

# RELICS OF POWER - PARTIE 2

AUTEUR : Seth94

DATE : 13/01/2015

SOLUCE : Full-Throttle

## NIVEAU 1 : STREETS OF FRANCE

Lara se trouve dans les rues de Paris. Commencer par descendre la rue vers l'est. Ramasser des **cartouches de fusil à pompe** sur un petit toit ainsi que une **recharge d'Uzi** au sol. Tuer un **chien** et un **soldat** puis continuer à descendre la rue vers le nord jusqu'à une grande place. Grimper puis ramper dans un passage en hauteur derrière le lierre du mur sud puis descendre dans une petite pièce ramasser des **torches** et actionner un **levier** qui ouvre la **trappe** devant la 2CV vue précédemment. Aller y descendre après avoir tué le **soldat** qui attend Lara à la sortie du passage et pris sur lui des **recharges d'Uzi**.

Lara se trouve maintenant dans la première moitié d'une grande salle avec un bassin. Plonger, ramasser une **grande trousse de soins** dans le coin sud/ouest, puis nager dans le trou au centre de la salle et aller vers **l'hélice**. Surtout ne pas s'approcher trop près, sinon c'est la mort assurée. Juste avant l'hélice, derrière les piliers à gauche et à droite, se trouvent des couloirs. Commencer par entrer dans celui de gauche pour pouvoir actionner un **levier** qui ouvre une **porte** au bout du passage de droite, de l'autre côté de l'hélice. Nager dans le passage de droite jusqu'à pouvoir sortir de l'eau dans un petit couloir au bout duquel Lara pourra appuyer sur un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** dans une autre rue de Paris. Revenir dans la grande salle par le même chemin, sortir de l'eau, grimper dans le couloir en hauteur du coin nord/est, tuer **2 rats** et au bout du couloir monter dans la rue en passant par la trappe récemment ouverte.

Tuer un **soldat**, monter sur les murs de chaque côté du porche pour ramasser des **cartouches de fusil à pompe** et les **Uzis**. Passer sous le porche vers le nord, tuer **2 soldats**, ramasser une **recharge d'Uzi** sur l'un d'eux puis monter sur le mur au dessus du porche pour récupérer la **House Key**. Redescendre et aller dans un passage derrière le lierre du mur ouest pour découvrir le **secret n° 1 : des grenades**. Après être sorti du passage, actionner le levier à gauche qui ouvre la grille du coin sud/ouest dans la cour après le porche, ce qui permet de revenir dans la première rue de Paris.

Utiliser la House Key dans la **serrure** de la maison à l'est pour en ouvrir la **porte** et entrer pour y actionner un **levier** qui ouvre une **porte** au bout d'une petite rue que l'on peut apercevoir à droite. Pour accéder à cette rue, revenir dans la cour avec le porche bleu et blanc, monter sur la plateforme bleu et blanc au milieu du mur sud et pousser un **bloc** jusqu'à pouvoir atteindre un **levier**. L'actionner pour ouvrir la **grille** qui conduit à la petite rue. Tuer le **soldat** qui en sort, ramasser la **petite trousse de soins** qu'il laisse, prendre la petite rue, tuer un **chien** et passer la porte au bout de la rue pour atteindre une pièce avec un trou d'eau.



Plonger dans l'eau et suivre le couloir qui mène à une grande salle avec des plateformes en hauteur, des piliers surmontés de flammes et des balanciers. Sortir de l'eau rapidement sur une plateforme du coin sud/ouest et tuer un **crocodile**. Grimper sur le mur ouest et traverser le couloir derrière en évitant le **piston** qui descend du plafond. Maintenant, le but du jeu c'est d'atteindre un passage en hauteur dans le coin sud/est en passant sur les plateformes et en évitant les **balanciers**.

Une fois dans ce passage, se laisser tomber dans l'eau, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** et aller à l'autre bout du couloir pour actionner un **levier** qui ouvre la **grille** à gauche de Lara ce qui lui permettra de revenir dans la salle principale. Pour l'instant, sortir de l'eau au dessus du levier, aller ramasser des **torches** sur la grille au dessus en s'accrochant au mur sud et redescendre au niveau inférieur.

Se placer face au couloir et sauter dans la niche à droite afin de pouvoir y actionner un **levier chrono** qui coupe momentanément les **flammes** sur les piliers de la salle principale. Il va donc maintenant remonter dans le couloir avec le piston et utiliser les piliers pour atteindre un petit passage à l'est avant que les flammes ne reviennent. Ramper dans le passage, tuer **2 rats** et tout au bout du couloir appuyer sur un **interrupteur** qui ouvre la **petite grille** d'une niche dans le coin sud/est. Retourner actionner le **levier** qui éteint les **flammes** et refaire le parcours pour atteindre cette niche. Ramasser au passage une **recharge d'Uzi** et une fois dans la niche ramasser la **Gate Key**. Retourner dans la première rue de Paris, tuer un **soldat** et utiliser la Gate Key dans sa **serrure** (à l'ouest) pour ouvrir la **grille** à coté. Ramasser une **petite trousse de soins** dans le coin à coté de la serrure et passer la grille.

Tuer un **chien**, entrer dans un passage derrière le lierre dans le coin sud/est et en s'accrochant au lierre grimper sur un balcon. Y ramasser une **recharge d'Uzi** puis sauter sur le mur en contrebas au nord. Sauter sur l'autre mur à l'ouest et entrer dans la maison au sud. Actionner un **levier** qui ouvre la **trappe** visible dans la cour à droite puis remonter sur le balcon en montant sur le **bloc** derrière le pilier, après l'avoir déplacé. Une fois dans la cour descendre par la trappe récemment ouverte.

Lara se trouve maintenant dans la deuxième partie de la grande salle avec le bassin. Plonger dans le bassin et nager dans le couloir au sud. Sortir de l'eau dans une petite pièce, déplacer la **cage** tout au bout vers l'est et ramasser les **torches** qui se trouvaient dessous. Plonger à nouveau dans l'eau et aller nager dans le couloir coté nord jusqu'à pouvoir monter dans un couloir. Aller tout au bout actionner un **levier** qui **vide** l'eau dans la grande salle mais qui ouvre aussi un **globe** à droite de Lara, libérant ainsi un interrupteur. Actionner de nouveau le **levier** qui **rempli** d'eau la grande salle puis aller actionner l'**interrupteur** qui ouvre une **porte** permettant de relier les deux parties de la grande salle. Aller y tuer un **soldat** et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **grille** sous-marine dans un couloir mais aussi la **porte** à droite de Lara et donnant accès à la première partie de la salle.

Retourner dans cette partie et aller dans la petite pièce au sud. Pousser la **cage** au maximum, ce qui va la placer sur la cage qui a été déplacé précédemment. Retourner dans cette pièce (passage sud de la deuxième partie de la grande salle) et monter sur la cage pour atteindre un passage en hauteur. Tuer un **rat**, ramper dans un passage à droite, monter actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** se trouvant au bout du couloir précédent. Y monter pour se retrouver dans les rues de Paris.



Tuer un **chien** et un **soldat**, ramasser la **recharge d'Uzi** qu'il laisse puis s'accrocher au mur en pente coté nord en se mettant sur le pan incliné à sa droite. Se déplacer le plus à gauche possible, monter et faire rapidement un saut arrière retourné tout en se dirigeant vers la droite afin de pouvoir s'accrocher au mur en pente à l'est. Aller tout au bout à gauche et répéter la manœuvre de saut pour atteindre un balcon sur lequel se trouve le **secret n° 2** : une **recharge d'Uzi** et des **balles de desert eagle**.

Redescendre dans la rue et aller dans une petite pièce au bout de la rue dans le coin sud/ouest pour ramasser le **fusil à pompe** et une **petite trousse de soins**. Retourner en bas de la rue, actionner le **levier** qui ouvre la **grille** à coté, tuer le **soldat** qui se pointe et emprunter ce passage qui permet de revenir au tout début du niveau.

Redescendre par la première trappe pour revenir dans la première partie de la grande salle, passer dans la seconde partie et nager dans le couloir nord jusqu'à atteindre le **levier** qui **vide** l'eau de la grande salle. Retourner dans cette salle et prendre le passage au sud pour retourner dans les rues de Paris. Redescendre une nouvelle fois par la première trappe et cette fois rester dans la première partie de la salle.

Tirer la **cage** qui se trouve dans le coin nord/ouest et suivre le couloir derrière jusqu'à un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** en hauteur dans le couloir que Lara vient d'emprunter. Monter dans ce passage et un fois dans la petite cour tuer un **chien** puis monter sur le mur à l'est pour récupérer la **Sanctuary Key**.

Revenir en arrière et retourner dans la première partie de la grande salle (utiliser le bloc pour monter sur la passerelle qui communique avec les deux parties de la salle. Aller encore une fois actionner le levier qui remplit la salle d'eau puis revenir dans la première partie et nager dans le passage libéré par la cage. Tout de suite après y être entré, monter dans une petite pièce contenant le **secret n° 3** : des **torches** et une **grande trousse de soins**. Remonter dans les rues de Paris par le passage sud/est, tuer un **chien** et **2 soldats** et après avoir ramassé la **recharge d'Uzi** sur l'un d'eux suivre la rue vers le nord puis vers l'est. Utiliser la sanctuary key dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** à coté de Lara puis entrer dans ce nouveau passage qui mène à l'entrée du parc zoologique.

Tuer un **chien** puis prendre un passage derrière le lierre du mur ouest afin d'actionner un **levier** qui ouvre la **petite grille** au nord. Y aller pour terminer ce niveau.



## NIVEAU 2 : SANCTUARY OF SECRETS

Commencer par prendre le couloir à l'est, descendre l'escalier au nord, traverser une salle qui surplombe l'enclos des tigres blancs et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** donnant sur un balcon, au dessus la zone des serpents. Pour rejoindre cette zone, revenir au tout début du niveau et prendre cette fois le passage vers l'ouest. A l'intersection aller tout droit puis à gauche dans la zone de la jungle. Descendre dans la jungle, tuer **3 gros serpents**, ramasser une **petite trousse de soins** dans un tronc d'arbre puis entrer dans un passage derrière la végétation à l'ouest. Tuer un **gros serpent**, ramasser une **recharge d'Uzi** et monter dans un passage au plafond.

En haut faire un saut arrière avec retournement pour pouvoir s'accrocher au mur, continuer de monter jusqu'à atteindre une niche en faisant un saut arrière.



Noter la présence d'une clé pour l'instant inaccessible de l'autre coté de la grille. Descendre dans un passage au nord et tout au bout actionner un **levier** qui ouvre une **grille** en hauteur dans la jungle, coté sud. Remonter tout en haut jusqu'à la grille et avant de tout redescendre se placer face à la grille tout au bout à gauche. Se laisser glisser en arrière et dès que Lara touche le pan incliné en dessous faire un saut en direction de la gauche pour atterrir dans un passage au bout duquel se trouve le **secret n° 4 : des torches et des cartouches de fusil à pompe**. Redescendre maintenant dans la jungle.

Grimper sur le mur sud grâce aux lianes, s'accrocher à une fissure du mur, se déplacer vers la gauche et monter dans un passage qui mène à un trou d'eau. Nager dans le tunnel qui conduit dans une cage de la volière. Sortir de l'eau par le coté est, monter dans le coin sud/est puis sauter sur la passerelle au dessus de l'eau. Aller tout au bout de la passerelle où se trouve une **grille** fermée et qui s'ouvre en descendant dans un petit couloir en dessous et en actionnant un **levier chrono**. Une fois la grille passer, entrer dans une pièce avec **2 blocs** à bouger. Il va falloir placer ces 2 blocs entre les autres (qui ne bougent pas) contre le mur ouest, mais en

faisant attention au dessins qui se trouvent sur ces blocs. Il faut intercaler un dessin de perroquet et un dessin de tigre. Quand les blocs sont à la bonne place, la **trappe** au sud s'ouvre. Aller y actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans la zone du trou d'eau récemment visité. Retourner dans l'eau et remonter du trou puis prendre le couloir qui monte vers nord/est. Passer la grille récemment ouverte jusqu'à arriver au dessus de la jungle. Glisser sur la pente et sauter/s'accrocher au plafond. Avancer pour pouvoir atteindre le haut de l'arbre devant. Sauter ensuite sur un autre arbre à l'ouest puis sur un troisième au nord et enfin sauter dans la niche du mur ouest pour récupérer la clé vue plus tôt, la **Sanctuary Key**. Revenir sur l'arbre précédent, se laisser tomber sur une branche en les deux arbres vers l'est et de là sauter sur le balcon.

Sortir de la jungle, aller vers le sud puis vers l'est et enfin prendre le grand couloir au sud. Tuer un **tigre blanc**, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** sur un bloc puis utiliser la Sanctuary Key sur la **serrure** de la **porte** au sud/est. Suivre le couloir qui monte, ramasser des **torches** et monter à l'étage supérieur pour actionner un **levier** qui ouvre la **grille** d'une cour en face de la jungle.

Avant d'y aller revenir à l'entrée du grand couloir, prendre un passage dans le coin nord/est et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** au bout de la passerelle en bois dans l'enclos des tigres blancs (juste en dessous de Lara), mais aussi une **grille** en hauteur dans le mur ouest de ce même enclos. Pour passer cette dernière grille, traverser la cour en face de la jungle et prendre le passage à l'est.

Descendre dans l'enclos, tuer **3 tigres blancs**, ramasser des **balles de desert eagle** dans un coin et une **grande trousse de soins** dans un autre puis plonger dans le bassin et nager dans un couloir vers l'ouest. Sortir de l'eau dans une pièce, tirer le **bloc** du mur est et prendre le passage derrière qui conduit à une grande cour avec un pont suspendu en hauteur. Tuer **2 tigres blancs**, actionner le **levier** à l'est pour ouvrir la **grille** d'une petite pièce à gauche de Lara. Tuer les **2 tigres blancs** qui en sorte et aller dans cette pièce chercher des **cartouches de fusil à pompe**. Au plafond de cette même pièce se trouve une **trappe**. Pour l'ouvrir, aller pousser un **bloc** dans le mur ouest puis déplacer le **bloc** du niveau supérieur pour le mettre sous un **levier chrono**. Une fois la trappe passée, ramper dans un passage en hauteur qui conduit au pont suspendu. Le traverser pour pouvoir actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans la salle en bas coté nord. Redescendre, grimper aux lianes du mur sud/est pour actionner un **levier** qui ouvre une **grille** en hauteur au sud à gauche de Lara. Redescendre, prendre le passage nord, tuer un **tigre blanc** et monter l'escalier (par le coté gauche ou droit, aucune importance) jusqu'à une ouverture en hauteur au dessus de la salle des tigres. S'accrocher au plafond, traverser la salle et une fois de l'autre coté glisser dans une petite pièce qui contient la **Keeper's Key**. Sortir de cette pièce par la grille qui s'ouvre, descendre dans l'enclos des tigres puis prendre le passage sud. Monter l'escalier jusqu'à un trou avec des **pics**, s'accrocher au mur sud, se déplacer vers la gauche, ramper dans un petit passage et suivre les couloirs qui ramènent dans la cour en face de la jungle.

Utiliser la Keeper's Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** de la maison au nord et y entrer. Suivre l'escalier qui monte jusqu'au balcon, aller tout au bout, ramasser une **petite trousse de soins**, monter sur le mur au sud puis grimper sur la passerelle grillagée au dessus, au bout de laquelle se trouve le **Mallet**. Redescendre sur le mur puis sauter sur le coin sud/ouest du toit en pente derrière la balustrade afin de pouvoir atteindre un petit passage dans le mur de la volière et récupérer le **secret n° 5 : une recharge d'Uzi**.

Revenir au tout début du niveau, prendre le couloir ouest et utiliser le Mallet sur la **porte** pour l'ouvrir. Suivre le couloir qui descend et une fois au bout faire un saut arrière sur le pan incliné au nord, suivi d'un saut avant pour atteindre une niche en hauteur. Utiliser la **tyrolienne** pour atteindre un enclos vide avec une passerelle en bois. Ramasser la **Aviary Key**, plonger dans l'eau et nager dans un tunnel au nord. Au bout du tunnel monter dans une petite grotte dont le passage à l'est donne sur une plage.

Y descendre, tuer **3 hommes lézards**, ramasser des **balles de desert eagle** sur le petit îlot, prendre un tunnel dans le coin nord/ouest, tuer un **homme lézard** puis suivre le tunnel jusqu'à une crevasse avec un trou d'eau. En utilisant les lianes aux murs, aller plonger dans le trou, après avoir ramasser des **torches** en chemin et ressortir un peu plus loin dans une caverne avec un pont suspendu en hauteur. Grimper aux lianes sur le mur nord, via les blocs en bas et une fois dans la petite niche, sauter/s'accrocher au rocher coté sud/ se déplacer vers la droite jusqu'à un petit couloir dans le mur est. Actionner un **levier** qui ouvre la **grille** de sortie de l'enclos vide visité récemment et qui conduit en haut de la caverne dans laquelle se trouve Lara.





Y aller en faisant le chemin inverse, sauter sur le pont suspendu et aller actionner un **levier** qui ouvre une **porte** quelque part – celle du secret n°6. Revenir sur le pont sauter à nouveau dans le passage sud et cette fois se suspendre au rebord et se déplacer vers la gauche. S'accrocher à la fissure en dessous et se décaler vers la gauche jusqu'à pouvoir ramper dans un petit passage. Suivre le chemin qui permet de traverser la caverne précédente et plonger dans le trou d'eau qui ramène dans la zone des tigres blancs. En sortir comme précédemment par le chemin sud et retourner tout au début du niveau. Prendre le couloir à l'est, descendre l'escalier au nord, traverser une salle qui surplombe l'enclos des tigres blancs et passer la porte au bout du couloir nord pour trouver le **secret n° 6 : des cartouches de fusil à pompe et une petite trousse de soins**.

Aller maintenant utiliser la Aviary Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** donnant accès à la volière. Commencer par tuer **2 vautours**, ramasser une **recharge d'Uzi**, des **cartouches de fusil à pompe** et une **petite trousse de soins** dans différents endroits de la volière. Plonger dans le bassin et en sortir coté ouest. Tuer un **vautour** et grimper au mur ouest derrière un arbre grâce aux lianes.

Entrer dans un petit couloir qui monte sous le toit de la volière. Tuer un **vautour** puis aller dans le coin sud/ouest. Longer le mur ouest jusqu'à pouvoir sauter sur un pilier surmonté d'une **tyrolienne** (saut assez technique vu le peu de place pour l'élan). Utiliser la tyrolienne pour atteindre un couloir qui conduit à un **levier**. L'actionner permet d'ouvrir une **porte** quelque part. Tuer un **vautour** puis aller dans un passage du mur est, derrière la végétation. Suivre le couloir qui mène à une échelle de lianes, y monter et passer la porte ouverte grâce au dernier levier. Longer le mur est jusqu'au bout puis s'accrocher au plafond en faisant un saut avec élan en direction du nord/ouest.

Avancer ainsi vers l'ouest jusqu'à pouvoir se laisser tomber sur une grande cage. Aller tout au bout de la volière dans le coin nord/ouest, ramasser le **lance grenade** puis actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** dans le bassin. Avant d'y aller, tuer **2 vautours** puis retourner dans le passage derrière la végétation coté est. Remonter à l'échelle de lianes et prendre le petit passage derrière la végétation dans le coin sud/est, au bout duquel la porte est maintenant ouverte et donne accès au **secret n° 7 : des cartouches de fusil à pompe et une grande trousse de soins** dans une petite cour. Tuer le **tigre blanc** qui entre par la **porte** du coin nord/est et prendre ce passage pour retourner dans la volière. Plonger dans le bassin, nager dans un long tunnel puis une fois sortie de l'eau aller au bout du petit couloir ramasser des **torches**. Revenir quelques mètres en arrière, s'accrocher à une fissure du mur ouest, se déplacer jusqu'à pouvoir ramper dans un passage qui mène à la fin du niveau.



## NIVEAU 3 : TEMPLE OF RATHMORE

Commencer par aller à droite pour actionner un **levier chrono** qui ouvre la **grille** du labyrinthe au bout du passage gauche. Le but va être maintenant de sortir de cet endroit en actionnant **7 leviers** qui ouvrent ou ferment **12 portes**. Le parcours est assez complexe, donc, par rapport au plan ci-dessous, actionner les leviers 2 – 5 – 2 – 4 – 1 – 6 – 3 pour atteindre la sortie. Ramasser en cours de route une **petite trousse de soins** et des **grenades** et pousser un **bloc** de pierre.

Une fois sortit du labyrinthe Lara arrive en haut d'une grande grotte avec un fond radioactif. Tuer un **mutant** au bout de la passerelle sud devant le brasero, descendre sur la passerelle en contrebas, ramasser une **recharge d'Uzi** puis se suspendre au rebord coté nord, se lâcher et se rattraper à la fissure en dessous. Après s'être déplacé vers la droite, ramper dans un petit passage. Tuer un **mutant** et actionner un **levier**, qui ouvre une **trappe** derrière Lara en haut d'une échelle et qui permet de revenir sur la première passerelle de la grotte radioactive. Ce passage servira plus tard. Pour l'instant prendre le couloir au nord/est qui conduit à une grotte avec un pont en pierre. Descendre dans la grotte en sautant sur un rocher en pente coté nord, tuer **2 mutants**, ramasser des **torches** dans une niche puis entrer dans le couloir à l'est. Tuer un **mutant**, au bout du couloir tourner à gauche, tuer un autre **mutant** puis ramasser des **cartouches de fusil à pompe** et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** tout au bout de la grotte précédente et qui donne en bas de la grotte radioactive. Aller tout au bout du couloir au sud/est et tirer/pousser un **bloc** pour pouvoir l'utiliser afin de monter à l'étage supérieur. Ramasser des **torches** puis actionner **2 leviers**. Le premier ouvre la **grille** de la petite pièce au nord permettant de récupérer la Lair Key, et le deuxième ouvre une **trappe** au plafond de la petite pièce au sud. Ces deux pièces étant inaccessible pour l'instant, retourner dans la grotte aux mutants.



Aller tout au bout et passer la grille ouverte récemment, donnant en bas de la grotte radioactive. Attention de ne pas toucher les parties bleues qui sont mortelles. Monter/ramper sur le rocher ouest, s'accrocher à son rebord pour pouvoir se déplacer vers la droite et ramper dans un passage au nord. Au bout de ce passage une **porte** s'ouvre et permet de revenir dans la grotte aux mutants, mais avant d'y retourner, monter dans un passage au nord et grimper à l'échelle. monter de rochers en rochers, ramasser une **recharge d'Uzi** en chemin et une fois tout en haut, Lara se retrouve dans la grotte radioactive mais du coté opposé à son arrivée. Sauter sur la petite passerelle au sud et aller au bout du petit couloir actionner un **levier** qui ouvre une **grille** de l'autre coté de la grotte radioactive, au bout du couloir à coté de celui d'arrivée. Se suspendre au coin nord/est de la passerelle et se laisser tomber devant l'entrée d'un passage qui conduit au **secret n° 8 : une grande trousse de soins**. Une fois sortit du passage, monter sur un rocher triangulaire en pente douce au nord/est puis se placer face au nord et faire un saut de coté à droite sur un pan incliné suivi d'un saut arrière pour atteindre la passerelle. Retourner dans la grotte aux mutants.

Tuer un **mutant** puis grimper à l'échelle au sud, en haut faire un saut arrière avec retournement pour pouvoir s'accrocher à un rocher, monter à l'ouest puis sur le pilier au nord/ouest.

Sauter sur le pont en travers de la grotte et, à partir du nord sauter/s'accrocher au pilier en pente coté est. Monter, glisser sur la pente et sauter sur les rochers en face puis ramasser des **grenades** et des **cartouches de fusil à pompe**. Descendre des rochers, reprendre le passage à l'est et utiliser l'échelle pour remonter en haut de la grotte radioactive via l'échelle.

Prendre le couloir au sud/est, pousser le **bloc** qui bouche le passage et suivre le couloir jusqu'à une échelle qui descend dans une pièce. Dans cette pièce il va falloir être très rapide car une fois les pieds au sol, le **mur avec des pics** à droite de Lara va traverser toute la pièce et tuer tout ce qui traîne dans le coin. Donc une fois au sol, aller rapidement actionner un **levier** au bout de la pièce pour ouvrir une **grille** juste à coté. Passer cette grille, glisser sur une pente et sauter pour s'accrocher à une échelle. Monter tout en haut, descendre dans un couloir, tuer un **mutant** et au bout du couloir actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** dans la pièce avec le mur de pics.

Revenir en arrière, descendre par l'échelle, en bas faire un saut arrière avec retournement pour atterrir dans une niche, descendre par la nouvelle échelle, et faire un saut arrière pour atteindre un rocher. Ne pas toucher le sol qui est mortel. Entrer dans une petite grotte sombre et tuer un **monstre mutant** (attention à sa griffe qui est empoisonnée). Pour l'avoir facilement et sans risque, l'attendre à l'entrée et sauter en arrière sur le rocher puis lui tirer dessus. Une fois dégommé, entrer de nouveau dans la grotte et aller tout au bout actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** quelque part.

Revenir en arrière, remonter sur la première échelle puis sur la deuxième et au 3/4 de cette dernière prendre un passage vers la gauche qui mène à une ouverture sur la grotte radioactive. S'accrocher au rebord, se déplacer vers la gauche puis ramper dans un passage au bout duquel se trouve une échelle. Y monter, passer la trappe qui a été ouverte grâce au dernier levier actionné, et suivre le petit couloir qui conduit à une autre ouverture en haut de la grotte radioactive et qui permet de revenir sur la passerelle du début de niveau, via l'échelle du mur nord.

Une fois sur cette passerelle, reprendre le couloir sud/est et retourner dans la pièce avec le mur de pics. Descendre par la trappe ouverte, remonter dans un couloir vers le nord, monter à une échelle, suivre le couloir qui descend, tuer un **mutant** qui arrive derrière Lara puis tirer un **bloc**. Revenir à l'entrée du couloir sur la passerelle du début de niveau et pousser le **bloc** qui libère un passage au nord. Grâce à une échelle, descendre dans la petite pièce et ramasser la **Lair Key**.

Revenir sur la passerelle du début de niveau, descendre sur la passerelle en dessous, prendre le passage à l'est et mettre la Lair Key dans la **petite niche** du mur ouest pour ouvrir la **grille** au bout du couloir. Descendre dans la petite pièce à gauche, ramasser des **balles de desert eagle** et des **recharges de MP5** puis remonter et prendre le couloir à l'est. Là, il va falloir traverser un couloir avec **2 lames mobiles**. Avec un bon timing, ça passe bien. Au bout du couloir, actionner un **levier** qui ouvre une **grille** donnant accès à la cour d'un temple.

Une fois à l'intérieur, tuer un **monstre mutant**. Ce n'est que le premier. Pour les avoir facilement, avec les pistolets et sans trop de risque, se placer dos au mur sur une des pentes qui bordent les grilles. Tirer sur le monstre jusqu'à ce qu'il soit devant Lara et, avant qu'il la touche, faire un saut de coté sur l'autre pente tout en continuant de tirer. Le monstre va alors descendre de la pente pour monter sur l'autre. Quand il arrive un peu trop près, sauter à nouveau sur la première pente tout en continuant de tirer et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il meure.

Aller dans la pièce d'où est sorti le premier monstre, ramasser une **recharge d'Uzi** et actionner un **levier** qui ouvre la **grille** à l'est dans la cour. Cela libère **2 monstres mutants**. Après les avoir tués, aller dans leur tanière pour y actionner un **levier** qui ouvre la **grille** ouest. Un dernier **monstre mutant** en sort. Le tuer et aller dans la pièce qu'il vient de quitter, ramasser une **petite trousse de soins** et actionner un **levier** qui baisse une **trappe** en haut d'une échelle dans le coin nord/est de la cour. Monter à l'échelle pour atteindre un petit balcon, sauter sur celui à l'est et ramper dans un passage en hauteur.

La pièce suivante à un air de déjà vue : un **mur avec des pics**. Cette fois ci, c'est un passage en hauteur qu'il faut atteindre avant que les pics ne transpercent Lara. Le timing est très serré, donc il faut être très rapide. Une fois dans le passage en hauteur, ramper, descendre sur le balcon derrière, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** puis reprendre ce même passage et retourner dans la pièce avec le mur de pics. Actionner un **levier** qui ouvre la **grille** au sud/ouest en bas dans la cour. Y descendre et prendre ce nouveau passage qui, via une échelle permet d'atteindre un balcon du temple. Monter à l'échelle du mur à l'est pour atteindre les passerelles en haut du temple.

Noter la présence, de chaque coté (nord et sud) du temple, d'un balcon avec des têtes de serpents. Il va falloir trouver 4 Mutants Stones pour les mettre dans les 4 têtes de serpents. Pour la première, prendre le couloir au nord (à droite de la porte avec la tête de mort). Descendre dans un couloir qui mène au balcon en dessous et actionner un **levier chrono** qui ouvre la **porte** avec la tête de mort. Prendre ce nouveau passage, tuer un **monstre mutant** (utiliser les deux ponts suspendus au dessus de la cour du temple pour lui tirer dessus de loin) et suivre le couloir d'où il est sortit, jusqu'à une grotte avec un pont en travers. Descendre sur le premier bloc en pierre, se placer dans le coin sud/ouest de ce bloc mais face au nord/ouest. Faire un saut comme si on voulait se rattraper a quelque chose pour pouvoir atterrir dans un petit passage en contrebas. Y entrer pour découvrir le **secret n° 9 : des cartouches de fusil à pompe et une recharge d'Uzi**. Sortir du passage et glisser en bas de la grotte.

Suivre le couloir qui conduit à une petite pièce avec un **levier**. L'actionner pour faire monter une **grille** contre le pont en pierre de la grotte précédente. Utiliser cette grille pour monter sur le pont et atteindre un passage au sud de la grotte. A l'aide de l'échelle, descendre dans le trou, se laisser glisser sur la pente et essayer d'éviter les **2 lames mobiles** (en se plaçant au maximum à gauche et en se laissant tomber au bon moment, il est possible de ne pas se faire toucher par la lame). Une fois en bas aller chercher la **Mutant's Stone 1/4**. Pour ressortir de cet endroit, il va falloir repasser entre les 2 lames mobiles. Pour se faire, monter à l'échelle le plus près possible sous la première lame, faire un saut arrière sur le pan incliné et sauter rapidement en avant pour s'accrocher à l'échelle entre les deux lames. Monter sous la deuxième et cette fois faire un saut arrière avec retournement pour attraper une autre échelle qui permet de ressortir dans la grotte. Retourner dans le temple.

Aller maintenant prendre le passage nord/ouest qui conduit à une salle avec un pilier surmonté d'une flamme. Il va falloir descendre dans cette salle et, tout en évitant un **monstre mutant**, monter dans l'alcôve du coin nord/est. De cette position il est plus facile de dégommer le monstre. Une fois éliminé, actionner le **levier** qui ouvre une **trappe** en haut d'une échelle dans la tanière du monstre. Y monter après avoir ramasser une **grande trousse de soins**. Après l'échelle, il va falloir actionner un **levier chrono** qui va éteindre momentanément la **flamme** du pilier puis, retourner rapidement à l'entrée de la salle précédente en rampant dans le passage en hauteur à droite de Lara et en s'accrochant à une fissure du mur est. De là, utiliser le pilier pour traverser la salle avant que la flamme ne revienne. Aller ramasser la **Mutant's Stone 2/4** ainsi que des **cartouches de fusil à pompe**. Ressortir de cette salle par le même chemin que précédemment (inutile d'éteindre à nouveau la flamme).



De retour en haut du temple, aller dans le passage sud/ouest, ramasser des **grenades** en chemin et à l'intersection prendre le passage de gauche (celui de droite mène aux têtes de serpents). Descendre à l'étage inférieur sur le balcon et prendre le passage au nord/ouest. Prendre le couloir de droite et aller tirer le **bloc** dans le mur est. Revenir en arrière au niveau de l'échelle et pousser le bloc deux fois. Aller tirer le **bloc** du mur nord puis revenir tirer une fois le premier bloc. Monter sur ce bloc pour pouvoir atteindre un petit passage sombre en hauteur. Ramper dans le premier couloir à droite afin d'aller actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** au bout du couloir nord. Descendre par cette trappe, tirer le **bloc** puis remonter ramper dans le passage sombre et redescendre sur le balcon et entrer dans le petit couloir qui se cachait derrière le bloc. Ramasser des **recharges de MP5** et actionner un **levier** qui ouvre la **grille** du petit balcon à droite de Lara, où se trouve la prochaine mutant's stone. Pour atteindre ce petit balcon, remonter à l'échelle qui ramène à l'étage supérieur et descendre dans le trou de la passerelle ouest. Ramasser la **Mutant's Stone 3/4** puis actionner un **levier** qui ouvre la **trappe** au plafond à droite de Lara. Monter à l'échelle pour rejoindre l'étage supérieur.

Il ne reste plus que le couloir sud/est à faire. Descendre dans une salle et courir rapidement vers l'ouest avant que le **mur avec des pics** n'écrase Lara. Une fois la salle traversée, passer derrière le mur avec les pics et ramasser une **petite trousse de soins**. Monter dans le passage nord/ouest, ramasser la **Mutant's Stone 4/4** puis grimper/ramper dans un petit passage en hauteur puis monter à une échelle pour arriver dans une pièce au-dessus des passerelles du temple. Dans cette pièce, un trou au sol permet de revenir sur les passerelles en haut du temple, où un **monstre mutant** attend Lara.

Après l'avoir tué, retourner dans le passage sud/ouest, descendre à droite et ramper dans le petit passage qui conduit au balcon avec les têtes de serpents. Mettre 2 Mutant's Stones dans les **2 têtes de serpents** puis remonter à l'étage supérieur. Retourner dans le passage nord à droite de la porte avec la tête de mort, descendre à l'échelle et monter/ramper dans un passage en hauteur puis descendre sur le balcon où se trouvent les **2 têtes de serpents**. Mettre les 2 Mutant's Stones dedans pour ouvrir la **grille** nord/ouest en haut du temple. Prendre ce nouveau passage pour retourner dans la grotte radioactive mais à un étage supérieur.

Ramasser une **recharge d'Uzi** puis monter sur le bloc au sud. S'accrocher au plafond, traverser la grotte jusqu'à pouvoir se lâcher sur un rocher puis sauter dans un petit couloir au sud. Aller tout au bout actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans une pièce déjà visitée. Pour rejoindre cette pièce, retourner sur la passerelle d'arrivée dans ce niveau (en sautant sur le pan incliné à côté du brasero), descendre par l'échelle de gauche au nord, retourner dans la grotte aux mutants, reprendre le passage à l'est et suivre le couloir.



Passer la grille récemment ouverte et descendre dans un couloir. À l'intersection prendre à droite, tuer le **mutant** devant le brasero puis descendre dans le trou au milieu de la pièce. Au bout du couloir monter à une échelle qui conduit à un **levier**. L'actionner pour ouvrir la **grille** nord/ouest de la pièce avec le brasero. Tirer deux fois le **bloc** derrière Lara, monter dessus, redescendre derrière puis pousser un **bloc** qui libère le passage de retour vers la pièce du brasero. Prendre le passage nouvellement ouvert et suivre le couloir qui conduit tout en bas de la grotte radioactive.

Sauter sur le bloc métallique puis sur le rocher à droite. S'accrocher au rebord du rocher au-dessus et se déplacer tout au bout vers la droite puis monter/ramper dans un petit passage au bout duquel se trouve le **secret n° 10 : des torches et une recharge d'Uzi**.

Retourner sur le bloc métallique, puis sur le rocher à l'est. S'accrocher à nouveau au rocher en hauteur et se déplacer vers la gauche le plus loin possible. Se lâcher au dessus d'un pan incliné et faire un saut arrière pour atteindre un deuxième bloc métallique. Sauter sur le rocher en pente au sud/ouest, glisser et sauter sur le rocher en face. Aller sur le rocher au centre de la grotte et monter chercher une **grande trousse de soins**. S'accrocher au plafond et suivre le parcours jusqu'à un passage dans le mur ouest. Au bout du passage s'accrocher à nouveau au plafond, avancer, se laisser tomber sur un pan incliné, glisser et se raccrocher au rebord puis se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir monter sur un rocher. Sauter sur un rocher au milieu de la zone mortelle puis sur un dernier à l'entrée de la caverne aux chevaliers. Se placer bien dans l'angle du rocher pour pouvoir sauter le plus loin possible vers le sud et éviter la zone mortelle.

Pour l'attaque des **2 chevaliers**, pas de problèmes particuliers : une grenade à chacun et le tour est joué. Ramasser les **2 Mutant's Stones** qu'ils laissent, ramasser aussi une **petite trousse de soins** dans un coin puis aller dans le temple au sud mettre les 2 Mutant's Stones dans les **2 têtes de serpents** pour ouvrir la **grille** à coté. Prendre le passage et glisser sur une pente pour terminer ce niveau.

## ***NIVEAU 4 : LAIR OF THE BEAST***

Tout en évitant le **balancier enflammé**, ramper dans un passage qui donne dans une autre pièce avec **3 balanciers enflammés**. Actionner **2 leviers** qui ouvrent une **trappe** au plafond coté sud puis tirer un **bloc** pour pouvoir monter dessus et atteindre l'étage supérieur. Ramasser des **cartouches de fusil à pompe** et une **recharge d'Uzi** puis redescendre rapidement sur le bloc précédent, en évitant le **monstre mutant**. Attendre qu'il s'éloigne puis remonter, lui tirer dessus quand il arrive et, avant qu'il ne touche Lara redescendre sur le bloc. Répéter l'opération autant de fois que nécessaire pour l'éliminer avec un maximum de sécurité.

Une fois détruit, aller dans le petit couloir sombre duquel il est sorti, ramasser des **torches** et monter dans un passage au plafond. Actionner un **levier** qui ouvre une **grille** à l'étage inférieur dans le coin sud/ouest. Y aller. Avancer dans un couloir inondé, plonger dans un petit tunnel puis sortir de l'eau et suivre le chemin qui conduit à un petit balcon. Ramper dans un passage et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans la pièce précédente. Retourner dans cette pièce en rampant dans un couloir et entrer dans le couloir sombre nouvellement ouvert dans le coin nord/ouest. Retourner rapidement sur le bloc pour pouvoir se débarrasser du **monstre mutant**.

Aller dans sa tanière, ramasser une **grande trousse de soins** puis descendre dans un passage qui conduit dans une cage près de la salle aux balanciers enflammés. Actionner un **levier** qui ouvre la **grille** de cette cage et tirer un **bloc** du mur nord vers l'extérieur de la cage. Le pousser le plus loin possible afin de sortir un deuxième **bloc** et libérer ainsi un passage. Entrer dans ce passage et monter dans une pièce avec un brasero et un **levier**. L'actionner pour ouvrir la **porte** qui ramène à la pièce avec les monstres ainsi qu'une **grille** dans le coin nord/est. Entrer dans ce couloir sombre et ressortir immédiatement pour revenir sur le bloc et tuer un **monstre mutant**. Retourner dans le couloir sombre, ramasser une **petite trousse de soins** et glisser dans le couloir sud.

Une fois en bas, prendre rapidement le couloir à gauche pour éviter d'être écrasé par la **boule** qui tombe derrière Lara. Au bout du couloir, monter à une échelle. Il va falloir maintenant descendre en bas de cette pièce grâce aux fissures du mur tout en évitant la **foreuse** qui descend du plafond. Pour ce faire, se placer à droite de la grille, dos à la pente, face au nord/est et faire un saut arrière et descendre de fissures en fissures. Une fois en bas, ramper dans un passage qui conduit à une salle avec une **araignée géante mutante** protégée derrière un champ d'énergie. S'approcher d'elle le moins possible afin de ne pas recevoir des décharges d'énergie.

Il va falloir maintenant couper ce champ pour pouvoir la tuer. Commencer par monter dans une niche à droite du passage d'arrivée et grâce à la fissure du mur monter dans une pièce au dessus du passage d'arrivée. Ramasser des **cartouches de fusil à pompe** et une **recharge d'Uzi** puis monter sur le petit bloc avec **l'éclair bleu (1/3)** qui désactive le champ d'énergie. Redescendre dans la salle.

Aller à gauche du passage d'arrivée, s'accrocher au rebord du sol et se lâcher/rattraper à l'entrée d'un passage en dessous. Ramper dans ce passage au bout duquel se trouve un **levier** qui baisse une **trappe** en haut d'une échelle dans le coin sud/ouest de la salle au dessus. Pour atteindre cette échelle, prendre le passage vers le sud, glisser sur une petite pente puis sur une deuxième et enfin sauter sur un rocher. Lara se trouve maintenant dans un trou au centre de la salle de l'araignée géante. Il va falloir maintenant monter à l'échelle tout en essayant les tirs de l'araignée géante. Une fois au dessus de la cage ouest, pousser un **bloc** afin de pouvoir entrer dans cette cage et tuer un **monstre mutant**. Il est possible de le tuer avant de descendre dans sa cage : attendre qu'il se pointe en dessous de Lara et lui tirer dessus. Une fois dans la cage monter sur le petit bloc avec **l'éclair bleu (2/3)**. La **grille** de la cage s'ouvre à l'approche de Lara.

Aller maintenant dans un passage en bas dans le coin sud/est (en passant par le nord de la salle pour éviter les tirs du monstre). Suivre un couloir, monter à une échelle et suivre le chemin qui monte jusqu'à un petit passage. Ramper dedans, descendre à l'autre bout, s'accrocher au rebord au dessus de la salle et se déplacer vers la droite en suivant la fissure du mur. Monter rapidement dans une niche pour se protéger des tirs d'énergie puis sauter au dessus de la cage et pousser le **bloc** comme fait précédemment au dessus de la cage ouest. Eliminer le **monstre mutant** et descendre dans la cage puis marcher sur **l'éclair bleu (3/3)** pour désactiver le champ d'énergie.

Revenir devant le passage d'arrivée dans cette salle, se placer en face de l'araignée mutante (suffisamment loin pour ne pas lui servir de cible) et lui tirer dessus (en sautant parce que Lara est trop loin pour viser) jusqu'à ce que mort s'en suive. Cela fait, une **boule** tombe du plafond dans le trou au centre de la salle et une **grille** s'ouvre au sud dans ce trou. Y aller après avoir récupérer une **petite trousse de soins**, une **recharge d'Uzi** et une **grande trousse de soins**. Descendre à une échelle et suivre le tunnel rocheux qui monte dans la pièce derrière l'araignée. Y ramasser un **gant doré** pour terminer le niveau.

# PLAN DU LABYRINTHE DU NIVEAU 3

