

RELICS OF POWER - PARTIE 1

AUTEUR : Seth94

DATE : 13/01/2015

SOLUCE : Full-Throttle

NIVEAU 1 - CORNISH CLIFFS

Après une courte glissade, aller vers l'est jusqu'à une grille fermée, puis prendre un couloir à gauche. Monter dans une petite salle (à ciel ouvert) et aller actionner le **levier** dans le coin sud/ouest qui ouvre la **grille** vue précédemment. Ramasser des **torches** puis retourner devant la grille. Entrer dans une grande grotte, tuer un **corbeau** puis s'accrocher au rebord de la falaise, se lâcher puis se rattraper au rebord en dessous. Se déplacer vers la gauche jusqu'à arriver au dessus d'une fissure. Se lâcher et s'y accrocher puis aller encore vers la gauche jusqu'à pouvoir monter dans une pièce qui contient le **secret n° 1** : **une grande trousse de soins et des cartouches de fusil à pompe**.

Plonger dans le lac et se laisser porter par le courant de la rivière jusqu'à une autre grotte, après une cascade. Sortir de l'eau par le grand escalier au nord et tuer un **homme armé** et un **chien**. Aller sur les bords de la rivière pour ramasser des munitions de MP5 et une petite trousse de soins. Revenir en haut de l'escalier et tuer un autre **homme armé** dans la cour supérieure avant d'y monter.

Ramasser des **chargeurs d'Uzi** dans un coin et le **fusil à pompe** dans un autre. Actionner un **levier** puis tuer un **homme armé** et un **chien** qui sortent suite à l'ouverture de la **grille** à droite de Lara. Entrer dans une petite pièce avec des caisses en bois. En haut à droite de l'entrée se trouve un passage. Pour l'atteindre il faut déplacer une **caisse** et monter dessus. Ramper dans un passage sombre jusqu'à une cellule. Ramasser des **cartouches de fusil à pompe** et des **grenades** puis actionner un **levier** qui baisse une **trappe** dans la cour coté nord/est. Monter sur le mur au nord et actionner le **levier** qui ouvre la **grille** à l'ouest.

Redescendre dans la cour, passer cette grille et entrer dans une pièce avec un bassin. S'accrocher au plafond du mur suspendu au milieu de la pièce et aller s'accrocher au mur ouest. Monter dans un petit passage en hauteur dans le coin nord/ouest et actionner un **levier** qui ouvre une petite **grille** au raz du sol tout en haut de cette pièce. Pour monter tout en haut de la pièce il faut s'accrocher de nouveau au plafond du mur suspendu au milieu et partir vers le sud.





Tourner 2 fois à gauche pour atteindre une petite plateforme. Grimper au mur pour atteindre un couloir, tuer un **homme armé** puis s'accrocher au plafond et aller vers le sud/est jusqu'à une plateforme. Sauter dans le coin sud/ouest et tirer une **caisse** pour libérer le passage se trouvant derrière. Revenir sur la plateforme précédente et sauter/s'accrocher au plafond du coin sud/est (saut assez compliqué). Une fois accroché au plafond, aller vers le nord puis s'accrocher au mur ouest. Descendre presque jusqu'en bas, faire un saut arrière pour se retrouver sur le mur au dessus de l'entrée de la pièce et ramasser le **secret n° 2 : des recharges d'Uzi et des torches**.

Remonter tout en haut de la pièce et ramper dans le passage au raz du sol et aller tout au bout (maintenant que la caisse ne bouche plus le passage). Descendre rapidement le couloir vers l'est en évitant la **boule** qui tombe derrière. Monter sur le mur devant la fenêtre et actionner le **levier** qui ouvre une **grille** en hauteur dans la cour coté sud. Ce levier ouvre également la **grille** au bout du passage sous Lara et qui permet de retourner dans la cour.

Aller y tuer un **homme armé** et son **chien** puis prendre le passage récemment ouvert au sud. Tuer un **corbeau** au passage et ramasser des balles de **desert eagle**. Une fois dans le passage sud, prendre le couloir à droite, monter à une échelle et suivre les couloirs en évitant les **3 boules** qui tombent. Au bout dernier couloir s'accrocher à l'échelle au plafond de la pièce avec les caisses pour la traverser et actionner le **levier** qui ouvre la **porte** en bas coté sud. Aller récupérer la **1^{ère} Serpent Stone** et tuer un **homme armé**.

Retourner dans la cour et remonter dans le passage en hauteur au sud. Cette fois, prendre le couloir de gauche, s'accrocher à l'échelle au plafond pour passer au dessus des **dalles brulantes** et suivre le couloir qui mène à une grande grotte avec un bassin et 3 piliers dont 2 surmontés de **dalles brulantes**. Plonger dans le bassin et sortir de l'eau coté nord. Dans le couloir ramasser une **grande trousse de soins** et des **cartouches de fusil à pompe** puis prendre le passage au sud/est, afin de pouvoir atteindre un passage en hauteur dans le coin du mur nord/est. Ramper dans le petit couloir qui conduit au **secret n° 3 : des cartouches de fusil à pompe**.

Aller maintenant dans le couloir au sud. A l'entrée de ce couloir en hauteur se trouve le **levier** qui éteint les flammes sur un des piliers de la grotte. Pour l'atteindre il va falloir aller chercher un **bloc** au bout du couloir, derrière les **flammes intermittentes**. Le couloir dans le coin sud/ouest de la grotte aide à la manœuvre. Une fois le premier pilier éteint, monter dessus et sauter sur la plateforme du coin sud/est afin d'y actionner le **levier** qui ouvre la **grille** d'un passage tout en haut de la grotte coté ouest. Revenir sur le pilier précédent et sauter/s'accrocher à l'échelle du pilier à gauche. Monter tout en haut malgré les flammes et sauter/s'accrocher à l'échelle du troisième pilier. Lara perd un peu de vie mais ne s'enflamme pas. Une fois sur ce pilier, aller dans le passage ouest via la plateforme sud.



Suivre le couloir qui conduit aux abords de la rivière du début de niveau. S'accrocher au mur sud et se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir monter dans une petite caverne sombre. Allumer une torche et ramper dans le passage. Monter dans une salle avec une échelle au plafond, ramasser une **petite trousse de soins** en court de route et des **cartouches de fusil à pompe** dans la salle. Traverser la salle en utilisant l'échelle au plafond et le bloc du coin sud/ouest puis monter sur le mur coté ouest. Noter au passage les inscriptions au plafond (V II I). Actionner le **levier** qui ouvre une **grille** dans le coin nord/ouest de la salle. Y aller.

Dans cette pièce se trouvent **5 leviers**. Il ne faut actionner que ceux dont les n° se trouvaient au plafond de la salle précédente. Cela a pour effet d'ouvrir la **grille** de la pièce à coté. Y aller et descendre le couloir qui conduit aux abords de la rivière. S'accrocher au plafond et aller vers le nord jusqu'à une plateforme. Monter dans le passage au dessus, monter au mur, ramasser des **torches** et suivre un nouveau couloir qui mène à une grotte avec un trou au dessus de la rivière, entre 2 pans inclinés. S'accrocher au rebord du pan droit, se déplacer vers la gauche jusqu'au bout puis faire un saut arrière suivi d'un saut avant vers la gauche pour atterrir à l'entrée d'un nouveau couloir.

Suivre le passage qui descend, ramper et s'accrocher au rebord du rocher au dessus de l'eau. Se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir ramper dans un passage et sortir dans une salle à ciel ouvert. Tuer un **chien** et un **soldat** puis actionner un **levier** dans le coin nord/ouest pour ouvrir la **grille** juste à coté. Tuer un **soldat** qui sort du passage et y entrer. Dans cette pièce ramasser une **petite trousse de soins** et mettre le **bloc** devant l'entrée afin de pouvoir atteindre la corniche au dessus. Tuer un **corbeau** puis aller sur la corniche au sud actionner un **levier** qui ouvre la **grille** en dessous. Avant d'y aller, se placer dans le coin sud/est de la corniche et à l'aide d'une torche, repérer la **dalle invisible** qui permet d'atteindre la corniche d'en face ou se trouve le **secret n° 4 : les Uzis**.



Descendre, aller dans la pièce ouverte récemment, tuer un **chien**, monter à une échelle, en haut faire un saut avec retournement pour pouvoir atteindre une fissure dans le mur puis se déplacer vers la droite jusqu'à une plateforme. Actionner un **levier** qui ouvre la quatrième **grille** de la salle précédente au nord/est. Suivre le couloir qui conduit aux abords de la rivière.

Entrer dans un passage du mur ouest via les plateformes au dessus de l'eau pour rejoindre la grotte de départ de la rivière. Tuer **2 corbeaux** puis grimper sur le mur à gauche du passage d'où vient Lara pour atteindre un couloir. Monter tout en haut du couloir en évitant les **2 boules** qui tombent, jusque dans une pièce avec une grille qui donne sur la cascade du début de niveau. Monter dans un passage au plafond puis traverser la grande grotte grâce au pont suspendu. Actionner un **levier** qui fait monter une **grille** à l'est du pont suspendu, permettant de monter sur un pont rocheux en travers de la grotte. Descendre coté nord/est du pont et monter sur un bloc pour atteindre une tyrolienne. L'utiliser pour traverser la grotte et atteindre une pièce contenant la **2^{ème} Serpent Stone**.

Replonger dans la rivière et se laisser porter par le courant jusqu'à la salle après la cascade. Monter dans la pièce du coin sud/est grâce à l'échelle, mettre les deux Serpents Stones dans leur **support** afin d'ouvrir la **grille** au milieu puis suivre le couloir pour terminer le niveau.

NIVEAU 2 - THE CASTLE



Commencer par aller actionner le seul levier accessible qui se trouve en haut d'un escalier et qui ouvre la trappe I. Pour le **levier** de cette **trappe**, pas de difficulté particulière. Pour le **levier** de la **II** il faudra pousser une **caisse** pour l'atteindre.

Le **levier** de la **trappe** n° **III** est plus compliqué : nager dans le bassin jusqu'à l'autre bout de la salle, actionner un **levier chrono** sous marin qui éteint provisoirement la **flamme** sur le premier pilier, revenir rapidement à l'entrée de la salle, sortir de l'eau et sauter sur le premier pilier puis faire un demi tour et sauter dans le coin nord/ouest pour actionner un **levier chrono** qui éteint provisoirement la **flamme** sur le deuxième pilier. Retourner rapidement actionner le premier **levier chrono** pour éteindre à nouveau la **flamme** sur le premier pilier et sortir de l'eau à l'entrée de la salle pour pouvoir sauter de pilier en pilier jusqu'à l'autre bout de la salle et atteindre ainsi le **levier** qui ouvre la **trappe** suivante. Ramasser des **cartouches de fusil à pompe** avant de quitter cet endroit.

Pour le **levier** la **trappe** **IV**, pas de difficulté particulière pour l'actionner si ce n'est de ramper dans un passage. Une fois la **trappe** **V** passée, glisser sur une pente qui mène à la bibliothèque. Aller dans le coin sud/est, derrière des rangées de livres ramasser le **secret n° 6** : une **petite trousse de soins**. Noter la présence d'une pièce à l'ouest avec 3 serrures.

Suivre le couloir jusqu'à une première pièce. Ramasser une **petite trousse de soins** et des **torches** puis marcher sur la **grille** au sol qui s'ouvre. Glisser jusqu'à un ponton dans une cave. Une animation montre un **soldat** sur le mur en hauteur devant Lara. Pour l'avoir facilement et sans risque, rester sur le ponton et lui tirer dessus en sautant sur place. Plonger dans le bassin et monter sur le ponton nord/est ramasser les **Uzis** avec des **munitions**. Plonger à nouveau dans l'eau et prendre le passage au nord. Sortir dans une pièce sombre où vous attendent **2 hommes armés d'épée**. Après les avoir dégommés, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** dans un coin puis aller dans le coin opposé et déplacer un **bloc** contre le mur ouest afin d'atteindre une corniche. Aller y actionner un **levier** qui ouvre une **grille** en haut (coin nord/est) dans la salle précédente. Pour l'atteindre, grâce à l'échelle sur le mur ouest, monter sur le mur où se trouvait le soldat et sauter sur le mur de l'autre côté de la salle. Avant d'entrer dans le passage récemment ouvert, monter sur le bloc ouest et sauter dans un passage en hauteur pour trouver le **secret N° 5** : des **torches** et une **grande trousse de soins**.

Entrer maintenant dans le nouveau passage, la grille se referme derrière Lara qui se retrouve dans un **labyrinthe** (voir plan plus bas). Il va falloir trouver **5 trappes** numérotées de **I** à **V**, qui mènent à **4 leviers**, permettant d'atteindre la bibliothèque. Chaque levier ouvre la trappe numérotée suivante. Ramasser en chemin des **grenades**, des **recharges d'Uzi**, des **chargeurs de MP5** et tuer **2 soldats**.





Sur une des armoires coté nord se trouve un **livre/levier**, l'actionner pour ouvrir un **passage** derrière une des armoires à coté. Plonger dans un couloir qui mène à une salle avec des piliers. Sortir de l'eau sur l'un d'eux, tuer un **soldat** et un **crocodile** puis plonger dans l'eau et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** en hauteur dans le coin nord/ouest. Passer cette porte en empruntant le pont suspendu et traverser 3 pièces avec armoires remplies de livres. Monter dans un passage au plafond. Dans cette pièce se trouvent **2 leviers**. Celui de droite ouvre une **petite grille** en hauteur dans le couloir avec des lames horizontales. Celui de gauche ouvre la **porte chrono** du coin sud/ouest dans la grande salle précédente. Y aller rapidement, après avoir tuer un **soldat**, pour ramasser le **secret n° 7 : des balles de desert eagle**.

Revenir sur pont suspendu et grimper au mur nord pour atteindre un couloir en hauteur. Passer la première **lame horizontale** en restant accroupie (inutile d'essayer de passer les 2 lames suivantes ; trop rapprochées), s'accrocher à la fissure du mur pour atteindre le passage en hauteur récemment ouvert. Ramper jusqu'à un levier qui baisse une trappe au dessus d'un pilier dans le coin nord/est de la grande salle. Aller sur ce pilier via la fissure du mur nord. Monter sur la corniche est, monter dans le passage du coin sud/est, grimper à une échelle et sauter dans une petite pièce en hauteur. Sauter par-dessus un trou avec des **pics**, reculer et s'accrocher au rebord pour éviter les **2 boules** qui tombent devant, puis aller actionner un **levier** qui ouvre une **porte** dans le coin nord/est de la salle précédente.

Aller y actionner un **levier chrono** qui ouvre la **grille** en haut de la salle précédente au sud. Aller très rapidement y récupérer la **Ruby Key**. Ramasser une **petite trousse de soins** et replonger dans l'eau pour retourner dans la bibliothèque.

Monter l'escalier coté est, utiliser le pont en bois pour aller dans le coin nord/est ramasser une **grande trousse de soins** et tuer un **soldat** en bas. Déplacer le **bloc** du coin sud/ouest pour pouvoir atteindre l'étage supérieur. Ramasser des **chargeurs de desert eagle** sur le rebord d'une fenêtre puis monter dans un passage en hauteur dans le mur est.

Descendre sur un ponton au dessus de l'eau, tuer un **crocodile** et plonger dans l'eau qui entoure le bâtiment d'où sort Lara. Sortir de l'eau sur un petit ponton dans le coin nord/ouest et aller devant une échelle contre le mur nord en s'accrochant sous une corniche rocheuse puis en s'accrochant une fissure en dessous. Au pied de l'échelle, profiter de tuer un **crocodile** (si il passe dans le coin). Avant de monter, s'accrocher à la fissure à gauche de l'échelle et se déplacer vers la gauche à travers la cascade, jusqu'à pouvoir ramper dans un petit couloir conduisant au **secret n° 8 : des torches et des chargeurs d'Uzi**.

Monter maintenant à l'échelle et aller dans un passage du mur est en s'accrochant au plafond au dessus d'un cours d'eau venant d'une cascade. Glisser dans une petite pièce et prendre le passage qui s'ouvre à l'est.



Traverser le couloir en évitant les **lames horizontales**. Les deux premières ne posent pas de difficulté particulière. Par contre les deux suivantes sont très rapprochées l'une de l'autre. La méthode que j'ai utilisé et qui fonctionne bien, c'est calculer son premier saut pour atterrir entre les 2 lames (il y a un tout petit espace où les lames ne touchent pas Lara). Pour la deuxième lame, faire un saut en maintenant la touche action comme si on voulait s'accrocher à quelque chose. Sans ça, Lara se cogne au plafond et finie en rondelles.

Suivre le couloir jusqu'à atteindre une corniche au dessus d'une nouvelle cascade (qui rejoint la cascade vue précédemment). Traverser le cours d'eau en s'accrochant au plafond et suivre un petit couloir qui permet de retraverser le cours d'eau en sautant. S'accrocher au rebord du rocher et grâce à la fissure se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir monter dans une niche. Ramasser une **petite trousse de soins** et retraverser une nouvelle fois le court d'eau pour atteindre une échelle. Monter jusqu'à se trouver devant un espèce de temple.

Tuer **5 hommes armés d'épée** puis monter sur les rochers au sud/est. Suivre le couloir qui mène au coin sud/ouest, tuer un **corbeau**, puis, via une corniche en hauteur ramper dans un passage du mur ouest. Ramper jusqu'à un couloir, tuer un **homme armé d'épée** et avancer jusqu'à arriver au dessus du temple. Tuer un **corbeau**, ramasser des **chargeurs d'Uzi** puis actionner un **levier** qui ouvre la **porte** du temple. Y aller après avoir tué un **chien** et un **soldat**.

Dans le temple, descendre à l'étage inférieur et tout en évitant les **flèches empoisonnées** qui sortent des murs, aller ramasser des **cartouches de fusil à pompe** dans la pièce ouest, puis aller chercher un **bloc** dans la pièce est et la mettre sur une **dalle** avec un motif identique à celui du bloc, dans la salle principale. Attention lors du déplacement du bloc dans le sens est/ouest, les flèches passent à travers le bloc, donc éviter de se placer dans l'axe des flèches. Une fois le bloc à la bonne place, la **grille** nord s'ouvre. Aller dans la pièce récupérer l'**Emerald Key**. Utiliser le bloc pour pouvoir remonter à l'étage supérieur et sortir du temple. Tuer un **soldat** puis plonger dans l'eau pour revenir à la grande grotte.

Passer sur le côté ouest du bâtiment, entrer dans une grotte sous marine, sortir de l'eau dans une pièce, tuer un **soldat** et un **chien** puis prendre le passage est jusqu'à une grande salle. Tuer un **soldat**, ramasser une **grande trousse de soins** dans un coin puis monter sur le mur en pente au centre de la salle et sauter dans le passage ouest qui conduit à une corniche au dessus de la pièce précédente. Aller y actionner un **levier** sur le mur nord pour ouvrir une **grille** dans la pièce en dessous côté ouest. Y aller. Glisser sur une pente et aller très rapidement actionner un **levier** dans un coin pour ouvrir une **grille** dans le coin opposé. Et tout ça avant que les **pics** qui descendent du plafond ne touchent Lara.



Suivre le couloir qui monte, jusqu'à un **levier** qui ouvre la deuxième **grille** de la pièce avec le bassin côté sud. Y retourner en empruntant une échelle au plafond dans le couloir conduisant à ce levier et prendre le quad. Prendre le passage est, puis celui qui descend au nord. Monter la pente est et suivre le couloir jusqu'à un petit muret au bout duquel se trouve un levier. Descendre du quad avant le muret, ramasser des **chargeurs d'Uzi** puis aller actionner le **levier** qui coupe une **flamme** au plafond de la grande grotte (coin sud/ouest). Reprendre le quad, descendre dans la cour à droite, écraser un **soldat**, descendre du quad et monter sur le mur ouest ramasser des **cartouches de fusil à pompe** puis reprendre le quad et remonter la pente sud.

Suivre le chemin qui mène sur le mur au centre de la salle, après plusieurs sauts, puis sauter dans le passage ouest comme précédemment mais avec le quad cette fois. Suivre la corniche et monter la pente ouest. Descendre du quad, prendre le passage nord, descendre grâce à une échelle et continuer à avancer jusqu'à une petite corniche en haut dans le coin sud/ouest de la grande grotte. Sauter sur la corniche au nord, grimper au plafond jusqu'à une niche, s'accrocher au plafond et passer devant les blocs dont on évite les **flamme intermittentes** (la flamme du premier bloc ayant été éteinte grâce au dernier levier). Avancer jusqu'à un passage dans le mur est. Tuer un **homme avec une épée**, ramasser une **petite trousse de soins** puis récupérer la **Sapphire Key** au centre de la salle.

Faire le chemin en sens inverse jusqu'au quad, descendre la pente et aller dans le coin nord/est de la corniche où une grille s'est ouverte sur le **secret n° 9 : des cartouches de fusil à pompe et des grenades**.

Retourner dans la bibliothèque puis dans la pièce ouest et utiliser les 3 clés dans les **3 serrures** pour ouvrir la **trappe** au centre de la pièce. Plonger dans le trou et nager dans le tunnel jusqu'à pouvoir sortir de l'eau dans une caverne. Avancer vers le symbole sur le mur pour terminer le niveau.

NIVEAU 3: EXCAVATION SITE

Avancer jusqu'à l'intersection. Prendre le passage au nord jusqu'à une grande grotte avec une excavatrice au centre. Tuer un **ouvrier** puis prendre le passage dans le coin nord/est. Au bout du chemin monter à une échelle pour arriver devant une cabane entourée d'un grillage. Monter à une échelle sur un pilier du mur nord et faire un saut arrière puis immédiatement un saut avant sur le pan incliné pour pouvoir s'accrocher au plafond. Suivre le chemin contre le mur nord jusqu'à pouvoir ramper dans un petit passage. Suivre le chemin qui mène à un **petit conteneur**. Après avoir ramasser la **petite trousse de soins** devant, tirer le conteneur en arrière. Cela libère un passage derrière pour plus tard. Faire le chemin en sens inverse et retourner devant la cabane entourée de grillage.

Aller maintenant dans le coin nord/ouest, monter sur un rocher puis sur une échelle, en haut faire un saut arrière pour atteindre une plateforme. Avant d'aller dans le passage nord sauter et s'accrocher à la plateforme sur le pilonne métallique au sud. De là, sauter et ramper dans un petit passage qui mène au **levier** qui ouvre une petite **grille** au raz du sol près d'une cabane et derrière laquelle se trouve le secret n° 10. Nous le récupérerons plus tard. Pour l'instant, retourner sur la plateforme en hauteur dans le coin nord/ouest puis sauter dans le passage nord. Ramper dans le couloir qui a été libéré grâce au déplacement du conteneur et suivre le chemin qui conduit à une **tyrolienne**. L'emprunter pour passer au dessus du grillage et rejoindre la cabane. Tuer un **ouvrier**, monter sur le toit de la cabane pour ramasser des **chargeurs d'Uzi** puis entrer dans la cabane et actionner **levier** qui fait monter le **niveau** d'eau dans un trou. Tuer un **ouvrier**, sortir de la cabane et aller dans le coin sud/ouest prendre un petit passage qui conduit dans la deuxième pièce de la cabane. Tuer un **ouvrier** puis actionner un **levier** qui fait lever une **dalle** contre une paroi rocheuse. Ressortir de la cabane, aller dans le coin sud/est ramasser des **torches** et prendre un passage qui permet de retourner derrière le grillage.

Une fois à l'extérieur du grillage, prendre un passage dans le coin sud/ouest, jusqu'au trou qui a été rempli d'eau récemment. Plonger et aller récupérer la **Key Card A**. Retourner devant la cabane et sortir de cette grotte pour retourner à la précédente.

Prendre le passage sud/est, et suivre le chemin jusqu'à une nouvelle cabane entourée de grillage à côté d'une cascade. Contre la paroi est, en hauteur, se trouve la dalle récemment montée. Pour l'atteindre, grimper au mur et se déplacer jusqu'à pouvoir faire un saut arrière ou utiliser le rocher incliner à côté. Suivre le chemin qui permet d'atteindre le mur sud. S'y accrocher et se déplacer vers la droite pour monter sur un rocher. Suivre le couloir est qui conduit à une corniche dans la grotte de l'excavatrice. Aller dans le coin sud/est, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** et prendre le passage à côté. Descendre dans une pièce avec un petit conteneur, puis dans un couloir en dessous. Actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** derrière Lara mais qui se trouve dans la grotte de l'excavatrice. Y retourner par le même chemin et en déplaçant le **petit conteneur** pour y monter dessus.

Une fois dans le nouveau passage, avancer jusqu'à un trou avec de l'eau. Plonger et aller tout en bas prendre conduit qui remonte à l'air libre. Aller y actionner un **levier** qui **vide** l'eau dans le conduit puis revenir en arrière et actionner un **levier** sur le mur ouest pour ouvrir une **grille** derrière Lara. Retourner actionner le **levier** précédent pour **remplir** le conduit d'eau et nager dans le conduit récemment ouvert. Y actionner un **levier** sous marin qui ouvre la **grille** d'une niche au dessus de Lara. Retourner actionner le **levier** qui fait **vide** l'eau et revenir dans ce conduit, monter dans la niche qui permet d'atteindre un **petit conteneur** en haut du conduit. Le pousser pour trouver la **Key Card B**. Aller actionner une dernière fois le **levier** pour **remplir** le conduit et permettre à Lara de ressortir. Retourner dans la grotte de l'excavatrice.



Revenir à l'intersection du début de niveau et prendre le passage sud, ramasser en cours de route des **cartouches de fusil à pompe** et avancer jusqu'à une cabane. Tuer un **ouvrier**, ramper dans le passage au raz du sol pour aller chercher le **secret n° 10 : une grande trousse de soins**, puis monter sur un rocher en passant par le toit de la cabane pour ramasser des **torches**. Utiliser la **Key Card B** dans la **serrure** pour ouvrir la **grille** de la cabane et y entrer.

Aller dans la deuxième pièce, celle avec le bassin, plonger et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** à l'autre bout de la pièce. Suivre le conduit qui descend jusqu'à la cabane de la cascade. Monter sur le toit de la cabane d'où est sortie Lara et ramper dans un passage en hauteur pour trouver le **secret n° 11 : des torches**. Redescendre, tuer le **crocodile** dans le bassin qui entoure la cabane puis plonger, ramasser des **torches** et sortir de l'eau pour tuer **2 ouvriers**. Monter sur le toit de la cabane, ramasser une **grande trousse de soins** puis actionner le **levier** derrière les bouches d'aération afin d'ouvrir la **grille** ouest de la cabane. Y entrer et tuer un **ouvrier**.

Dans cette cabane il va falloir récupérer la Key Card C qui se trouve sur un bloc. Mais, pour ne pas finir carbonisé, il va falloir désactiver le piège de ce bloc. Pour cela il faut actionner un levier qui se trouve derrière le conteneur en hauteur dans la deuxième partie de la cabane. Il va donc falloir faire passer tous les **conteneurs** dans la deuxième partie de la cabane pour pouvoir faire sortir suffisamment le **conteneur** du mur et atteindre ainsi le **levier** qui désactive le **piège**. Une fois la **Key Card C** en poche revenir dans la première partie de la cabane, ramasser une **petite trousse de soins** et utiliser la Key Card C dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** à côté. Aller au bout du couloir pour actionner un **levier** qui fait monter une **dalle** sur le pilier métallique dehors. Y monter en passant par le toit.

Une fois sur la dalle, sauter sur un rocher au sud puis sur un autre à l'est. Suivre le couloir qui monte jusqu'à une grande grotte avec un trou au sol. Avant de glisser sur les pentes qui mènent à la tyrolienne, aller dans le coin sud/est en s'accrochant au rebord en pente du mur sud, afin de récupérer le **secret n° 12 : le lance grenades**. Revenir à l'entrée de la grotte par le même chemin.

Maintenant il va falloir glisser sur les deux longues pentes afin d'atteindre un pilier avec une **tyrolienne**. L'emprunter pour descendre en bas de la grotte. Ramasser des balles de **derert eagle** dans un coin puis descendre à l'étage inférieur grâce à un rocher escaladable à côté. Tuer **2 ouvriers** puis ramasser des **torches** et des **chargeurs d'Uzi** sur les toits des cabanes. Entrer dans la cabane nord et ramper sous un tuyau pour actionner un **levier** qui ouvre une **grille** au bout du couloir derrière Lara. Y aller.





Dans cette pièce sombre il va falloir déplacer les **petits conteneurs** afin d'atteindre un **levier** en hauteur. Pour ce faire, commencer par déplacer le premier conteneur à droite contre le mur ouest afin de pouvoir pousser le conteneur du haut contre le mur nord. Déplacer à nouveau le premier conteneur et le mettre contre le mur nord et tirer/pousser le conteneur du haut sous le levier. L'action sur le levier ouvre une **trappe** dans un rocher. Pour atteindre cette trappe, remonter dans la grotte supérieure par le même chemin que pour y descendre, grimper au rocher dans le coin nord/est jusqu'à une plateforme à gauche et à partir de là, sauter/s'accrocher au mur en pente au nord. Se déplacer jusqu'au bout puis faire un saut arrière avec retournement afin d'atterrir sur un rocher. Grimper dans le passage en hauteur pour atteindre la trappe récemment ouverte. Suivre le couloir qui monte jusqu'à une ouverture en hauteur dans la grotte de la cabane avec la cascade. S'accrocher au plafond et suivre le chemin qui mène à une plateforme vers la gauche. Sauter sur une autre côté nord et ramper dans un couloir qui conduit à un **levier** qui ouvre une **trappe** dans le toit de la cabane à côté. Faire le chemin inverse et se laisser tomber sur le toit de la cabane puis entrer à l'intérieur par la trappe récemment ouverte.

Tuer un **ouvrier**, ramasser la **Drill Key** qu'il laisse tomber, aller ramasser des **cartouches de fusil à pompe** dans le couloir de gauche puis aller dans la petite pièce au bout du couloir pour actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans le bassin entourant la cabane, ce qui permet de retourner dans la grotte de l'excavatrice. Y aller.

Utiliser la Key Card A dans la **serrure** de la cabane pour en ouvrir la **grille** et entrer à l'intérieur. Tuer un **ouvrier** puis utiliser la Drill Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **bulle** à côté de Lara, libérant ainsi un **levier**. L'actionner pour **mettre en route l'excavatrice** qui creuse un trou. Y descendre après avoir tué **2 ouvriers**. Une fois en bas, suivre le couloir pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 4 : RUINS OF TINTAGEL

Avancer dans le couloir jusqu'à l'intersection et prendre le passage à gauche. Ramasser des **torches** et des **chargeurs d'Uzi** puis revenir à l'intersection et partir vers le sud. Suivre le couloir en évitant le **piège** qui sort du mur (un bon sprint suffit). Lara se trouve maintenant dans une vaste grotte. Descendre dans le trou en se laissant tomber sur les rochers du coin sud/est, passer sous le porche ouest, tuer un **homme armé d'épée** puis prendre le passage sud qui mène à un trou rempli d'eau. Plonger et nager rapidement vers l'est puis sortir de l'eau et tuer le **crocodile** qui sort d'un petit couloir au nord. Replonger et aller actionner un **levier** sous-marin juste avant le couloir du croco et qui ouvre une **trappe** au bout de ce même couloir. Y aller.

Sortir de l'eau pour pouvoir actionner un **levier** qui ouvre une **grille** à gauche de Lara. Passer cette grille pour retourner actionner le **levier** sous-marin pour refermer la **trappe**, ce qui permet d'atteindre un petit passage au dessus. Ramper dans ce passage et avancer jusque dans une salle avec une passerelle en bois. Actionner un **levier** dans le coin nord/ouest de la salle pour ouvrir une **petite grille** en hauteur qui se trouve derrière le **bloc** mobile du coin sud/ouest. Pousser le bloc tout au bout du passage, ramper dans le passage en hauteur à droite et aller au bout du couloir en évitant le **piège** qui sort du mur. Ramper dans le passage en hauteur au nord puis continuer à monter jusqu'à la prochaine pièce où se trouve un **homme armé d'épée**. Le tuer, ramasser une **grande trousse de soins** et actionner un **levier** qui baisse une **trappe** à mi-hauteur de l'échelle à droite de Lara. Revenir dans la salle précédente par le même chemin. Pour passer le piège en sens inverse en perdant le moins de vie possible (voir même pas du tout), il faut se placer dos au mur et face au piège puis marcher 3 pas en avant et enfin faire un beau plongeon en avant.



Une fois de retour dans la salle, monter sur la passerelle, via l'échelle maintenant accessible, tirer le **bloc** en arrière, descendre dans la salle et remonter derrière le bloc via un rocher incliné en dessous. Passer dans la grotte à l'est, y descendre dans le coin sud/ouest pour ramasser des **cartouches de fusil à pompe**, puis remonter sur la passerelle et sauter/ramper dans le passage du coin nord/ouest et aller actionner un **levier** qui ouvre la **trappe** en haut de l'échelle de la salle précédente. Y retourner.

Une fois de retour dans la salle, aller dans le passage du coin sud/ouest et tirer le **bloc** au maximum en arrière. Cela va libérer le **passage** du dernier secret. Mais pour y entrer il va falloir monter dans la pièce tout en haut de l'échelle et redescendre par le couloir avec le piège. Une fois ce dernier passé, ramper dans le passage en hauteur et de l'autre côté du mur entrer dans la pièce sombre à droite pour récupérer le **secret n° 13 : des chargeurs d'Uzi et des grenades**. Revenir dans la salle de la passerelle. Pour cela, deux possibilité : soit repasser par le couloir avec le piège soit pousser le bloc au maximum, se placer à gauche du bloc et sauter dans l'angle entre le bloc et le mur. Lara passe entre les deux (bug ???).

Remonter sur la passerelle comme précédemment et cette fois aller tout au bout du passage est, tuer un **homme armé d'une épée** et plus loin ramasser la **Citrine Key**. Une **grille** s'ouvre à gauche de Lara et permet de revenir au début du niveau. Tuer un **homme armé d'une épée** puis redescendre dans le grand trou.

Monter sur le bloc du coin nord/ouest afin d'atteindre le haut du mur au dessus du porche. Sauter sur le pan rocheux incliné au nord/ouest, s'accrocher au rebord et se déplacer vers la droite. Une fois au bout, monter et faire un saut arrière retourné tout en se dirigeant vers la gauche afin d'atterrir le mur ouest. Prendre le couloir ouest après avoir ramasser une **petite trousse de soins**. En bas du passage utiliser la Citrine Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** à côté. Suivre le couloir qui conduit à la salle des tombes des chevaliers de la table ronde.

Tuer **4 hommes armés d'épée** qui sortent de 4 petits couloirs, monter sur la tombe du roi Arthur ramasser des **chargeurs d'Uzi** et aller actionner les **4 leviers** dans les 4 petits couloirs pour ouvrir une **grille** dans le mur ouest, derrière la tombe de Galahad. C'est là que les choses se gâtent. **2 chevaliers** apparaissent dans la salle et n'ont qu'une idée en tête, griller Lara avec des boules de feu bleues. C'est dans ces moments là qu'on est content d'avoir économisé ses munitions lourdes car elles vont être utiles pour les dégommer. La solution la plus rapide c'est de les attaquer séparément et de leur tirer dessus à bout portant en commençant par les grenades, puis le fusil à pompe et si c'est pas suffisant, les Uzi et les pistolets. Heureusement il est possible de jouer à " chat perché " en montant sur les tombes de Galahad ou du roi Arthur. Là, les chevaliers ignorent Lara. Une fois éliminés, ramasser les **2 fragments** qu'ils laissent et les placer de chaque côté de la **tombe du roi Arthur**. C'est le premier pas vers l'ouverture de la **cage** au centre de la salle. Pour l'ouvrir complètement, aller dans le coin sud/ouest et tirer un **bloc** jusqu'à pouvoir l'utiliser pour atteindre un passage en hauteur dans le mur ouest. Pour ouvrir la **grille** qui bloque l'entrée de ce passage, aller dans la petite pièce derrière la tombe de Galahad et actionner un **levier**. Aller ensuite monter sur le bloc et actionner le **levier** dans le passage en hauteur pour ouvrir la **cage** au centre de la salle. Cela ouvre aussi une **grille** dans la pièce derrière la tombe de Galahad. Aller y ramasser des **recharge d'uzi** et des **cartouches de fusil à pompe** en évitant le **piège** qui sort du mur. Pour sortir sans égratignures de ce passage, se placer contre le mur du fond, perpendiculairement au piège et faire un saut de côté.

Il ne reste plus qu'à aller chercher le bouclier au centre de la salle pour terminer cette partie de l'aventure.

PLAN DU LABYRINTHE DU NIVEAU 2

