entrant dans la salle, marcher sur 2 dalles différentes des autres pour faire apparaître **2 monstres Tinnos**, les éliminer, récupérer les **2 Lacrimas** qu'ils laissent, ainsi qu'un **chargeur de HK** puis aller dans le petit couloir gauche du mur sud et ramasser le **secret n° 6 : une petite trousse de soins et une rose dorée**. Aller dans le petit couloir de droite du mur sud, ramasser des **cartouches shotgun normales** et aller mettre les **2 Lacrimas** dans les **2 supports** au N/O pour ouvrir la **porte** de sortie à coté. Emprunter le nouveau couloir qui ramène dans la grotte de la Tour des Lamentations.



Maintenant, il va falloir monter à la tour. Commencer par escalader le pilier du coin S/O, sauter sur pilier à sa droite et ensuite sur la passerelle du premier niveau de la tour. Aller coté est. *Lara : La tour des Lamentations est cachée à l'intérieur des murs cyclopéens, qui auraient été érigés par les ingénieurs de Tinnos il y a des milliers d'années.* Sauter dans une alcôve de la tour, actionner le **levier 1/4** qui ouvre la **porte 1/4** vue précédemment puis revenir sur la passerelle. Sauter sur le pilier du coin N/O, monter sur le pilier à sa droite, utiliser les **barres horizontales** pour atteindre le pilier N/E, l'escalader, se retourner et utiliser la nouvelle rangée de **barres horizontales** pour atteindre une plate-forme au N/O.

Sauter dans un couloir du mur nord, aller tout au bout, ramasser des **cartouches shotgun normales** et éliminer **un squelette** en chemin, sauter sur le pilier à l'est, sur la passerelle du deuxième niveau de la tour puis dans une alcôve de la tour contenant le **levier 2/4** qui ouvre la **porte 2/4**. Monter sur le bloc du levier et passer derrière afin d'actionner le **levier 3/4** qui ouvre la **porte 3/4**. Sauter sur la passerelle S/E, puis sur le pilier contre le mur sud et utiliser les **barres horizontales** de ce mur pour aller sur une plateforme avec une échelle. Y grimper, aller au bout du couloir, éliminer **2 squelettes** en cours de route, ramasser **une petite trousse de soins** et avancer sur la passerelle du troisième niveau de la tour. Aller au sommet de la tour et descendre dans une alcôve coté ouest pour y actionner le **levier 4/4** qui ouvre la **porte 4/4**. Éliminer **un monstre Tinnos** qui arrive sur la passerelle, descendre de la tour et retourner dans le hall des 4 chambres, maintenant accessibles.

Chambre S/E : suivre le long couloir jusqu'à une **grille** qui s'ouvre automatiquement sur un autre couloir avec des **flammes** bleu et jaune qui se balancent. Aller au bout du couloir très rapidement, en évitant les flammes, avant qu'il ne s'enflamme, ramasser **une grande trousse de soins**, monter sur un bloc à l'est et ramasser la **Larme d'Eve** derrière la **grille** qui s'ouvre automatiquement. Monter dans un petit couloir en hauteur dans le coin N/E, actionner le **levier 1/4** qui ouvre une **porte** dans la deuxième grotte, puis prendre le couloir ouest, plonger dans un trou et nager jusqu'à pouvoir sortir de l'eau et passer une **grille** dans le couloir qui ramène au hall des 4 chambres.

Après avoir éliminé **3 ninjas**, prendre le couloir S/O et lire la nouvelle page du journal de Lara :

Journal page 15 : Ouvrez le chemin vers les chambres des larmes. Notez que le tableau avec quatre fleurs pourrait être une énigme.

Regarder les tableaux à gauche et à droite de l'entrée du couloir, aller au bout, monter à une échelle et suivre un nouveau qui mène à une pièce avec **4 blocs** ornés de fleurs et **4 dalles** au sol représentant les 4 saisons.

Lara : L'énigme de cette pièce doit consister à associer chaque fleur à sa saison de floraison. Attention : choisir la mauvaise saison sur une pierre pourrait être risqué.

Quand un bloc est sur la bonne dalle, une flamme apparaît au dessus. Pour atteindre le bloc n°4 (derrière une grille), il faut revenir dans le couloir d'arrivée, prendre un couloir au sud au bout duquel se trouve un **levier chrono** qui ouvre momentanément la **grille**. Une fois les 4 blocs à leur place, la **porte** ouest s'ouvre. Entrer dans une nouvelle salle, aller tout de suite à gauche marcher sur **3 dalles** avec des pavés rouge afin d'ouvrir la **grille** du coin N/E, aller y actionner le **levier 2/4** qui ouvre une **porte** dans la deuxième grotte, puis marcher sur **2 dalles** gris/beige pour ouvrir la **grille** donnant accès à la **Larme de Judas**. Retourner actionner le **levier** qui bloquait le 4^{ème} bloc, passer la **grille** et descendre par une échelle qui permet de retourner au hall des 4 chambres.

Chambre N/O : suivre le couloir jusque dans une grande salle avec 4 bassins. *" Quatre flammes gardent la larme cachée. Sans leur lumière, le chemin reste scellé. Allumer le feu à chaque piédestal, et alors seulement la Larme de Jérémie sera accordée".*

Descendre dans la salle, éliminer **4 chauve-souris** et **un monstre Tinnos**, puis actionner **2 leviers** (un sur le pilier ouest – en faisant attention aux dalles piégées qui y mènent - et un dans une alcôve du mur est) pour allumer **2/4 flammes**. Monter à l'échelle nord, ramasser actionner le **levier 3/4** pour allumer la **flamme 3/4**, redescendre, monter à l'échelle sud, ramasser et actionner le **levier 4/4** pour allumer la **flamme 4/4**. Avant de redescendre, marcher sur la dalle avec les carreaux rouge pour ouvrir momentanément la **grille** en hauteur dans le coin S/O de la salle en dessous. Passer rapidement cette grille afin de pouvoir actionner le **levier 3/4** qui ouvre une **porte** dans la deuxième grotte et ramasser des **cartouches shotgun normales** et **une grande trousse de soins**.

Une fois les 4 flammes allumées, prendre le couloir N/O, descendre par une échelle, traverser la pièce aux 4 flammes, ramper dans la deuxième pièce maintenant accessible, marcher sur les **4 dalles** avec des carreaux bleu aux 4 coins de la pièce pour ouvrir la **grille** sud, ramasser **un chargeur de HK** en chemin puis passer la grille et récupérer la **Larme de Jérémie**. Retraverser la pièce aux 4 flammes, éliminer **2 ninjas**, ramasser des **cartouches shotgun normales** puis retourner dans le hall des 4 chambres.

Chambre N/E : suivre le couloir, descendre 2 échelles et avancer jusqu'à une **grille** qui s'ouvre automatiquement sur une salle avec des flammes bleue intermittentes. Commencer par éliminer **2 squelettes** et ramasser **une petite trousse de soins**. Il va falloir maintenant traverser cette salle en évitant les **flammes bleues**. Une fois de l'autre coté, toujours en évitant les flammes bleues, sauter dans la deuxième alcôve en partant du coin N/E pour y actionner le **levier 4/4** (le seul qui ne soit pas piégé) qui ouvre une **porte** dans la deuxième grotte.

Marcher sur la dalle avec les carreaux rouges à l'est pour ouvrir la **grille** devant, entrer dans une nouvelle pièce, ramasser **un chargeur de HK**, marcher sur les 3 dalles avec les carreaux rouges pour ouvrir la grille à l'est et monter y ramasser la Larme de Pierre.

Avant de sortir de cette pièce, tirer un bloc du coin S/E afin de libérer un passage, suivre le couloir qui conduit à une grotte, éliminer 7 chauve-souris, ramasser **une petite trousse de soins**, **un chargeur de HK** et des **cartouches shotgun normales** à l'ouest puis et aller dans le coin N/E, ramasser **un chargeur de HK**, monter sur le muret pour ouvrir momentanément une **grille** un peu plus loin au sud et aller rapidement ramasser le **secret n° 7 : un chargeur de HK**. Revenir dans la grotte, monter dans le passage du coin S/O, plonger dans un trou, nager jusqu'à pouvoir sortir dans une pièce, ramasser **une petite trousse de soins** et des **cartouches shotgun normales** puis prendre le couloir S/O.



Après avoir escaladé un mur, ramper au bout d'un couloir, s'accrocher au rebord, faire un saut arrière pour atteindre des rochers au nord. Sauter dans un petit couloir derrière les rochers au nord et sortir sur une passerelle dans la grotte du début de niveau. Ramasser des **cartouches shotgun normales** puis aller dans le coin N/W, passer la porte ouverte grâce aux 4 leviers des 4 chambres et actionner un **levier** qui ouvre une **double porte** dans le coin N/E de la présente grotte. Éliminer **2 ninjas** au sol, prendre le balcon qui va vers l'est, ramasser **une petite trousse de soins**

et **un chargeur de HK**, descendre dans la grotte, passer la double porte N/E et ramasser le **secret n° 8 : une rose dorée, un fusil HK, des cartouches shotgun wideshot, une petite trousse de soins et un chargeur d'Uzi**. Retourner dans la grotte précédente, éliminer **un ninja**, puis aller dans le coin N/W pour insérer les **4 Lacrimas** dans les **4 supports** (après avoir éliminé **un ninja** en chemin et ramassé des **cartouches shotgun normales**). Cela a pour effet d'ouvrir un **passage** au sol derrière Lara.

Descendre dans ce nouveau passage après avoir éliminé la statue de **monstre Tinnos** qui s'est réveillée, avancer dans un couloir, se retourner pour éliminer **un ninja** et continuer à avancer dans le couloir pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 3 : TOMB OF EVE

Suivre le couloir, traverser la petite grotte, prendre le couloir nord et lire la nouvelle page de journal.

Journal page 16 : J'ai trouvé l'entrée des catacombes de Saint François d'Assise. Ma prochaine tâche est de trouver la tombe d'Ève.

Avancer jusqu'à une **grille** qui s'ouvre automatiquement, mais avant de la passer, aller explorer les pièces à gauche et à droite pour y ramasser des **cartouches shotgun normales** ainsi qu'une **petite trousse de soins**. Une fois la grille passée, traverser une première petite pièce et une fois dans la deuxième monter dans le passage à gauche de la porte fermée par 4 serrures. Éliminer les **2 squelettes** en les faisant tomber dans le trou enflammé, puis marcher sur les **3 dalles** avec des symboles pour ouvrir la **grille** dans le coin S/O. Suivre le couloir qui mène à une grande salle sans fond avec des piliers.

Sauter sur la plateforme du premier pilier et lire la nouvelle page du journal.

Journal page 17 : La maçonnerie est antérieure à l'ère chrétienne primitive. Des occupants ultérieurs ont adapté ces structures Tinnosiennes, scellant les anciens reliefs sous des couches de prière et de plâtre.

Sauter sur la **plateforme avec une fleur bleue** pour ouvrir la **grille** de droite au nord. Passer cette grille, suivre le couloir en évitant le trou et aller tout au bout ramasser des **cartouches shotgun normales** et une **petite trousse de soins**. Revenir dans la grande salle et sauter sur la **plateforme avec une fleur blanche** pour ouvrir la **grille** de gauche au nord.

Lara : Cet endroit... ce doit être le seuil du premier souffle.

Passer cette nouvelle grille et entrer dans un labyrinthe.

Lara : Ce doit être le fameux labyrinthe de la folie... quelque chose me dit que je ne vais pas aimer cet endroit.

Aller tout au bout du couloir ouest jusqu'à ce que Lara se trouve téléportée à l'entrée d'une pièce avec un **monstre Tinnos**. Après l'avoir éliminé, ramasser la **Lacrime Hevae 1/4** qu'il laisse puis sortir de la pièce en rampant dans un passage au sol coté est. Plonger dans un couloir et en ressortir dans un couloir. Aller vers l'ouest, tourner à gauche et prendre le premier passage à droite, ramasser des **cartouches shotgun normales** et une **petite trousse de soins**, puis revenir dans le couloir précédent. Grimper sur le mur sud et avancer jusqu'à ce que Lara soit à nouveau téléportée dans la même pièce que précédemment avec un monstre Tinnos. L'éliminer pour récupérer la **Lacrime Hevae 2/4**. Ressortir de la pièce comme précédemment.

Une fois sortie de l'eau, aller tout droit, tourner à gauche, grimper au mur sud, aller tout au bout du couloir en face, ramasser des **cartouches shotgun normales** et une **petite trousse de soins**, puis revenir en arrière pour prendre le couloir est. Descendre au niveau inférieur, aller tout droit, puis à droite, à gauche, à droite, première à gauche, descendre au niveau inférieur, puis à droite pour être une nouvelle fois téléporté dans la pièce avec un nouveau **monstre Tinnos**. Après l'avoir éliminé et ramasser la **Lacrime Hevae 3/4**, sortir de la pièce comme les deux fois précédentes.

Une fois sortie de l'eau, prendre le premier couloir à droite, descendre au niveau inférieur, aller au nord, ramasser des **cartouches shotgun normales** à droite, revenir en arrière, prendre à droite, faire G, D, G, D, D, G, aller tout au bout du couloir en évitant le **squelette** (ou en l'éliminant). Descendre au niveau inférieur, aller vers l'est, prendre à droite 2 fois, puis à gauche jusqu'à une pièce avec **2 squelettes**. Les éliminer puis prendre les **Sigillum Hevae 1/4** et **2/4** sur les blocs. Plonger dans le trou S/O, nager dans le couloir et sortir



dans une petite pièce qui contient le **secret n° 9 : une rose dorée, une grande trousse de soins, une petite trousse de soins et des cartouches shotgun normale**.

Revenir dans la pièce aux squelettes, prendre le couloir de sortie, aller à droite, monter à l'échelle sur la droite, prendre à gauche 2 fois, puis D, G, D et monter l'échelle à droite. Faire D, G, G, aller tout au bout vers l'est pour revenir dans la grande salle sans fond.

Sauter sur la plateforme en face et lire la nouvelle page du journal.

Journal page 18 : J'ai réussi à traverser le labyrinthe de la folie. Deux des quatre clés du Tombeau d'Ève sont maintenant en ma possession. Le chemin à venir ne sera pas plus clément.

Traverser la salle et passer la grille sud. Lara se trouve dans une pièce chronométrée avec des **dalles** sur lesquelles sont gravés des lettres qui forment le nom de Ève (**HEVAE**). Il faut marcher uniquement sur ces dalles et dans le bon ordre pour ouvrir la **grille** au sud, avant que le temps soit écoulé, sinon ... Une fois en sécurité, prendre le couloir ouest qui conduit à une nouvelle salle sans fond. Il va falloir la traverser en utilisant le bloc mobile qui fait des va et vient. Aller au bout du couloir nord, récupérer la **Sigillum Hevae 3/4**, puis faire demi-tour et sortir de la salle sans fond par le même chemin.

Aller tout droit, éliminer **un squelette** puis traverser une pièce en évitant les **flammes intermittentes**. Ramasser **une petite trousse de soins**, puis monter dans le couloir à l'est. Monter à une échelle puis sur un bloc qui mène à une pièce où **un squelette** attend Lara. Après l'avoir éliminé, monter sur le rocher vert et ramasser la **Sigillum Hevae 4/4**, ce qui a pour effet d'ouvrir la **grille** de sortie à l'est. Passer cette grille après avoir ramasser des **cartouches shotgun normales** et **un chargeur de HK**. Suivre le nouveau couloir, descendre au niveau inférieur, avancer et lire la nouvelle page du journal.

Journal page 19 : Les quatre clés sont assemblées. Il s'est probablement écoulé des millénaires depuis la dernière fois qu'elles se sont réunies pour desceller le tombeau d'Ève.



Passer la porte ouest qui s'ouvre automatiquement sur le tout début du niveau. Retourner dans la première grande salle sans fond et passer la **grille** ouest, maintenant ouverte. Suivre le couloir, ramasser des **cartouches shotgun normales** et **une petite trousse de soins** dans un petit couloir à droite, continuer dans le couloir précédent, pousser un bloc, ramper dans un petit couloir et mettre les **3 Lacrima Hevae** dans les **3 supports** pour ouvrir la **grille** menant au **secret n° 10 : un chargeur de HK, une Lacrima Hevae, une rose dorée, 3 petites trousse de soins et des cartouches shotgun normale**.

Retourner traverser la grande salle sans fond et revenir au niveau de la porte aux quatre serrures. Monter dans le passage à droite de la porte, éliminer les **2 monstres Tinnos** qui se réveillent puis mettre la **Lacrima Hevae** dans son **support** pour ouvrir la **grille** du **secret n° 11 : 3 petites trousse de soins et des cartouches shotgun normale**. Faire demi-tour et avant de quitter cette salle, aller dans le couloir derrière les flammes ramasser des **cartouches shotgun normales** et **une petite trousse de soins**.



Il est grand temps maintenant d'aller utiliser les **4 Sigillum Hevae** dans les **4 serrures** pour ouvrir la **porte** nord. Passer la porte, monter à une échelle et suivre le couloir qui mène à une grande salle profonde. Au milieu de cette salle se trouve des plateformes à différents niveaux. Il va falloir descendre sur ces plateformes et trouver **3 leviers** qui ouvriront une **grille** en haut de la salle dans le coin S/O.

Une fois les 3 leviers actionnés, descendre tout en bas de la salle, éliminer **un monstre Tinnos** puis ramasser **une petite trousse de soins**, des **cartouches shotgun normales** et **un chargeur de HK**. Remonter tout en haut de la salle, ramasser **une petite trousse de soins** ainsi qu'un **chargeur de HK** sur des plateformes et prendre le nouveau couloir dans le coin S/O.

Avancer jusque dans une salle avec **3 flammes bleue** qui se balancent, ramasser des **cartouches shotgun normales** et **un chargeur de HK**, puis traverser la salle en évitant les balanciers. Passer la **grille** qui s'ouvre automatiquement, éliminer les **2 monstres Tinnos** qui se réveillent, ramasser une **Lacrima Hevae** que l'un des deux monstres laisse et prendre le passage N/E dont la **grille** vient de s'ouvrir. Dans la nouvelle salle ramasser **une petite trousse de soins** ainsi que des **cartouches shotgun normales (x2)** et monter sur un mur pour pouvoir mettre la **Lacrima Hevae** dans son **support**. Cela a pour effet d'ouvrir la **porte** ouest, derrière Lara. Passer cette porte, ramasser le **Lacrimosa** dans le coin N/E et passer la **grille** S/O qui vient de s'ouvrir pour terminer le niveau.

Soluce très largement inspirée de la vidéo de **Doggett TV** : www.youtube.com/watch?v=UwYj6NKY50g