

TOMB RAIDER REQUIEM

AUTEUR : VinRaider

DATE : 26/12/2016

SOLUCE : Full-Throttle

NIVEAU 1 : PARIS

Après l'animation, Lara se retrouve dans une ruelle de Paris – rue Bourges. Dans son **agenda** se trouve le but de sa présence ici. Commencer par ramasser des **torches**, puis sortir de la ruelle et prendre à gauche dans la rue du Faubourg du Temple. Sur la place du 14 juillet, dans le coin sud/est, à coté de l'arrêt de bus, ramasser un **chargeur de scorpion-X** et aller au bout de la petite ruelle sud/ouest. Appuyer sur un **interrupteur** qui ouvre la **porte** de la maison à l'ouest. Entrer dans une pièce avec des caisses. Il va falloir les bouger pour pouvoir atteindre une trappe (fermée pour l'instant) au plafond. Tirer la **caisse** du coin sud/est et la mettre dans le coin sud/ouest. Cela va permettre de tirer la **caisse** qui se trouve au milieu du mur ouest. Redescendre et tirer la première **caisse** pour la mettre entre les deux caisses à gauche de l'entrée. Remonter sur les caisses et aller mettre la deuxième sur la première et sous la trappe du plafond. Aller maintenant dans le coin sombre au nord/ouest et appuyer sur un **interrupteur** qui ouvre la **trappe** du plafond.

Monter sur une terrasse, ramasser des **torches** dans un coin, sauter sur une petite passerelle au sud/est, sauter sur le pilier au bout de l'impasse au sud et ramasser la **Bar Key**. Descendre du pilier et reprendre la rue du Faubourg du Temple. Prendre la rue Sainte Catherine, puis la rue d'Etauliers vers le sud et avancer jusqu'à la place de la République. C'est là que se trouve l'entrée du métro. A noter pour plus tard, pour l'instant utiliser la Bar Key dans la **serrure** du " Café de Paris " pour ouvrir la **porte** à gauche.

Entrer dans le bar, passer derrière le comptoir et ouvrir une **trappe** au plafond en s'accrochant à sa poignée. Ramper dans le conduit d'aération et descendre dans un couloir qui conduit à la réserve du bar. Fouiller les étagères pour trouver des **torches**, une **grande trousse de soins**, un **chargeur de scorpion-X** et un **Jerrycan (vide)**. La **porte** qui permet de retourner dans le bas s'ouvre, mais une animation montre l'intrusion d'un **policier** qui referme la porte extérieur du bar. Lara note dans son **agenda** qu'elle doit trouver un moyen de se débarrasser du policier. Le problème c'est qu'elle n'a, pour le moment, pas d'arme. Pour l'éliminer, remonter dans le conduit d'aération et sortir du conduit en faisant une roulade qui va l'assommer pour le compte. Récupérer la **Bar Key** qu'il laisse tomber et l'utiliser dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** de sortie du bar.

Retourner dans la rue Sainte Catherine et entrer dans un bâtiment au nord. Descendre dans une pièce avec des cartons, récupérer un **chargeur de scorpion-X** puis casser le **mur** dans l'angle sud/ouest à coup de pied. Ramper dans un passage qui mène dans une petite pièce avec du fioul. Lara note dans son **agenda** qu'il y a une tuyauterie de fioul qui fuit. C'est tant mieux, Lara va pouvoir **remplir** le Jerrycan. Récupérer un **chargeur de scorpion-X** et retourner dans la rue d'Etauliers, mais cette fois vers le nord.

Aller dans le coin nord/ouest de l'allée des Mimosas, là où se trouve un chariot élévateur. Monter sur les caisses afin de pouvoir s'accrocher au plafond et aller sur les caisses qui se trouvent devant le chariot. Sauter sur le mur de la rue des Mimosas vers le sud, ramasser des **torches** puis sauter sur le balcon au dessus du chariot. Ramper dans un conduit d'aération et descendre dans une pièce où se trouve un générateur. Lara note dans son **agenda** que le générateur n'a pas de fioul et que sans ça, il ne pourra pas fonctionner. Vider le Jerrycan dans le **réservoir du générateur** pour le mettre en route. Cela a pour effet de lever une **petite vitre** sur une machine dans le coin nord/ouest et de libérer ainsi un **interrupteur**. Appuyer dessus pour faire monter une **dalle** en hauteur dans la rue des Mimosas. Sortir de cette pièce après avoir appuyer sur un **interrupteur** qui ouvre la **porte** qui ramène au chariot.

Remonter sur le balcon au dessus du chariot comme précédemment et cette fois sauter dans un passage du coin nord/ouest de la rue des Mimosas. Descendre dans l'impasse Chaban Delmas, ramasser des **torches** et une **petite trousse de soins** puis ramper dans un passage derrière la voiture pour pouvoir appuyer sur un **interrupteur** qui fait monter une **plateforme** à côté des caisses à l'angle de l'impasse Chaban Delmas. Monter sur cette plateforme, sur les caisses et sur le balcon à l'est. Sauter sur le pan incliné du mur sud, glisser et faire un saut arrière avec retournement afin de pouvoir s'accrocher au rebord du toit nord. Se déplacer vers la droite puis faire à nouveau un saut arrière avec retournement pour atteindre un passage dans le mur sud et la dalle qui est montée suite à la mise en route du générateur. Sauter sur le balcon de l'autre côté de la rue puis sur le suivant à l'est. Ramasser une **petite trousse de soins** puis monter sur la dalle derrière le balcon et enfin sauter sur le balcon au dessus de la rue d'Etauliers vers le sud. Aller sur le troisième balcon et regarder par la fenêtre. Sur le bureau se trouve le **code** qui permet d'entrer dans cette maison. Retourner dans la rue des Mimosas et taper le code (suivi de la touche *) sur le **digicode** pour ouvrir la **porte** à côté.

Entrer dans la maison, ramasser un **chargeur de scorpion-X**, monter à l'étage, récupérer une **grande trousse de soins** dans la commode du bureau vu tout à l'heure par la fenêtre puis dans la chambre au bout du couloir aller récupérer une pièce de **un euro** sur la table de nuit. Redescendre au rez de chaussée, appuyer sur le **interrupteur** sous l'escalier pour ouvrir la **porte** à l'est et aller y récupérer une **petite trousse de soins**. Avant de sortir, appuyer sur un **interrupteur** qui fait monter une **dalle** en hauteur sur le mur d'un garage.

Sortir dans l'allée des Mimosas, prendre la rue d'Etauliers vers le nord, prendre la rue Edith Piaf vers l'ouest, ramasser un **chargeur de scorpion-X** et aller vers l'est tout au bout de la rue Edith Piaf. C'est là que se trouve le garage. Prendre la petite rue à l'ouest qui donne dans une petite cour, pousser la **poubelle** dans le coin sud/ouest afin de pouvoir, en montant dessus, atteindre un balcon. Sauter sur le balcon de l'autre côté de la cour et entrer dans la maison. Ramasser un **chargeur de scorpion-X** puis ouvrir la **fenêtre** à l'est et sortir sur le balcon. Sauter sur le balcon au nord, sur la dalle contre le garage, sur la terrasse et entrer dans le garage par la vitre cassée.

Ramasser des **torches** sur un établi et un **chargeur de scorpion-X** dans un coin. Ensuite, il va falloir monter une caisse sur le mur dans le coin nord/ouest. Pour cela il faut utiliser **3 plateformes élévatrices**, commandées par **2 interrupteurs** sur le mur est. Commencer par mettre les **2 caisses** devant la fenêtre du mur sud (la deuxième étant sur la première plateforme élévatrice). Appuyer sur les 2 interrupteurs pour faire monter la plateforme avec la caisse et baisser les deux autres. Tirer/pousser la caisse contre le mur ouest, puis aller appuyer à nouveau sur le interrupteur de la plateforme qui a monté la caisse pour faire baisser cette dernière et monter celle du coin sud/ouest. Aller sur cette plateforme afin de pouvoir pousser la caisse sur la troisième plateforme, puis appuyer sur le interrupteur qui fait monter cette troisième plateforme et tirer/pousser la caisse dans le coin nord/ouest. Monter sur la caisse pour atteindre un conduit d'aération et ramper jusque dans une pièce avec des cartons. Appuyer sur un **interrupteur** qui ouvre la **porte** du bureau en haut du garage. Y aller pour récupérer le **Scorpion-X**. Sortir du garage par le même chemin que pour y entrer.

Aller maintenant dans le métro qui se trouve place de la République, au bout de la rue d'Etouliers et utiliser la pièce de un euro dans le **distributeur** pour avoir un **Metro Ticket** (il tombe par terre aux pieds de Lara). Descendre vers le sud et prendre direction Chatelet. Ramasser **2 chargeurs de scorpion-X** puis revenir en arrière et prendre direction Mairie des Lilas. Mettre le ticket dans la **borne** pour ouvrir le **passage** menant aux quais. Attention, les rails sont électrifiés, donc mortels. Aller au bout du quai ouest et grimper sur le mur au dessus du passage au bout duquel il y a une serrure. Traverser sur l'autre quai et appuyer sur un **interrupteur** qui ouvre la **porte** à coté. Entrer dans une petite pièce et ramasser un **chargeur de scorpion-X** et la **Hotel Key**. Tuer **4 policiers** puis retraverser sur le premier quai et sortir du métro.

Aller à l'hôtel qui se trouve Place du 14 juillet, au bout de la rue du Faubourg du temple. Ramasser une **petite trousse de soins** dans un coin et utiliser la Hôtel Key dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** de l'hôtel juste à coté. Entrer, passer derrière le comptoir, récupérer la **Master Key** dans un des casiers à clés puis monter l'escalier. Utiliser la Master Key dans la **serrure** de la première chambre à droite pour en ouvrir la **porte**, ouvrir la **porte** de la salle de bains, ramasser une **petite trousse de soins** puis utiliser à nouveau la Master Key dans la **serrure** de la deuxième chambre pour ouvrir sa **porte**. Ramasser un **chargeur de scorpion-X** devant la première fenêtre puis **casser** la deuxième pour sortir sur le balcon. Sauter sur les deux balcons suivants vers le nord puis sur une plateforme en pente contre un pilier. Sauter sur un pan légèrement incliné du toit ouest, s'accrocher au rebord du toit au dessus, se déplacer vers la droite et se laisser glisser pour atteindre un autre pan de toit légèrement incliné. Descendre dans un conduit d'aération et entrer dans un hangar.

Récupérer **3 chargeurs de scorpion-X**, dont un sur une étagère, casser un **boitier électrique** contre le mur sud et actionner le **levier** qui se trouve à l'intérieur pour ouvrir une **trappe** au plafond dans le coin nord/ouest. Tuer le **policier** qui se pointe puis passer par la trappe que Lara vient d'ouvrir en montant sur des caisses. Une fois dans la pièce du haut, récupérer une **petite trousse de soins** sur une étagère, déplacer une **caisse** et la faire tomber par la trappe. Descendre et pousser la **caisse** devant les deux caisses empilées du nord/est. Remonter dans la pièce du haut et appuyer sur un **interrupteur chrono** qui fait lever **3**



dalles en hauteur dans le hangar. Descendre rapidement, monter sur la caisse que Lara vient de mettre en place et sauter de dalles en dalles, en passant par une caisse suspendue, pour atteindre un **levier** dans le coin sud/est du hangar. Actionner ce **levier** pour ouvrir la **porte** en bas dans le coin sud/ouest. Prendre ce nouveau couloir, tuer un **policier**, ramasser la **Metro Station Key** qu'il laisse tomber, récupérer des **torches** sur une table et retourner dans le hangar.

Remonter dans la pièce du haut et refaire le chrono jusque sur la caisse. Une fois dessus, se placer face à l'ouest, sauter en prenant de l'élan et en se retournant vers la pente ouest puis sauter immédiatement pour pouvoir atteindre la passerelle au dessus de la caisse suspendue. Ramper puis se relever et sauter sur le toit au nord. Aller dans le recoin nord/ouest pour ramasser le **secret n° 1 : une Secret Gem**. Redescendre via le pan incliné ouest, ressortir du hangar par le chemin d'arrivée et descendre dans la rue.

Retourner dans l'impasse du tout début de niveau, rue Bourges, monter sur la poubelle pour atteindre un balcon au dessus, casser une vitre, entrer dans la chambre, fouiller la commode pour récupérer 2 chargeurs de scorpion-X et une grande trousse de soins puis ramasser le **secret n° 2 : une Secret Gem** derrière le canapé.

Retourner dans le métro et utiliser la Metro Station Key dans la **serrure** au bout du premier quai pour ouvrir la **porte** à droite de Lara. Entrer dans une pièce avec des caisses, monter à l'étage supérieur, ramasser un **chargeur de scorpion-X**, casser un **coffre électrique** et actionner un **levier qui coupe le courant** sur les rails. Regarder l'animation qui montre la fin du niveau.



NIVEAU 2 : TEMPLAR'S LIBRARY



Lara se trouve maintenant sur la voie du métro à l'endroit où le trou est apparu. Commencer par ramasser des **torches** puis se laisser glisser sur une première pente. Dès le début de la deuxième, sauter et se diriger vers la gauche pour atteindre un rocher plat au bout duquel se trouve le **secret n° 3 : une Secret Gem**. Ramasser également une **petite trousse de soins** et un **chargeur de scorpion-X**. Continuer à glisser sur la grande pente mais le plus possible sur la droite et une fois en bas, sauter sur un pilier en pente puis sauter à nouveau à droite du pilier en face pour s'accrocher à une **plateforme en bois**. Dès que Lara monte sur cette plateforme, elle commence à s'effondrer. Sauter donc rapidement sur un pilier en pente à l'est, glisser et sauter pour s'accrocher à une **passerelle en bois**. Comme précédemment, le bois commence à s'effondrer dès que Lara monte dessus. Sauter donc rapidement sur une autre **plateforme en bois** puis sur deux piliers en pente afin d'atteindre finalement un passage dans le mur ouest.

Passer par-dessus le bloc au milieu du passage et entrer dans un tombeau de Templier. Ramasser un **chargeur de scorpion-X** sur la tombe et **2 boîtes de cartouches de fusil à pompe** de part et d'autre de celui-ci. Dans cette salle se trouvent 4 passages, fermés par 4 grilles aux 4 coins et dans la partie ouest, 4 leviers. Chaque levier ouvre une grille. Le but du jeu est d'aller dans ces 4 passages récupérer 4 Gem.

Commencer par le **levier sud/est** qui ouvre la **grille sud/est**. Entrer dans cette pièce, traverser rapidement avant que les **lames** ne remontent sur la passerelle, tuer une **araignée** et récupérer la **Gem 1/4**.

Actionner le **levier sud/ouest** qui ouvre la **grille sud/ouest**. Dans cette pièce, monter sur un petit monticule dans le coin sud/est afin de pouvoir s'accrocher à la pente au dessus. Se placer vers le milieu de la pente puis faire un saut arrière sur une deuxième pente, suivi d'un saut avant vers la droite pour s'accrocher à une troisième. Faire un saut avec retournement pour pouvoir s'accrocher à une fissure du mur. Contourner le mur et descendre sur une plateforme ou une **araignée** attend Lara. La tuer puis aller sur le balcon au sud/ouest en passant par le **pilier avec les pics intermittents**. Récupérer la **Gem 2/4**, descendre, passer derrière le pilier du balcon et actionner un **levier** en hauteur qui ouvre une **grille** au fond du bassin à l'entrée du tombeau. Aller y récupérer un **Skull** dans le coin sud/ouest en évitant le **squelette**.

Actionner le **levier nord/ouest** pour ouvrir la **grille nord/ouest**. Traverser cette pièce en utilisant les pans inclinés à droite et les alcôves à gauche sans tomber dans le bassin au milieu. Sinon, il faut recommencer au début. Récupérer la **Gem 3/4**, plonger dans le bassin, ramasser un **chargeur de scorpion-X** et sortir de la pièce.

Actionner le **levier nord/est** pour ouvrir la **grille nord/est** et aller dans la dernière pièce. La gem est protégée par une cage sur un balcon. Pour baisser cette cage il faut actionner le levier qui se trouve au fond du bassin, mais pour cela il faut d'abord le vider. Mettre le Skull dans la **bouche d'arrivée d'eau** et une fois le bassin vide descendre et actionner le **levier** qui baisse la **cage** sur le balcon. Y monter grâce au lierre du coin nord/est, tuer une **araignée** et récupérer la **Gem 4/4**. Redescendre, ramasser une **petite trousse de soins** et des **cartouches de fusil à pompe** et sortir de la pièce.

Aller tout au bout du tombeau et mettre les 4 Gems dans les **4 supports** pour ouvrir la **grille** au dessus et entrer dans ce passage. Monter rapidement la pente et s'accroupir devant la petite bordure afin que la **boule** qui tombe devant Lara, lui passe au dessus (et pas dessus). Continuer de monter la pente jusqu'à une salle avec un **pont suspendu en bois friable** au dessus d'un bassin de lave. Traverser rapidement la salle grâce au pont qui s'effondre au fur et à mesure que Lara avance, tout en évitant les **2 balanciers tranchants**. Une fois la salle traversée continuer de monter et regarder l'animation qui montre la cathédrale des Templiers dans une immense grotte.

Ramasser des **torches** tout de suite à droite de Lara puis actionner le **levier** contre le mur du premier bâtiment à droite de Lara, pour en ouvrir la **grille**. Entrer, tuer **2 chauves souris**, ramasser **2 boîtes de cartouches de fusil à pompe** et, tout en évitant les **2 squelettes**, grimper au mur à l'est et faire un saut arrière pour atteindre une passerelle. Tuer **2 chauves souris** et récupérer le **fusil à pompe**, un **chargeur de scorpion-X** ainsi que **2 boîtes de cartouches de fusil à pompe**.

Sortir du bâtiment et aller au bord du bassin. Attendre les squelettes, leur tirer dessus avec le fusil à pompe pour les faire tomber dans l'eau. Aller dans le coin sud/ouest de la grotte et derrière un pilier du bâtiment actionner un **levier** en hauteur en faisant un saut arrière puis avant sur les rochers en pente. Une **grille** s'ouvre dans le bassin à droite de Lara. Se débarrasser du **squelette** qui arrive en le faisant tomber dans l'eau. Pour atteindre le passage ouvert récemment dans le bassin, il va falloir compter avec le courant qui va vers l'est. Il faut donc calculer pour faire un plongeon juste dans l'ouverture du passage. Actionner le **levier** qui se trouve au bout et qui ouvre la **grille** au bout du bassin puis aller se placer devant cette nouvelle ouverture et remplir sa barre d'oxygène.

La salle suivante est complètement inondée, la seule façon de reprendre de l'air est de revenir à l'entrée. Dans cette salle, il y a **6 leviers** en bas et **6 leviers** en haut. Seuls 4 leviers sont nécessaires pour ouvrir la **grille** de sortie dans le coin sud/est en hauteur. Les autres leviers déclenchent des **pics** mortels. Pour savoir lesquels sont mortels et lesquels ne le sont pas, il faut, pour les leviers du bas, regarder dans les alcôves derrière les piliers des leviers. S'il y a une tête de mort, le levier est mortel. Pour les leviers du haut, il faut actionner seulement ceux devant lesquels il n'y a pas de squelettes. Une fois la grille ouverte, ramasser une **grande trousse de soins** et des **torches** puis nager dans le nouveau passage qui mène dans la bibliothèque.

Sortir de l'eau, tuer **2 araignées**, aller à l'autre bout de la pièce, grimper sur les étagères de livres pour atteindre le haut du meuble puis s'accrocher à la fenêtre à l'ouest, se déplacer vers la droite et faire un saut arrière pour atteindre un passage dans le mur. Monter dans une pièce, tuer le **squelette** en le faisant tomber dans le trou d'où vient de monter Lara et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans la pièce en dessous. Redescendre sur le meuble par le même chemin, descendre derrière dans le coin sud/est ramasser une **petite trousse de soins** puis glisser sur la petite pente ouest et sauter sur le haut du meuble à droite. Monter à l'étage supérieur, tuer une **araignée**, ramasser un **chargeur de scorpion-X** et prendre le passage ouest ouvert grâce au dernier levier.

Descendre sur la terrasse, s'accrocher à la plateforme en pente sur le mur sud, se déplacer vers la droite, tourner à l'angle puis faire un saut arrière avec retournement pour atteindre un **levier** en hauteur qui ouvre la **grille** à l'ouest. Entrer dans une salle avec des piliers dans un bassin d'eau. Grimper sur les étagères de livres du mur est pour atteindre un balcon, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** et aller du côté sud du balcon. A partir de là, il va falloir sauter/glisser sur le haut de 7 piliers pour atteindre l'autre côté de la salle. Une fois fait, ramasser une **petite trousse de soins**, actionner un **levier** qui ouvre une **grille** en hauteur derrière Lara et monter dans ce nouveau passage grâce à l'échelle du mur.



Se placer dos à l'extérieur, glisser en arrière sur le toit et s'accrocher à son rebord. Se déplacer vers la droite et s'arrêter juste après la plateforme avec les traces de pics. Ne pas monter dessus sous peine de mourir. Monter sur le toit en pente, faire un saut arrière avec retournement, s'accrocher à un pilier en pente puis faire à nouveau un saut arrière avec retournement en direction de la droite afin de pouvoir s'accrocher au lierre au dessus de la plateforme avec les pics. Monter et entrer dans une pièce.

Avant d'aller plus loin, sauter/s'accrocher au rebord du toit au nord, se déplacer vers la gauche jusqu'au bout et monter dans un passage qui mène sur un toit et au **secret n° 4 : une Secret Gem**. Retourner s'accrocher au toit, se déplacer vers la droite et se lâcher au dessus du premier pilier en pente en dessous, glisser et faire un saut arrière avec retournement pour s'accrocher au toit en pente comme précédemment. Refaire le même parcours pour retourner dans la pièce en haut.

Ramasser un **chargeur de scorpion-X** et monter sur le balcon en grimpant sur les étagères de livres. Tuer une **araignée** et actionner un **levier** qui ouvre la **grille** à l'est. Aller à l'autre bout de la passerelle cassée en évitant le **balancier tranchant** et dans la pièce suivante, récupérer la **Golden Key** sur le piédestal. Descendre par la **trappe** qui s'ouvre à côté de Lara et retourner dans la grotte par le même chemin.

Utiliser la Golden Key dans la **serrure** de la cathédrale des Templiers pour ouvrir sa **porte**. A l'intérieur, Lara note quelque chose dans son agenda. Cela dit en gros qu'elle doit allumer quelques chandeliers et qu'elle n'a qu'un seul essai. Donc elle doit trouver la bonne combinaison. Elle suggère d'aller voir dans la pièce en dessous et d'examiner le vitrail au dessus de la porte d'entrée pour trouver des indices.

Faire le tour de la salle, ramasser **2 chargeurs de scorpion-X** puis ouvrir une **trappe** au sol sur la grille (angle sud/ouest). Descendre dans la pièce du bas et, tout en évitant les **2 squelettes** regarder au plafond pour mémoriser les symboles (ou prendre une capture d'écran). Ramasser des **torches**, des **cartouches de fusil à pompe** et une **grande trousse de soins** puis ressortir par le même chemin que pour descendre.

Monter sur le tombeau avec le squelette nord, grimper sur le pilier cassé puis monter sur le balcon nord. Aller tout au bout à l'est sans se préoccuper des traces de pics au sol (ils sont désactivés pour l'instant), tuer **2 araignées** en chemin, puis à l'aide des 2 plateformes passer sur l'autre balcon. Tuer une **araignée** puis sauter sur le toit au centre de la salle, s'accrocher à son rebord et se lâcher pour atteindre un **levier** dans le coin sud/est. Ce levier ouvre une **grille** à l'étage supérieur dans le coin nord/ouest. Remonter comme précédemment, passer cette grille et actionner un **levier chrono** qui ouvre la **grille** sur l'autre balcon dans le coin sud/ouest. Y aller en évitant cette fois les **pics** et les **petites flammes** (ce chrono est très large). Une fois dans la nouvelle pièce, tuer une **chauve souris**, ramasser des **torches** ainsi qu'une **petite trousse de soins** et prendre une **torche éteinte** puis sortir de cette pièce en actionnant le **levier** à droite de la **grille** de sortie (si la grille ne s'ouvre, actionner deux fois le levier).

Jeter la torche en bas, descendre, la récupérer et aller l'allumer sur un des chandeliers entre les tombeaux puis aller à l'entrée de la cathédrale. Pour savoir quels chandeliers allumer il va falloir se rappeler les symboles vus dans la pièce du bas mais aussi regarder le vitrail au dessus de la porte d'entrée. Au centre de ce vitrail on reconnaît 2 de ces symboles (**Ω** Omega et **Λ** Lambda). Il faut donc allumer les chandeliers sous lesquels se trouvent ces symboles. Cela a pour effet d'ouvrir une **porte** à l'étage inférieur. Aller dans ce nouveau passage récupérer la **Silver Key**, toujours en évitant les **2 squelettes**. Remonter et sortir de la cathédrale.

Aller au nord et utiliser la Silver Key dans la **serrure** du bâtiment derrière le bassin avec un pilier au centre. Se débarrasser du **squelette** qui arrive derrière Lara puis entrer dans une nouvelle cathédrale avec un bassin de lave. Aller au fond derrière un pilier, monter sur un bloc qui permet d'atteindre une fissure dans le mur et se déplacer vers la gauche jusqu'à une échelle. Faire saut arrière, glisser sur une pente, s'accrocher à son rebord puis faire un saut arrière avec retournement pour attraper une échelle et de monter dans un petit couloir. Actionner un **levier** qui baisse une **plateforme** en bois derrière Lara et rempli le rez de chaussée de lave (animation). Monter à l'échelle maintenant accessible grâce à l'action sur le dernier levier, faire un saut arrière retourné, s'accrocher en haut d'une première pente, monter, glisser et sauter sur une deuxième et une troisième puis s'accrocher au rebord de la quatrième. Se déplacer tout à gauche puis faire un saut arrière sur la troisième pente suivi d'un saut avant en direction de la gauche pour atteindre une plateforme. Sauter sur le pilier en pente au nord, glisser et sauter au point le plus bas de la pente contre le mur nord. Faire immédiatement un saut de côté en direction de la pente à gauche pour éviter la **boule** qui tombe de la droite puis revenir sur la pente précédente. Aller en haut de cette pente et grimper sur la passerelle au dessus grâce à une petite échelle. Il va falloir aller très rapidement au bout de cette passerelle pour éviter les **lames** qui sortent du mur, sauter sur un pilier en pente, sauter sur une échelle du mur sud et monter tout en haut du pilier. Tout en évitant le **balancier tranchant** et les **flammes** sur la passerelle en travers de la cathédrale, il va falloir aller chercher la Gem qui se trouve en contrebas dans le coin nord/ouest. Une fois la **Gem** en poche, refaire le même parcours que précédemment pour remonter tout en haut de la cathédrale. Cette fois-ci, rester sur le point le plus haut de la passerelle en travers et, évitant la **flamme** et le **balancier tranchant**, sauter sur un bloc au nord. Aller ensuite sur le petit balcon dans le coin nord/est et mettre la gemme dans son **support** pour ouvrir la **porte** à gauche.

Descendre sur le petit balcon en dessous, puis sur celui encore plus bas et enfin sauter sur les rochers au nord. Monter sur une plateforme rocheuse en faisant un saut arrière sur les rochers en pente puis de piliers en piliers aller tout au bout à l'ouest actionner un **levier** qui ouvre la **grille** dans la paroi rocheuse à l'est. Descendre dans la niche sous le levier pour récupérer une **grande trousse de soins** et des **torches** puis aller prendre le passage récemment ouvert en remontant sur la plateforme rocheuse. Suivre le chemin, ramasser un **chargeur de scorpion-X** et monter à une échelle. Tuer une **araignée**, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** puis sauter sur une plateforme rocheuse au sud en s'accrochant au lierre. Aller au bout de cette plateforme et sauter sur le balcon de la cathédrale. Tuer le **squelette** en le faisant tomber et tirer un **bloc** pour le mettre en face du pilier dans le bassin en contrebas. Monter sur le bloc et sauter (en gardant la touche action appuyée – cela permet de sauter un peu plus loin) sur le pilier pour récupérer la **Archives Key**.

Se laisser tomber dans le bassin et aller dans un passage entre les deux bâtiments à l'ouest pour ramasser une **grande trousse de soins**, un **chargeur de scorpion-X** et des **torches**. Retourner sur le balcon avec le bloc en haut de la cathédrale par le même chemin, ramasser en cours de route un **chargeur de scorpion-X**, une **grande trousse de soins**, une **petite trousse de soins** et tuer un **squelette**. Une fois sur le balcon, passer derrière le bloc et sauter sur le balcon après le coin. Il est possible d'aller chercher un **chargeur de scorpion-X** sur le balcon du bout en contrebas mais Lara perd beaucoup de vie et il faut refaire tout le parcours pour remonter sur le balcon du haut. Descendre sur le balcon du milieu à l'étage inférieur puis sauter devant l'entrée des archives. Utiliser la Archives Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à gauche. Entrer et aller dans une petite pièce pour récupérer un **parchemin** qui parle du saint graal et la **Silver Key**, puis aller l'utiliser dans la **serrure** au bout du petit couloir au sud/ouest pour ouvrir la **porte** à coté. Remonter dans le tunnel pour terminer le niveau et partir pour une nouvelle destination.

NIVEAU 3 : HAR MEGGIDO

Après l'animation, Lara prend des notes dans son agenda. Elle se trouve maintenant en Israël. Commencer par ramasser des **torches** dans un coin à gauche et avancer vers l'ouest. Tuer un **serpent**, ramasser des **chargeurs d'uzi** entre les 2 maisons à gauche puis aller au nord, tuer un **serpent** et entrer chez le barbier. Ramasser le **Barber Knife** (rasoir) puis retourner dans la rue principale. Avancer vers l'ouest et tirer sur le **coffret électrique** du transformateur. Ramasser le **Wire** (cable) qui tombe et le combiner avec le rasoir pour faire le **Handmade fishing pole** (espèce de canne à pêche).

Revenir au tout début du niveau et entrer dans le magasin (shop). Repérer au sol une croix qui désigne l'emplacement d'une **trappe**. L'ouvrir et descendre dans un couloir qui conduit à une petite pièce avec une grille au sol. Utiliser la canne à pêche au dessus de cette grille pour attraper le **Bunch of Keys** (jeu de clés) qui se trouve en dessous (animation). Retourner dans la rue et utiliser le jeu de clés dans la **serrure** de la maison en face du magasin pour en ouvrir la **porte**. Ramasser une **grande trousse de soins** dans la pièce à droite puis monter à l'étage. Appuyer sur le **tableau** qui représente la croix des Templiers et regarder l'animation qui montre l'ouverture d'un **passage** dans le rocher.

Pour atteindre ce passage aller au bout de la rue vers l'ouest, tuer un **serpent**, s'accrocher au rocher derrière le palmier et se déplacer vers la gauche le plus loin possible. Faire un saut arrière pour atteindre un rocher et sauter dans le passage vu lors de l'animation. Suivre le couloir qui monte puis descend dans une petite caverne. Sauter dans une alcôve du coin sud/est pour ramasser le **secret n° 5 : une Secret Gem** et des **chargeurs d'uzi**.



Prendre le passage ouest à travers la toile d'araignée, suivre le couloir qui mène à une nouvelle caverne, ramasser une **grande trousse de soins** dans le coin sud/ouest puis monter dans une alcôve à gauche du couloir d'arrivée. A partir de là il est possible de s'accrocher au rebord des rochers ouest. Une fois accrocher, se déplacer vers la gauche puis faire un saut arrière pour atteindre un passage glissant vers un gouffre sans fond. Ne pas traverser ce gouffre en sautant/glissant de rocher en rocher sinon le jeu se termine. Il faut donc glisser en arrière sur la première pente, s'accrocher au rebord, se déplacer vers la droite,

faire un nouveau saut en arrière sur une deuxième pente glissante, s'accrocher aussi à son rebord puis se lâcher pour attraper une fissure en dessous. Faire le tour du rocher jusqu'à atteindre une plateforme triangulaire et sauter dans le passage sud. Glisser et se laisser tomber dans le trou qui donne sur un bassin d'eau.

Une fois sortit de l'eau, appuyer sur un **gros bouton** à l'est afin d'ouvrir la **porte** ouest. Ramasser des **torches** puis prendre le couloir qui monte dans une salle à ciel ouvert avec une mosaïque au sol et 4 statues de colombe. Lara reconnaît cette mosaïque et note quelque chose dans son agenda. Ramasser des **chargeurs d'uzi** dans l'eau du coin nord/est puis faire tourner les **4 statues de colombe** (en se plaçant derrière eux) afin qu'ils regardent vers la mosaïque. Cela a pour effet de faire monter un **bloc** dans la pièce au sud derrière la grille. Grimper à l'échelle derrière le pilier sud/ouest et faire un saut arrière pour passer derrière la grille. Déplacer le **gros vase** sur les **2 dalles** devant les mosaïques murales pour désactiver les **pics** devant le **gros bouton** sud et l'actionner pour ouvrir un **passage** sous la mosaïque de la salle précédente. Y aller en passant par le bassin d'eau à gauche ou à droite du gros bouton.

Descendre dans le trou où se trouvait la mosaïque et prendre le couloir vers l'ouest. Traverser une grotte grâce au pont en **bois friable**, contourner la chapelle par la gauche, tuer un **serpent**, faire le tour complet de la chapelle pour ramasser des **chargeurs d'uzi** puis monter sur la structure carrée à demi enterrée pour ramasser une **petite trousse de soins**. Tuer un **scarabée volant**, ramper dans un passage sous la structure carrée puis se laisser tomber dans une grande salle avec un bassin d'eau.

Récupérer la **Star Key** sur le piédestal au fond du bassin puis sortir de l'eau. Monter sur le bloc avec la croix pour atteindre la passerelle supérieure. Actionner un **levier** qui baisse une **trappe** sur le mur sud et qui permet de monter d'un étage. Tuer un **scarabée volant** en chemin et tirer un **bloc** pour atteindre une petite échelle en hauteur sur le bloc du coin sud/est. Une fois sur le bloc, s'accrocher au plafond et traverser la salle puis sauter dans une petite pièce au nord. Ramasser une **petite trousse de soins** puis actionner un **levier** qui referme la **trappe** ouverte récemment. Il va falloir maintenant déplacer le **bloc** sur cette trappe puis aller actionner le premier **levier** afin de baisser à nouveau la **trappe** et faire tomber le bloc à l'étage inférieur. Déplacer le **bloc** vers le centre de la salle afin de pouvoir, en montant dessus sauter sur le bloc du coin nord/est. Monter à l'étage supérieur grâce à l'échelle et sauter sur une plateforme en contrebas à l'ouest pour actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** en haut de l'échelle précédente. Remonter à cette échelle et cette fois aller tout en haut. Tuer **2 scarabées volant**, casser **2 vases**, ramasser les **uzis** qui se trouvaient dans un des vases puis monter sur le gros bloc gris qui permet d'atteindre un passage dans le plafond qui se trouve être le passage d'arrivée. Sortir de la structure, contourner la chapelle et retourner sur le pont en bois (enfin, ce qu'il en reste).

À l'intersection, prendre le pont qui va vers le sud. Sauter sur une plateforme à gauche de la porte et utiliser la Star Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à droite et entrer dans le bâtiment. Lara signale dans son agenda qu'il vaudrait mieux éviter de tomber dans " l'eau ". Avancer sur la passerelle et noter la présence d'une porte fermée à droite. Derrière se cache le secret n° 6 pour l'instant inaccessible. Sauter sur le pan incliné à droite pour atteindre une nouvelle passerelle qui conduit à une salle d'où coule " l'eau " violette.

Dans cette salle se trouvent 4 leviers et 3 portes. Pour ouvrir ces portes il faut combiner plusieurs leviers. Pour savoir lesquels actionner, regarder la rosace qui se trouve au dessus de chaque porte. Elle indique 8 points cardinaux : nord, sud, est, ouest ainsi que nord/est, sud/est, sud/ouest et nord/ouest. Il faut actionner les leviers qui correspondent aux points cardinaux en rouge de chaque rosace.

Commençons par la **porte est**. La rosace indique le nord et sud. Actionner ces **2 leviers**. Ramasser des **torches** en chemin. Traverser un couloir grâce aux passerelles et au bloc, monter à une double échelle et descendre dans une salle avec un grand bassin et des passerelles au dessus. Tuer un **scarabée volant** et tout en évitant un **spectre** volant, chercher un trou d'eau au bout duquel se trouve un **totem**.

Rester à côté de ce dernier jusqu'à ce que le spectre explose puis faire le tour de la salle, ramasser des **torches** et des **chargeurs d'uzi** et entrer dans un petit couloir au sud/est pour actionner un **levier** qui ouvre la **porte** d'une petite pièce au dessus. Avant d'entrer dans cette pièce, actionner la **corde à nœuds** entre les deux pièces pour ouvrir ou fermer les **petits ponts en bois**. Entrer maintenant dans la pièce sud où se trouve un **chevalier zombie** dans une cage. À l'approche de Lara, cette cage s'ouvre et libère le chevalier. Aller ramasser des **chargeurs d'uzi** dans la cage puis entraîner le chevalier à l'extérieur. Tuer **2 scarabées volant** puis une fois que le chevalier a passé le premier pont en bois, actionner de nouveau la **corde à nœuds** pour qu'il puisse passer dans la pièce à l'est. Y aller avant lui et l'attendre devant l'entrée de la pièce nord. Quand il lève son épée pour frapper, se déplacer afin qu'il casse la **barrière en bois**. Entrer dans cette nouvelle pièce au fond de laquelle se trouve une **corde à nœuds**. L'actionner pour faire monter le **niveau de l'eau** dans la salle, ce qui permet de monter sur le pilier au nord et de faire tourner la **statue de colombe 1/3** qui ouvre la **porte** de la chapelle (animation). Retourner dans la salle de la cascade par le même chemin et en ramassant en cours de route une **petite trousse de soins** dans une alcôve.

Passons à la **porte sud**. Un point cardinal : sud /ouest. Actionner donc ces **2 leviers**. Traverser la première pièce en utilisant les **2 perches verticales** pour atteindre un passage qui descend. Ramasser des **torches** puis suivre le couloir vers le sud. Au bout de quelques mètres, à gauche se trouve une petite pièce avec des supports de Star Keys et une statue de colombe dans une cage. Il faudra y revenir une fois les 2 clés en poche. Pour l'instant continuer vers le sud puis vers l'est. Tuer un **chevalier Templier**, éviter un **piège** avec des lames qui sortent du sol (là où se trouve le squelette – il y en a d'autres dans les couloirs), ramasser une **petite trousse de soins**, continuer vers l'est puis tourner vers le nord au bout du couloir. Tuer **2 chevaliers Templier** (dont un arrive derrière), continuer à avancer dans le couloir, éviter les **2 lames rotatives** et suivre le couloir ouest. Ramasser une **grande trousse de soins** puis se placer dos au trou avec des épées au fond, face au nord et s'accrocher au rebord du trou. Se lâcher et se rattraper au rebord d'un passage au bout duquel se trouve la **Star Key 1/2**. Retourner au niveau des lames circulaires et prendre cette fois le couloir nord jusqu'à une petite pièce avec un bloc dans le mur. Ramasser des **chargeurs d'uzi** et pousser le **bloc** le plus loin possible et contre les flammes afin de pouvoir, en montant dessus, sauter sur le mur au nord. Ramasser la **Star Key 2/2** puis redescendre sur le bloc et prendre le couloir sud. Tuer un **chevalier Templier** et retourner dans la pièce avec les supports d'étoiles. Après avoir ramassé des **chargeurs d'uzi**, mettre les 2 Star Keys dans les **2 supports** pour faire baisser la **cage** autour de la **statue de colombe 2/3** qui ouvre la **porte** de la chapelle. La faire pivoter et remonter dans la salle de la cascade violette par le même chemin.

Il ne reste plus que la **porte ouest** à ouvrir. La rosace indique ouest et sud/est, actionner ces **3 leviers**. Pour traverser cette petite pièce il faut se mettre dans sa partie gauche, face à une petite pente. Prendre de l'élan sauter tout en se retournant et une fois sur la pente sauter pour s'accrocher au plafond. Suivre le chemin jusque dans la partie droite de la pièce et se lâcher au dessus d'un bloc en pente puis sauter rapidement sur la passerelle ouest. Entrer dans une cour avec une cage à l'intérieure de laquelle se trouve une statue de colombe. Monter sur la cage, s'accrocher au rebord du toit est ou ouest peu importe et se déplacer vers le nord pour atteindre un **levier** devant une porte. L'actionner pour ouvrir une **grille** au rez de chaussée. Aller devant la grille sud toujours en passant par le rebord du toit pour ramasser des **chargeurs d'uzi** puis descendre (j'ai pas trouvé comment descendre sans perdre un peu de vie).

Aller dans la pièce nord. C'est une pièce tout en hauteur avec des pans inclinés sur les murs et des épées en bas au centre. Le but du jeu c'est d'aller tirer sur une cloche tout en haut en sautant de pans inclinés en pans inclinés. Commencer par s'accrocher au rebord du pan derrière les épées, se placer sur son côté gauche, faire un saut arrière sur un premier pan puis des sauts avant sur deux autres pans pour s'accrocher au troisième (qui fait la largeur de la pièce). Se déplacer vers la droite et faire un saut arrière suivi d'un saut avant pour s'accrocher au rebord du pan au dessus du grand. À partir de là, il va falloir faire un saut arrière suivi d'un saut avant tout en dégainant les pistolets (il est possible de faire plusieurs sauts avant/arrière pour avoir le temps de dégainer), puis sauter sur un dernier pan vers la gauche tout se débrouillant pour être face à la **cloche** et lui tirer dessus (manœuvre assez complexe). Ensuite, ranger rapidement les pistolets et essayer tant bien que mal de s'accrocher aux différents pans pour redescendre en douceur. Le fait de tirer sur la cloche a permis d'ouvrir la **grille** de l'autre côté de la cour où un parcours similaire attend Lara afin de tirer sur une deuxième cloche.



Commencer par s'accrocher au premier pan incliné en bas et faire un saut arrière retourné pour atteindre un grand pan. Se déplacer vers la gauche (ou la droite – les pans au dessus sont symétriques) puis faire une succession de sauts avant/arrière jusqu'à pouvoir s'accrocher sur le dernier pan en haut. Faire un saut retourner et s'accrocher sur le pan derrière. La cloche est au dessus. Il ne reste plus qu'à faire un saut arrière suivi d'un saut avant de dégainer, de tirer sur la **cloche** et de rengainer pour s'accrocher aux différents rebords pour redescendre tranquillement. Une fois au sol, aller faire pivoter la **statue de colombe 3/3** et regarder l'animation qui montre l'ouverture de la **porte** de la chapelle. Retourner dans la salle de la cascade violette.

Avant de quitter cette salle, baisser les **4 leviers** pour ouvrir la **porte** d'un secret et prendre le passage de sortie, au nord. Grâce au pan incliné, sauter sur la passerelle suivante et entrer dans une pièce à l'ouest ramasser le **secret n° 6 : une Secret Gem**. Ramasser des **chargeurs d'uzi** devant la porte et sortir du bâtiment. Retourner devant la chapelle en

utilisant les morceaux de pont encore en place. Ne pas perdre de temps car ces morceaux s'effritent à leur tour.

Entrer dans la chapelle, récupérer un **Scrap of Paper** (chiffon de papier) sur le piédestal et le lire pour savoir comment ouvrir la porte au bout de la chapelle : " seule la lumière montrera le bon chemin ". Descendre dans le trou au sud, ramasser des **torches** et tirer sur une **corde à nœud** pour activer le système des dalles de la chapelle. Remonter et utiliser les jumelles avec la vision nocturne pour repérer les dalles sur lesquelles il y a un point de lumière. Marcher uniquement sur ces **dalles** pour ouvrir la **porte** au bout de la salle. Une **torche** s'allume sur le mur ouest chaque fois que Lara marche sur la bonne dalle. Une fois la porte ouverte, entrer dans une petite pièce et actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** au sol. Se laisser tomber dans le trou qui donne sur un petit bassin d'eau. Lara note dans son agenda qu'elle arrive dans le dernier couloir qui mène au Graal. Suivre ce couloir et regarder l'animation qui montre Lara essayant de prendre le Graal.

NIVEAU 4 : VATICAN MUSEUM

Malheureusement Lara est téléportée au Vatican et elle comprend que le Graal n'est pas ce qu'elle pensait. Elle note dans son journal :

" En fait le graal était un objet maudit et la plus célèbre légende un mensonge ... Je suppose que c'est un autre " fruit défendu " pour punir toute volonté de l'homme de récupérer son immortalité, perdu par Adam et Eve dans le jardin d'Eden. Les templiers étaient des sages, mais pas moi. Maintenant le chaos se propage partout dans le monde par ma faute et je ne veux pas savoir ce qui se passera quand le sablier sera écoulé. Heureusement selon les écritures que j'ai trouvé à Megiddo il ya un antidote à la malédiction, l'huile sainte, qui est, a ce qu'on dit, cachée quelque part dans l'avant-poste de l'enfer. Il ya une sorte de mécanisme pour ouvrir le chemin, mais en raison de sa dangerosité, le Vatican l'a enterré dans la Chapelle Sixtine. Les nouvelles disent que la ville est barricadée mais les égouts passent près des souterrains du musée. Un peu de C4 va certainement faire l'affaire. "

Avancer dans la petite ruelle, tuer un **chien**, ramasser des **torches** dans la petite cour puis prendre la ruelle sud. Dans la deuxième petite cour ramasser des **torches**, monter sur une petite caisse afin d'atteindre le balcon ouest puis, à l'aide de la perche horizontale, sauter sur le balcon à l'est. Actionner un **interrupteur** qui ouvre le **rideau métallique** de la pharmacie. Y entrer en faisant attention de ne pas toucher l'eau électrifiée au sol et aller chercher, derrière le comptoir, une **grande trousse de soins** et une **Key**. Ressortir par le même chemin, tuer **2 chiens** et retourner dans la première petite cour et utiliser la Key dans sa **serrure** pour ouvrir une **plaque d'égout** dans le coin sud/est. Descendre dans les égouts.

Avancer sur la passerelle et tourner à droite. Casser une **barrière en bois** au nord/ouest et entrer dans un passage qui mène à une salle avec un bassin et des vapeurs toxiques. Sur le côté droit se trouve le **secret n° 7 : une Secret Gem**. Aller le chercher rapidement et revenir à l'entrée de la salle avant que Lara ne suffoque. Il va falloir maintenant traverser cette pièce et monter sur la passerelle en hauteur au nord/ouest. Une fois là haut, Lara peut reprendre de l'air. Sauter sur la passerelle au sud/est, ramasser une **grande trousse de soins** ainsi qu'un **Iron Stick** (bâton en fer) et sortir de cette salle par le même chemin.

Revenir sur la première passerelle et aller actionner un **interrupteur** au bout du couloir à l'est. Cela a pour effet de **vider l'eau** des égouts. Descendre dans un passage au sud et bloquer l'**hélice** qui tourne avec le bâton de fer. Cette hélice fait un courant violent en mortel lorsqu'il y a de l'eau dans ce conduit. Remonter et actionner de nouveau le dernier **interrupteur** pour justement remettre de l'eau dans le conduit. Aller maintenant au bout de la passerelle ouest. A gauche, derrière un grillage il y a une pièce avec une trappe au sol. Cette **trappe** s'ouvre en actionnant un **interrupteur chrono** au bout du couloir à droite. Plonger rapidement et faire le même chemin dans le conduit que précédemment mais cette fois en nageant. Une fois dans la pièce, ramasser une **petite trousse de soins** puis actionner un **interrupteur** qui ouvre un **rideau métallique** à sa droite. Au fond de cette nouvelle petite pièce il y a un **interrupteur** qui referme le **rideau métallique**. Cela va sauver la vie de Lara, puisque la prochaine étape c'est de faire exploser la **citerne de produit inflammable** avec du C4. Une fois le **C4** en place sur la citerne, il reste 10 secondes pour aller s'enfermer dans la petite pièce et se planquer derrière les bidons pour éviter les retombées de l'explosion. Quand le calme est revenu, actionner à nouveau l'**interrupteur** pour ouvrir le **rideau métallique** et tout en évitant les **flammes** au sol, entrer dans un passage derrière l'endroit où se trouvait la citerne.



Ramper dans un conduit jusqu'à une pièce avec des étagères vides, appuyer sur un **bouton** pour ouvrir la **porte** nord et entrer dans un couloir. Ouvrir la **porte** à gauche et entrer dans le bureau du chef de la sécurité du musée. Lara note dans son agenda ce qu'elle trouve dans un mail ouvert et qui dit en gros que en cas d'intrusion une patrouille d'élite est prête à intervenir et que lui-même garde un œil sur la situation. Lara se dit qu'il vaudrait mieux qu'elle ne déclenche pas d'alarme sinon elle n'aura aucune chance d'entrer dans la Chapelle Sixtine. Fouiller dans l'armoire du bureau pour récupérer une **Key** (se placer un pas en arrière devant ce type d'armoire pour l'ouvrir) et aller l'utiliser sur la **serrure** au bout du couloir précédent en évitant le **faisceau laser**, pour ouvrir la **porte** menant au musée.

Une fois les escaliers montés, Lara se trouve devant **2 portiques de sécurité** du musée, donc impossible d'entrer avec des armes. Aller les déposer sur l'étagère du coin sud/ouest puis passer un des portiques. En haut du premier escalier noter en face, la porte de la fameuse Chapelle Sixtine. C'est là qu'il faudra revenir dès que Lara en aura trouvé la clé. En attendant entrer dans la salle de droite " Arte Religiosa ".

Sur le coté droit des **lasers** il y a suffisamment de place pour que Lara puisse passer à condition de rester bien plaquée contre le mur. Pour la deuxième série de **lasers**, monter sur la vitrine avec les rouleaux de papier, s'accrocher au rebord en hauteur et se déplacer vers la droite puis se lâcher. Admirer au passage les magnifiques tableaux. Prendre ensuite le couloir au nord puis entrer dans une pièce à l'est. Traverser la pièce et monter sur le balcon grâce à un passage à droite de la porte. Sur ce balcon se trouve une chaîne. Elle sert à faire descendre le lustre du plafond. Inutile de l'actionner maintenant puisqu'il est déjà en point bas. Sauter plutôt sur le lustre (en faisant un plongeon par-dessus la balustrade), sauter sur le balcon ouest, tirer deux fois sur la **chaîne** qui elle, fait monter le **lustre** du plafond, retourner sur ce dernier et sauter sur le balcon du haut. Ouvrir la **porte** du coin nord/est, descendre l'escalier, ouvrir la **porte** qui ramène au balcon avec la **chaîne** qui fait monter le lustre et tirer trois fois dessus pour faire monter le **lustre** au maximum. Remonter l'escalier qui mène au balcon du haut et utiliser le lustre pour aller sur le balcon du haut à l'ouest. Actionner un **levier** qui ouvre une **porte** sur le balcon de l'étage en dessous. Ouvrir la **porte** du coin sud/ouest, descendre l'escalier et ouvrir la **porte** qui ramène au premier balcon. Tirer sur la **chaîne** pour faire descendre complètement le **lustre** et l'utiliser pour retourner sur le balcon ouest puis passer la porte récemment ouverte. Récupérer le **Crowbar** (pied de biche) sur la table et redescendre tout en bas. Prendre le couloir ouest, ouvrir une **porte** qui permet d'éviter la deuxième rangée de lasers de tout à l'heure, repasser la première rangée comme précédemment et revenir devant l'entrée de la Chapelle Sixtine.

Entrer maintenant dans la salle " Collezione Egiziana ". Monter sur la vitrine avec les parchemins puis sauter sur le bloc égyptien à gauche pour enfin sauter par-dessus la première série de **lasers**. Pour la deuxième série de **lasers**, monter sur la grande vitrine au milieu de la salle et faire un saut de coté au dessus des lasers (il est aussi possible de se suspendre au rebord de la vitrine et de se déplacer vers la droite). Passer dans la salle suivante avec une statue du dieu Orus et une momie, faire un saut de coté (ou un plongeon) pour passer les **lasers** puis déplacer la **vitrine vide** afin de pouvoir atteindre un conduit en hauteur coté nord. Ramper dans ce conduit jusque dans un bureau. Fouiller le bureau, récupérer le **viseur laser** dans une des armoires, ouvrir la **double porte** à l'est et regarder l'animation qui montre l'endroit où se trouve le chef de la sécurité. Il se trouve dans la salle des ordinateurs tout au bout du couloir devant Lara. S'approcher de lui discrètement (sans courir) et l'assommer avec le pied de biche avant qu'il ne donne l'alarme. Ramasser la **Key** qu'il laisse puis retourner devant la Chapelle Sixtine par le même chemin.

Monter l'escalier vers le sud et utiliser la Key sur la **serrure** pour ouvrir la **double porte** à coté. Dans cette nouvelle salle se trouvent 4 rangées de **lasers** et un **bouton chrono** qui ouvre la **porte** de l'autre coté de la salle. Le chrono est très juste, chaque demi-seconde compte. Appuyer sur le bouton, roulade arrière, courir, sauter au dessus des 2 premiers lasers sans élan, avancer un peu vers le troisième, s'accroupir en maintenant la touche de sprint enfoncée, lâcher la touche qui sert à s'accroupir pour que Lara fasse une roulade avant et enfin se relever rapidement, sauter par-dessus les derniers lasers et passer la porte (si elle est encore ouverte). Passage pas facile mais avec un peu d'entraînement – surtout pour la roulade avant – ça passe.

Une fois la porte passée, se placer dans le coin du mur et avancer doucement jusqu'au déclenchement d'une animation qui montre l'apparition d'une **hydre à 3 têtes** qui crache des boules de feu dans la cour devant Lara. En restant dans le coin Lara est protégée en attendant la fin de l'animation. Traverser rapidement la cour et entrer dans une salle avec des balcons remplis de morceaux de verre, au dessus d'un bassin. Se déplacer lentement sur les morceaux de verre pour éviter de perdre de la vie. Commencer par aller dans l'eau, ramasser une **petite trousse de soins** puis dans l'angle sud/ouest entrer dans un petit couloir et actionner le **levier 1/2** qui ouvre la **double porte** en haut de cette salle. Revenir à l'entrée, sauter sur la plateforme au nord, puis sur le balcon ouest. Marcher lentement entre les morceaux de verre jusque dans le coin sud/ouest, monter à une échelle pour atteindre l'étage supérieur, sauter sur le balcon nord et récupérer une **grande trousse de soins** sur le piédestal. Sauter sur le balcon en hauteur à l'est, puis aller sur le petit balcon du coin sud/ouest via celui au sud et l'alcôve ouest. Actionner le **bouton 2/2** qui ouvre la **double porte** du balcon est. Passer cette porte en suivant le même chemin que précédemment.

Lara se trouve maintenant sur une terrasse au dessus de l'hydre. Il va falloir, très rapidement, aller au bout de cette terrasse, sauter sur un petit toit en pente qui permet d'atteindre un balcon sur le mur est. Une fois sur le balcon, utiliser le pied de biche pour casser la **fenêtre** et entrer dans la maison. Ramasser une **petite trousse de soins** et fouiller l'armoire pour récupérer le **Security Pass**. Sortir de la maison en se laissant glisser sur le toit au nord et retourner rapidement dans la salle aux lasers pour éviter les tirs de l'hydre.



Passer les lasers tranquillement et retourner au niveau des portiques de sécurité. Dans le coin nord/ouest utiliser le Security Pass dans le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à gauche qui permet de passer de l'autre côté des portiques. Récupérer les pistolets et reprendre le même chemin pour passer derrière les portiques et aller dans le coin nord/est. Casser sur une **grille** au raz du sol et ramper dans un passage sombre qui mène au **secret n° 8 : une Secret Gem**. Maintenant que Lara a récupéré ses armes il est temps de faire sa fête à l'hydre. La porte chrono étant restée ouverte, cela va simplifier les choses (à noter que la première fois que j'ai fait ce passage, la porte s'était refermée – du coup, re-chrono - bizarre). Pour tuer l'hydre, se placer devant lui vers le centre de la cour et faire des bons de côté de gauche à droite sur toute la largeur de la cour tout en tirant. C'est un peu long mais efficace. De temps en temps il est possible d'aller se réfugier dans un des petits couloirs à sa gauche ou à sa droite, histoire de se reposer un peu et de sauvegarder. Une fois l'hydre éliminée, ramasser des **torches** dans le coin sud/ouest puis monter à l'emplacement où se

trouvait la bestiole et monter sur le balcon au dessus pour actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** de l'autre côté de la cour.

Entrer dans une petite pièce, casser la **barrière** qui bouche l'entrée de la salle suivante, y entrer et, derrière la statue de droite, appuyer sur le **bouton** qui ouvre la **porte** menant au balcon nord/ouest. Aller ensuite dans le coin sud/ouest, descendre dans l'eau en faisant attention aux morceaux de verre, nager dans un tunnel avec des **lasers** et sortir dans une pièce avec des **lasers** et une armoire électrique. Actionner un **levier** qui ouvre une **porte** sur un balcon dans la salle précédente. Retourner dans cette salle par le même chemin, monter sur un petit bloc derrière la statue de gauche puis s'accrocher au rebord du pilier en pente à l'ouest. Monter, glisser et sauter sur le balcon en face. Sauter sur le balcon à l'est, passer la porte récemment ouverte, sauter et s'accrocher à la chaîne du lustre afin de pouvoir atteindre un petit passage dans le mur nord. Ramper dans ce passage qui mène au balcon nord/ouest. Ramasser la **Chapel Key** puis descendre et retourner devant la Chapelle Sixtine.

Utiliser la Chapel Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** de la Chapelle Sixtine. Aller vers l'autel, tuer un **chien** et examiner ce qui reste du prêtre. Lara met dans son agenda ce qu'elle a trouvé sur le prêtre : 3 photos de peintures avec des croix rouge. Ces peintures se trouvent dans cette même salle. Monter sur l'échafaudage dans le coin nord/ouest ramasser des **flèches** et une **arbalète** puis combiner cette arme avec le viseur laser. La première peinture est accessible à partir de ce même échafaudage. Repérer l'endroit de la croix rouge de l'agenda et appuyer au même endroit sur la peinture. Un **globe lumineux** apparaît. Pour les deux autres peintures qui ne sont pas accessibles il va falloir tirer sur l'endroit désigné par la croix rouge avec l'arbalète équipée du viseur laser. Un globe lumineux apparaît si le tir est juste. Une fois les deux tirs réussis, le sol de la chapelle s'ouvre et **3 squelettes de harpies** apparaissent. Après s'en être débarrassé examiner le **puzzle** qui est apparu au sol. 5 anneaux au milieu de **4 gros boutons**. Sur chaque anneau il y a une marque. Le but est d'aligner ces 5 marques en marchant sur les gros boutons qui font bouger chacun 2 des anneaux. Bouton sud/ouest : anneaux 2 et 4 – bouton sud/est : anneaux 1 et 4 – bouton nord/est : anneaux 2 et 3 – bouton nord/ouest : anneaux 3 et 4. L'anneau 5 ne bougeant pas, c'est sur lui qu'il faut aligner les autres. Pour faire simple on va numéroter les boutons de 1 à 4 en tournant dans le sens horaire et en partant du nord/ouest. Ça donne : 3 – 3 – 1 – 4 – 2 – 1.

Dans une explosion, une **grosse boule bleue** apparait au plafond, ainsi qu'un **spectre de feu**. Il faut rapidement sauter dans cette boule bleue en évitant de se faire cramer par le spectre. Monter sur la **plateforme métallique** qui s'est relevée sur l'échafaudage sud/est, monter à l'étage supérieur, se retourner, sauter sur l'échafaudage nord et de là sauter dans la boule bleue pour finir ce niveau.

NIVEAU 5 : INFERNO

Lara se trouve maintenant en enfer. Suivre le couloir et après avoir rampé, lire la note que Lara inscrit dans son agenda. Continuer à avancer dans ce couloir, ramasser des **torches** puis ouvrir une **double porte**. Suivre le nouveau couloir qui mène à une deuxième **double porte** qui s'ouvre à l'approche de Lara et avancer jusqu'à une grande pente avec une coulée de lave. Il va falloir descendre cette pente, sans toucher la lave bien sur et en glissant de rochers en rochers. Une fois en bas, sauter sur une plateforme de l'autre côté du bassin de lave. Sauter dans un passage en contrebas dans le mur sud et actionner un **levier** qui ouvre une **porte** dans le coin sud/est de la passerelle précédente.

Il va falloir traverser cette nouvelle salle en utilisant les plateformes dans la lave et en évitant les **flammes rotatives**, afin de récupérer une **Key** sur un piédestal. Ressortir de cette salle et utiliser la Key dans la **serrure** sous la statue pour ouvrir la **porte** nord. Tirer sur la **rosace rouge** pour ouvrir la **porte** à l'est et sauvegarder.

Là les choses se compliquent. Lara va maintenant devoir glisser sur une pente qui mène dans une salle avec le plancher qui monte et dont le plafond est rempli de pics. Pour éviter de se faire empaler il faut tirer sur **5 rosaces** réparties sur les différents murs. Avant de glisser, se placer au milieu de la pente, glisser, avancer un peu, sauter sur place pour casser la première rosace en face. Faire ensuite un quart de tour vers la droite et sauter sur place pour casser la deuxième. Se retourner avec une roulade et avancer un peu pour casser la troisième. Les deux dernières étant au même niveau mais sur des murs opposés, se placer en face de celle à droite de la troisième, la casser en sautant sur place puis se retourner rapidement pour avoir le temps de casser la dernière avant qu'elle ne passe sous le plancher. Si tout se passe bien, les **pics** se rétractent et une **grille** s'ouvre en haut dans le coin sud/est.

Suivre le couloir qui conduit dans une salle avec un bassin au milieu. Ramasser une **petite trousse de soins** et des **flèches explosives** à l'entrée de la salle puis tuer **2 chiens**. Aller dans le coin nord/ouest, devant la chute de lave, descendre sur une plateforme, ramper dans un passage, ramasser des **torches** et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** nord de la salle précédente.

Passer la porte et entrer dans une immense salle tout en hauteur avec un pilier et un **rayon rouge** au centre. A différents endroits de ce pilier il y a des plateformes avec des leviers pour l'instant inaccessibles. Le but du jeu c'est de monter au sommet de ce pilier, là où se trouve un double de Lara dans le rayon rouge. Dans son agenda Lara se remémore une ancienne expérience avec un de ces doubles. Il faut maintenant récupérer le **Red Crystal** sur un piédestal (animation), ce qui déclenche la descente du double de Lara et redescendre en un temps chrono, tout en actionnant les **6 leviers** qui font tourner les **6 pentacles** rouge/blancs, avant que le double de Lara ne les touche. Si Lara rate un levier, c'est la mort.

Le parcours est simple : se placer au dessus du premier levier, prendre le crystal, dès que l'animation est finie reculer en maintenant la touche action enfoncée pour éviter de reculer trop loin, actionner le premier levier, saut de côté à gauche avancer un peu en face et se laisser tomber sur la droite pour atteindre le deuxième levier.

Après l'avoir actionner, faire un quart de tour vers la droite, se laisser tomber sur la passerelle en dessous, pendant que Lara se relève commencer déjà à tourner vers la droite puis courir pour atteindre le troisième levier. Faire la même chose pour le quatrième levier. Pour le cinquième, faire un quart de tour vers la droite, se laisser tomber sur la passerelle en dessous, se retourner en faisant une roulade, avancer un peu puis faire un saut avant en maintenant la touche action. Le dernier levier est au raz du sol. Après l'avoir actionné, regarder le double de Lara finir sa course dans le petit bassin.

Il y a cependant une méthode qui permet de by passer ce chrono, c'est de se laisser tomber le long du rayon rouge et d'attendre un peu dans le bassin avant de sortir de l'eau que tout se soit calmé (mais c'est moins marrant). Avant de quitter cette salle, aller coté ouest devant la cascade de lave de gauche et sauter derrière le rocher en direction de la cascade pour trouver le **secret n° 9 : une Secret Gem**.



Retourner dans la salle avec le bassin, plonger, ouvrir la **porte** sud, nager puis marcher dans l'eau et actionner le **levier** derrière le pilier sud/est, qui ouvre la **porte** sud de la salle précédente. Passer cette porte et entrer dans une pièce avec des piliers (au dessus de la pièce inondée avec le levier), monter à une **perche** qui permet d'atteindre l'étage supérieur, ramasser des **grenades normales**, des **super grenades** puis descendre dans le passage sud qui mène aux oubliettes.

Ramasser des **flèches explosives**, casser la **barrière en bois** de la cellule et sortir dans le couloir. Aller tout au bout à l'est, monter l'escalier, ramasser des **torches** sur un piédestal et lire le message dans l'agenda. Il dit que dans les 4 cellules se trouvent **4 leviers** et qu'il faut les actionner dans le bon ordre pour ouvrir une **grille** dans la cellule inondée. L'ordre est simple. Dans chaque cellule il y a des tiges avec des têtes de morts plantées dessus. Actionner en premier le levier de la cellule qui a une tige, puis celle où il y en a deux et ainsi de suite jusqu'à la quatrième. Tuer en cours de route un **chien** et une **créature** et ramasser le **Empty Septer** dans la dernière cellule. Passer la grille dans la cellule inondée après avoir ramasser la **grande trousse de soins** devant et marcher dans le couloir inondé jusqu'à une petite pièce avec une **dalle friable** au sol. Sauter dessus pour la casser et descendre chercher une **Key**. Retourner en haut de l'escalier au bout du couloir des cellules et utiliser la Key dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** ouest qui permet de retourner dans la salle avec le bassin. Tuer une **créature** et un **squelette de harpie**.

Aller sur le bloc au milieu du bassin, combiner le Red Crystal avec le Empty septer pour former le **Septer** et le placer sur le **support** devant Lara afin d'ouvrir la **porte** à l'est. Suivre un long couloir qui conduit à une immense grotte avec une espèce de **dragon** (animation + note dans agenda). Dans cette zone, Lara perd de l'énergie donc il va falloir agir rapidement pour trouver les différents passages vers les mondes réels et recharger son énergie.

Commencer par descendre sur une plateforme à droite de Lara, glisser en direction du dragon en évitant les boules de feu qu'il crache, passer derrière lui et monter à l'échelle. Heureusement, il ne peut pas se retourner. Une fois en haut passer derrière le rocher et prendre le passage au nord en s'accrochant au rebord des rochers. Entrer dans la **spirale lumineuse** pour être téléporté dans le premier monde réel : un couloir de verdure qui mène dans une salle style Inca où se trouve la **Key of Realities**. Reprendre le téléporteur, sauter par-dessus le fleuve de lave et noter, sur le rocher à droite, une marque noire. Il faudra revenir ici quand Lara aura trouvé de quoi faire exploser le rocher. En attendant, prendre le passage au sud, actionner un **levier** qui ouvre la **grille** à gauche et sauter sur la passerelle à gauche qui permet de revenir sur le pont au tout début de la zone.

Avancer vers le nord, sauter sur un pilier en pente en contrebas vers la gauche, glisser et sauter toujours vers le nord pour atteindre l'autre partie du pont, en passant par une traverse entre les piliers du pont et ouverture au plafond. Tuer une **créature**, monter sur l'arche devant la porte nord en utilisant une petite échelle en hauteur à droite de la porte. Traverser toute la grotte en sautant d'arches en arches, tuer un **squelette de harpie** (avec les flèches explosives – vu le



peu d'espace pour bouger c'est plus rapide) et entrer dans une petite pièce avec une **serrure**. Utiliser la Key of Realities et entrer dans la **spirale lumineuse** pour être téléporté dans une zone désertique avec un quad. Ramasser dans un coin de la zone le **Nitrous Oxide Feeder** et l'utiliser sur le **quad** pour le booster. Monter sur le quad et prendre le tremplin, tout en utilisant la nitro pour passer pas dessus les barbelés. Attention de ne pas atterrir dans l'eau, sinon, boum. Descendre du quad, marcher dans l'eau, ramasser la **Detonator Key** puis retourner dans la grotte du dragon.

Traverser à nouveau la grotte en sautant d'arches en arches et s'arrêter sur l'avant dernière. Grimper dans un passage au plafond grâce à une échelle et utiliser la Key of Realities sur la **serrure** pour faire apparaître la **spirale lumineuse**. Entrer à l'intérieur pour aller chercher le **secret n° 10 : une Secret Gem**, dans une pièce égyptienne. Redescendre sur l'avant dernière arche puis sur le pont.

En passant à travers le trou du pont, descendre sur la traverse du bas entre les piliers du pont, sauter sur un petit pilier en contrebas au nord/est, sauter par dessus la cascade de lave et entrer dans une petite pièce. Utiliser la Key of Realities dans la **serrure** et prendre le **téléporteur**. Monter l'escalier et appuyer sur un **bouton** qui ouvre la **porte** de la pièce avec les caisses à droite de Lara. Après avoir ramasser des **flèches explosives**, passer derrière les caisses au nord, déplacer une **caisse** qui bouche un passage et aller au bout de ce dernier pour actionner un **interrupteur** qui active un **palan** et fait monter une des caisses dans la pièce précédente, mais descend une autre caisse qui bouche le passage de sortie. Aller sous la caisse ramasser le **Detonator** puis retourner actionner l'**interrupteur** pour reposer la **caisse** et libérer le passage de sortie puis retourner dans la grotte du dragon.

Revenir sur la traverse du bas entre les piliers du pont, se tourner vers le nord et sauter sur une petite plateforme derrière le pilier de gauche. Sauter par-dessus la cascade ouest et descendre en bas de la pente pour pouvoir grimper à une échelle qui permet, après avoir tuer une **créature**, d'entrer dans une pièce au dessus des grandes grilles. Utiliser la Key of Realities dans la serrure et prendre le **téléporteur** qui mène dans une maison. Entrer dans la chambre au bout du couloir, actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** à gauche puis aller y ramasser une **petite trousse de soins**, des **super grenades**, le **lance grenades**, une **grande trousse de soins**, de la **dynamite** et des **flèches explosives**. Retourner dans la grotte du dragon.

Redescendre par l'échelle et sauter sur un morceau de rocher dans la lave devant les grandes grilles. Tuer un **squelette de harpie**, sauter sur un autre morceau de rocher dans la lave vers l'est et s'accrocher à l'échelle du pilier en face. C'est le moment que choisit un **squelette de harpie** pour faire son apparition. Revenir sur le morceau de rocher précédent pour s'en débarrasser puis remonter à l'échelle du pilier. Une fois en haut du pilier, le contourner par la droite, faire un saut retourner pour s'accrocher au pilier derrière et très rapidement contourner ce pilier par la droite au niveau de sa fissure (en bas du bloc gris clair). Le tout bien sur en évitant les boules de feu du dragon qui sent sa dernière heure arriver. Se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir monter sur une plateforme et de là sauter/s'accrocher au pilier à droite du dragon. Descendre le plus bas possible, se lâcher et se rattraper au rocher en pente en dessous, monter, glisser et sauter vers le dragon pour passer derrière lui. Remonter à l'échelle et retourner derrière les rochers du haut reprendre de l'énergie dans la **spirale lumineuse**.

Profiter d'un instant de calme pour combiner la Dynamite avec le Detonator pour former l'**Explosive Kit** puis aller placer tout ça contre le **rocher** de l'autre côté de la rivière de lave (sur la trace noire). Une fois Lara en sécurité (animation), utiliser la Detonator Key sur le **Détonateur** pour déclencher l'explosion des rochers au dessus du dragon puis regarder l'animation qui montre sa fin ainsi que l'ouverture de la **porte** de sortie au bout du pont nord. Y aller par le même chemin que précédemment.

Passer la porte, sauter derrière les rochers à gauche et glisser sur une pente qui conduit à une petite cour avec une cascade d'eau et un piédestal sur lequel se trouve la **Flasque of Divine Oil**. La récupérer puis aller sauter dans la **boule lumineuse** en hauteur, en passant par le bloc nord/est, le pilier nord/ouest et l'alcôve ouest, pour terminer ce niveau.

NIVEAU 6 : ARMAGEDDON

Ce niveau est un chrono permanent (314 secondes), il faut donc être rapide. Lara se trouve à nouveau dans le niveau 3 mais après l'apocalypse. Retourner dans la rue principale, tuer un **demi-dieu** (avec les flèches explosives) puis ramasser une **Key** au bord du gouffre à l'est. Aller vers l'ouest, tuer un autre **demi-dieu** qui sort du transformateur électrique et utiliser la Key dans la **serrure** de la dernière maison sur la gauche. Y entrer, tuer un **mort vivant** et ramasser le **Fire Extinguisher** (extincteur). Ressortir dans la rue et sauter dans le puits au centre. Tuer **2 morts-vivants**, éteindre le **feu** dans le passage ouest avec l'extincteur puis descendre dans un couloir vers la gauche. Rester sur le côté droit et dès que la première **boule** est passée à gauche de Lara passer rapidement du côté gauche pour éviter la deuxième **boule**.

Sauter dans un passage en bas de la pente, glisser, attendre que les **boules** arrivent et faire un saut arrière pour les éviter. Descendre en bas de la pente, sauter par-dessus un gouffre, suivre le couloir qui monte jusqu'à un fleuve mortel à l'emplacement du pont qui mène à la chapelle du niveau 3. Sauter de dalles en dalles, avant qu'elles ne s'enfoncent dans l'eau mortelle, jusqu'à l'entrée de la chapelle.

La contourner par la gauche en rasant les murs pour éviter les **morceaux de rochers** qui tombent du plafond, tuer un **demi-dieu** et entrer dans la chapelle par une fenêtre. Descendre dans le trou à droite de l'entrée, glisser, sauter dans un passage sur la droite puis dans un autre à droite en évitant l'eau mortelle, descendre dans un trou, attention aux **morceaux** de plafond qui tombent et suivre le couloir. S'accrocher à une pente au plafond, monter et faire un saut arrière pour atteindre un couloir qui mène au **Graal** sur un piédestal. Utiliser la Flask of Divine Oil dessus pour arrêter le **sablier** et éviter la fin du monde.

Lara se retrouve maintenant 24 heures plus tôt dans un couloir qui conduit à la chapelle où elle a voulu récupérer le Graal. Actionner un **gros interrupteur** à droite pour ouvrir la **grille** au bout du couloir et avancer jusqu'à l'entrée. **3 sabliers lumineux** apparaissent devant Lara. Ne pas essayer de passer à travers ou au dessus, ils sont mortels. Au bout de quelques instants Lara se voit arriver comme 24 heures auparavant et essayer de prendre le Graal. Il faut l'en empêcher. Pour cela, une seule solution, lui tirer dessus. C'est le prix à payer pour sauver le monde.