



HALF-LIFE 2 **(Valve, 2006)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Précisions	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	2
2. DETAIL DU PARCOURS	3
Chapitre 01 : Point insertion	3
Chapitre 02 : « Un jour mémorable »	6
Chapitre 03 : Itinéraire kanal	8
Chapitre 04 : Danger aquatique	11
Chapitre 05 : Black Mesa est	14
Chapitre 06 : Ravenholm	16
Chapitre 07 : Autoroute 17	19
Chapitre 08 : Pièges de sable	22
Chapitre 09 : Nova Prospekt	24
Chapitre 09a : Corrélation quantique	25
Chapitre 10 : Anti-citoyen un	30
Chapitre 11 : « Suivez Freeman »	34
Chapitre 12 : Nos bienfaiteurs	37
Chapitre 13 : Energie noire	39



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un peu de pratique sur **Half-Life 2**. Son but est de les guider étape par étape **et selon les règles** vers la fin du jeu. Il détaille les actions à mener et comprend l'essentiel des dialogues du jeu. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

Précisions

Half-Life 2 est divisé en chapitres dont le titre est rappelé à l'écran en cours de jeu. Chaque chapitre est lui-même divisé en secteurs, correspondant chacun à une zone accessible sans avoir à charger la suite du jeu. J'ai conservé ce découpage dans ce document, en illustrant chaque secteur par une vignette issue d'une capture d'écran. Au-dessus figurent dans l'ordre :

- Le numéro de chapitre et du secteur relatif (12-04 : 4^{ème} secteur du 12^{ème} chapitre)
- Un titre générique (celui que j'ai choisi et non une appellation officielle)

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

30/12/17 **révision 4**

- > nouvelles images de secteurs
- > modifications mineures
- ! corrections mineures
- suppression des codes de secteurs

12/05/13 **révision 3**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

01/08/12+ **révision 2**

- + images pour tous les secteurs et repagination
- ! signature « œil »
- corrections mineures

09/02/09 **révision 1**

- > changement de l'icône représentant le jeu
- > modifications mineures

27/08/07 **version initiale**



2. DETAIL DU PARCOURS



Chapitre 01 POINT INSERTION

1.1 Terminus

HOMME A LA MALLETTE

Réveillez-vous, M. Freeman, réveillez-vous. Je n'insinue pas que vous êtes reposé sur vos lauriers, vous méritez un peu de répit et tous les efforts du monde auraient été gâchés jusqu'à... eh bien, disons que votre heure est venue de nouveau. L'homme qu'il faut là où il ne faut pas peut faire toute la différence. Alors, debout, M. Freeman, debout. Sentez-vous l'odeur des cendres ?
Attendre l'arrêt du train.

HOMME BARBU

Je ne vous ai pas vu monter ! Allez... terminus !

Descendre du train.

BREEN (hologramme)

Bienvenue, bienvenue à cité 17. Vous êtes candidat à une mutation dans l'un de nos derniers centres urbains de qualité. J'aimais tellement cité 17 que j'ai décidé d'y établir mon administration dans la citadelle si gentiment fournie par nos bienfaiteurs. Je suis fier de me sentir chez moi à cité 17. Donc, que vous ayez décidé de vous installer ici ou que vous soyez de passage, bienvenue à cité 17, une ville sûre.

GARDE 1

1^{er} avertissement ! Dégagez !

HOMME 1

Mais... c'est tout ce qui me reste.

GARDE 1

Circulez ! Avancez !

HOMME 1

Très bien, je bouge ! Pfou...

Aller à gauche de la tête du train et passer le tourniquet.

FEMME

Vous étiez seul dans ce train ?

(E) La milice a arrêté le train dans les bois et a pris mon mari pour l'interroger. Ils ont dit qu'il serait dans le train suivant mais j'sais plus quand c'était et ils ont été sympas, ils m'ont laissée l'attendre.

Rejoindre le 2^{ème} hall par le passage.

HOMME 2

(E) Buvez pas cette eau ! Il y a un truc dedans, vous oubliez tout ! J'sais même plus comment j'suis arrivé ici !

HOMME 3

Ils partent mais ils arrivent jamais et, ceux qui arrivent, ils partent jamais. On les voit pas partir et ils sont toujours pleins. On voit personne monter mais ils partent tout le temps mais ils arrivent pas...

HOMME 4

(E) Ils vous ont pris la valise aussi ? Ils peuvent plus s'en tirer comme ça !

HOMME 5

(E) Je dois trouver le courage de continuer.

HOMME 6

Le Dr. Breen, encore ? J'espérais ne plus le revoir après cité 14.

HOMME 7

Mieux vaut ne pas parler trop fort, c'est son centre d'opérations.

S'engager dans la file d'attente en chicane.

GARDE 2

Toi, viens par ici !

HOMME 8

Attendez un peu. Vous m'emenez où ?

Aller dans le local de gauche (la 2^{ème} porte se ferme) puis attendre l'arrivée du garde.

GARDE 3

Toi, citoyen ! Viens avec moi !

Suivre le garde.

HOMME 9 (enfermé)

Ca doit être une erreur ! J'ai un bon de relocalisation, comme tout le monde !

Le garde frappe à la porte et se fait ouvrir.

GARDE 3

Entrez !

Entrer dans la pièce.

GARDE 4

Besoin d'aide pour celui-là ?

GARDE 3

Non, ça va. Arrière ! Ouais... Il me faut un peu de calme pour ça. Au fait...

Le garde enlève son masque. C'est Barney !

BARNEY

A propos de cette bière que je vous dois... c'est moi, Gordon ! Barney, de Black Mesa ! Pardon de vous avoir fait peur, mon numéro, c'était pour les caméras. Je suis un agent infiltré dans la protection civile. Je ne peux pas rester longtemps, ça va faire louche. Et puis mon taux de tabassage est au plus bas.

KLEINER

Oui, Barney, qu'y a-t-il ? Je suis en plein milieu d'un test primordial !

BARNEY

Pardon, doc, mais... regardez qui voilà !

KLEINER

Bon Dieu ! Gordon Freeman ! Je ne m'attendais pas à ça !

BARNEY

Et vous et moi, Doc ! Il allait prendre l'express pour Nova Prospekt.

KLEINER

Mais, Barney, que comptez-vous faire ?

BARNEY

Je réfléchis, je réfléchis !

KLEINER

Alyx est quelque part, par là, elle saurait certainement comment le faire venir ici.



BARNEY

Bah, tant qu'il ne s'approche pas des centres de contrôle, ça ira. Ecoutez, je dois y aller, doc. On prend déjà assez de risques.

KLEINER

Très bien. Et... Gordon... content de vous voir !

BARNEY

Gordon, débrouillez-vous pour rejoindre le labo du Dr. Kleiner.

Quelqu'un frappe à la porte.

BARNEY

Bon sang ! C'est ce que je craignais ! Par ici, Gordon, ou je serai à découvert. Il n'y a pas de temps à perdre, Gordon, magnez-vous !

Passer dans la pièce à côté et monter à l'échelle.

BARNEY

Empilez des trucs pour passer par la vitre. Après, courez jusqu'à la place ! Je vous rejoins plus tard.

Disposez une caisse près de la fenêtre, se hisser dessus puis se laisser tomber en contrebas et ouvrir la porte.



01-02 Quartier de la gare

Monter l'escalier et ouvrir la porte, puis approcher du garde. Il fait tomber une boîte par terre.

GARDE

Ramasse cette boîte !

Prendre la boîte.

GARDE

Maintenant, mets ça dans la poubelle !

Jeter la boîte dans la poubelle.

GARDE

Très bien, circulez ! Ha, ha, ha !

Il s'éloigne dans un grand hall. Le suivre.

Dr. BREEN (hologramme)

Je vais vous lire une lettre que j'ai reçue dernièrement.

« Cher Dr. Breen,

Pourquoi le cartel veut-il supprimer notre cycle reproductif ?

Salutations,

Un citoyen soucieux. »

Cher citoyen, merci de votre lettre. Votre question concerne évidemment l'un des instincts biologiques essentiels auxquels est associé l'espoir, la crainte ou la perpétuation des espèces. Cependant, je décèle également des questions sous-jacentes. Nos bienfaiteurs savent-ils ce qui nous convient le mieux ? De quel droit prennent-ils cette décision au nom de l'humanité ?

Désactiveront-ils un jour le champ de suppression pour nous laisser enfanter ?

Permettez-moi de répondre aux inquiétudes qui sont à la base de vos questions plutôt que de répondre à toutes les questions que vous auriez pu poser. Tout d'abord, nous devons prendre en compte qu'en tant qu'espèce, l'immortalité est, pour la première fois, à portée de main. Cela sous-entend des implications à long terme. Nous devons repenser et reconsidérer radicalement nos impératifs génétiques. Cela implique une préparation et une vision à long terme diamétralement opposées à nos prédispositions neurales. Dans des moments tels que ceux que nous vivons, je pense qu'il est utile de se rappeler que notre véritable ennemi est l'instinct.

L'instinct nous a bercés à l'enfance de notre espèce. L'instinct nous a choyés et protégés dans ces temps reculés où nous nous servions d'un maigre feu pour durcir les bâtons et cuire la viande et il nous animait lorsque l'ombre des cavernes nous enveloppait. Mais l'instinct est toujours accompagné de son sombre jumeau, la superstition. L'instinct est immanquablement lié aux pulsions irraisonnées et, aujourd'hui, il nous montre son vrai visage. L'instinct a pris conscience de son inutilité et, comme une bête acculée, il ne se rendra pas sans mener un combat sanglant. L'instinct infligerait une blessure mortelle à notre espèce. L'instinct crée ses propres oppresseurs et nous propose de les combattre. L'instinct nous fait croire que l'inconnu est une menace plutôt qu'une chance. L'instinct nous oblige sournoisement et furtivement à refuser le changement et le progrès.

Par conséquent, il faut anéantir l'instinct. Il faut le combattre coûte que coûte, à commencer par l'instinct de base, l'instinct de reproduction. Nous devrions remercier nos bienfaiteurs de nous décharger de cette envie irrésistible. Ils ont enclenché un bouton et nous ont libérés de nos démons. Ils nous ont offert la chance de rassembler nos forces pour surmonter ces pulsions. Ils nous ont donné un but. Ils ont tourné nos yeux vers les étoiles. Je peux vous assurer que ce champ de suppression sera éteint le jour où nous prouverons que nous pouvons nous maîtriser, le jour où nous pourrons nous en passer. Je sais de source sûre que le jour de cette transformation est très proche...

Suivre le passage au bout du hall et rejoindre la place au dehors.

Prendre à droite dans l'impasse où une passerelle rejoint 2 bâtiments. A l'angle de la maison en briques rouges, grimper à l'échelle jusqu'à la plate-forme puis se laisser tomber par l'autre ouverture de l'autre côté du grillage. Prendre à droite au carrefour suivant vers une allée.

HOMME 1

C'est toujours pareil : d'abord l'immeuble et puis tout le quartier...

HOMME 2

Pourquoi est-ce qu'ils viendraient ici ?

HOMME 1

Ah, ils en trouveront une !

Aller vers le fond de l'allée, entrer par une porte ouverte à gauche des gardes et suivre le couloir.



01-03 Immeuble

Ouvrir la porte du fond et monter l'escalier. La porte du 1^{er} étage est fermée. Sur la gauche, une intervention a lieu. S'engager dans le couloir et passer par les pièces sur la droite pour éviter les gardes.

HOMME 1

C'est vous qui avez frappé ? J'savais même plus qu'il y avait une porte !

Passer dans la pièce voisine.

HOMME 2

Ah, j'ai cru que vous étiez flic !

FEMME

Il est avec nous.

HOMME 2

Regardez là-bas.

FEMME

Je vous avais dit qu'ils viendraient pour nous.

HOMME 2

J'espère que vous vous trompez.

Passer dans la pièce voisine.

FEMME 2

Je n'en peux plus !

HOMME 3

Tout va s'arranger.

FEMME 2

Qu'est-ce qu'on va faire ?

HOMME 3

On va trouver une idée.

FEMME 2

On n'en voit pas la fin.

HOMME 3

T'inquiète pas.

FEMME 2

Pitié !

HOMME 3

Ca va aller.

Rejoindre le couloir par la porte, courir vers l'autre escalier au fond et monter à l'étage. Un homme vous fait signe au 1^{er}.

HOMME 4

Psst ! Hé, vous ! Par ici ! Sur le toit, pas de temps à perdre !

Courir de pièce en pièce jusqu'à un 3^{ème} escalier et monter.

HOMME 5

Entrez là, vite, et foncez sur le toit !

L'homme bloque la porte de la pièce dès que vous êtes passé.



01-04 Sur les toits

Monter l'escalier et sortir par le trou de la toiture. Rejoindre le toit en tuiles, monter par la planche et redescendre sur la gauche vers la place. En se servant des planches, suivre la corniche jusqu'à rejoindre une fenêtre ouverte. S'y glisser, puis descendre l'escalier au milieu de la pièce. Des gardes vous tendent une embuscade !

UNE VOIX

Par ici ! Ah, pas si sûr !

Vous revenez à vous.

ALYX VANCE

Dr. Freeman, je suppose ? Il faut se dépêcher. Le cartel est un peu lent au réveil mais, ensuite, mieux vaut ne pas croiser son chemin.

Alyx appelle l'ascenseur.

ALYX VANCE

Le Dr. Kleiner avait dit que vous viendriez par ici mais il n'a pas pensé que vous n'auriez pas de carte. Je suis Alyx Vance. Mon père a travaillé avec vous, à Black Mesa. Vous ne vous rappelez sûrement pas de moi, je pense. Vous n'êtes pas très causant, hein ?

Suivre Alyx.

ALYX VANCE

Vous vous rappelez de lui, à Black Mesa ? Votre ancien administrateur. Ne lancez pas le sujet du Dr. Breen avec mon père ! Par ici...

Le panneau s'ouvre. Suivre Alyx.



Chapitre 02
« UN JOUR MEMORABLE »

02-01 Labo du docteur Kleiner

ALYX

Etrange, vous réapparaissez justement aujourd'hui...

Suivre Alyx

ALYX

Nous avons aidé les habitants à fuir la ville à pied. C'est risqué d'aller au vieux labo de mon père, par les vieux canaux. Nous sommes enfin sur le point de trouver une nouvelle voie. Allez, je vous offre un verre. Oh, et au fait... ravie de vous rencontrer enfin !

Le panneau s'ouvre. Entrer dans le labo.

KLEINER

Satanée bestiole ! Où est-il passé ? Lamar, sors de là !

ALYX

Oh, oh ! Tout va bien, Dr. Kleiner ?

KLEINER

Oh, bonjour, Alyx ! Ca va presque bien, Lamar s'est encore enfui de sa caisse. Si je m'écoutais, je soupçonnerais Barney d'avoir... Bon sang, Gordon Freeman ! C'est vraiment vous, n'est-ce pas ?

ALYX

Il était en train de traîner dehors. Un fauteur de trouble, non ?

KLEINER

Nous devons beaucoup au Dr. Freeman, même si les ennuis le suivent comme son ombre. Gordon, je dois dire que vous arrivez à point nommé : Alyx vient d'installer le dernier composant de notre téléporteur.

ALYX

Tout le mérite de ce projet ne me revient pas, docteur !

KLEINER

Allons, vos talents surpassent votre charme.

ALYX

Hem... Voyons si ce truc marche, O.K. ?

BARNEY

Il est ici ? Ah, vous voilà ! Gordon, vous avez réveillé la ruche ! Il ne peut rester ici, Doc, ça mettrait tout votre travail en danger.

ALYX

Ne vous en faites pas, il vient avec moi.

KLEINER

Exact, Barney, c'est un jour mémorable. Nous inaugurerons le téléporteur en effectuant une double transmission.

BARNEY

Alors, ça marche ? Pour de bon ? Parce que... je rêve toujours de ce chat !

ALYX

Quel chat ?

KLEINER

Allons, allons... nous avons beaucoup progressé depuis... beaucoup progressé.

ALYX

Quel chat ?

BARNEY

Puisqu'il ne sort pas, il peut quitter ses habits civils ?

KLEINER

Quoi ? Ah ? Bon sang, c'est vrai, j'ai failli oublier... Barney, à vous l'honneur.

BARNEY

Bah, je dois retourner à mon poste, mais d'accord.

Il entre dans une petite pièce.

BARNEY

Et voilà !

Un crabe de tête lui saute dessus.

BARNEY

Ah ! Bon sang, enlevez-moi ce truc !

KLEINER

Lamar ! Te voilà !

BARNEY

Vous avez encore cette saloperie ?

KLEINER

Certainement pas, mais n'ayez crainte, Gordon, sans son bec, il est inoffensif. Au pire, il risque de s'accoupler avec votre tête ! En vain, bien sûr.

BARNEY

Eloignez cette bestiole de moi !

KLEINER

Viens, mon petit, grimpe ! Non, pas là-dessus ! Non ! Non ! Attention, Lamar, c'est assez fragile ! Sacrebleu ! Il me faudra au moins une semaine pour le faire sortir de là !

BARNEY

Ouais... un peu plus si on a du bol !

ALYX

Barney, vous n'aimez pas les animaux ?

BARNEY

Beuah !

Entrer pour enfiler la combinaison.

KLEINER

Gordon, votre vieille combinaison CEH vous va encore comme un gant... au moins pour les gants ! J'y ai apporté quelques modifications, mais je m'en tiendrai à l'essentiel, voyons voir... Ahem... le modèle S de la combinaison pour environnement hostile a été repensé en termes de confort et de fonctionnalités. Mon dieu...

BARNEY

Doc, on n'a pas le temps ! Rechargez au moins la combi, Gordon !

KLEINER

Bonne idée. Il y a un chargeur sur le mur. Votre combinaison est rechargeable sur les recharges d'énergie du cartel et elles sont nombreuses là où ils patrouillent.

ALYX

Pendant ce temps, on commence le boulot !

Alyx ouvre un panneau



ALYX

Allez, venez, le Dr. Kleiner attend.

Rejoindre la pièce voisine.

KLEINER

Gordon, positionnez-vous près du panneau là-bas et attendez mes consignes.

VANCE (à l'écran)

Isaac, tu es là ?

KLEINER

Oui, oui, Eli, ça bloque un peu de ce côté. Vous ne devinerez jamais qui est arrivé dans notre labo ce matin.

VANCE

Ce n'est pas la personne à qui je pense.

KLEINER

Effectivement ! Et nous comptons vous l'envoyer sur-le-champ en compagnie de votre charmante fille.

ALYX

Tu es prêt, Papa ?

VANCE

On est tous prêts, ici.

ALYX

Alors, allons-y.

KLEINER

Voyons... Le flux du champ sans masse devrait s'auto-limiter. J'ai bloqué les paramètres du collecteur sur base CY et orbifold LG, ?? inclus. Les conditions ne sauraient être meilleures !

BARNEY

Vous l'avez déjà dit !

ALYX

Hey ! Heu... ouais, à propos de ce chat ?

KLEINER

Initialisation dans 3... 2... 1... Oh, bon sang de bois ! Quoi encore ?

ALYX

Heu, docteur, la prise...

KLEINER

Mon dieu, vous avez raison ! Gordon, voudriez-vous nous brancher ?

Rebrancher la prise sur le panneau de contrôle.

KLEINER

Excellent !

ALYX

Vous laissez Gordon enclencher le bouton ?

KLEINER

Gordon, droit devant !

Enclencher le mécanisme.

KLEINER

Très bien ! Séquence finale... démarrage... prêt ?

BARNEY

Oh, sans moi !

ALYX

Heu... O.K....

Alyx disparaît.

KLEINER

Alors ? Ca a marché ?

VANCE

Voyez par vous-même...

ALYX

Hé, Doc !

KLEINER

Oh, dieu merci ! Mon soulagement est presque palpable !

VANCE

Beau travail, Izy !

KLEINER

Oh, tout le mérite n'est pas pour moi, le Dr. Freeman m'a bien épaulé.

VANCE

Continuons. Aidons Gordon à passer.

KLEINER

Exactement. Je vous retrouve dans quelques instants.

BARNEY

Bien joué, Gordon ! Déjà, enclencher un bouton... Ah, ça sert d'avoir un diplôme d'ingénieur !

KLEINER

Très bien, Barney. A votre tour.

BARNEY

Cool ! Merci.

KLEINER

Gordon, dès que vous êtes prêt, nous vous enverrons chez Eli.

BARNEY

Pas trop tôt !

Monter dans le téléporteur.

KLEINER

Excellent ! Initialisation dans 3... 2... 1... Barney, auriez-vous l'obligeance de...

Barney enclenche le mécanisme.

BARNEY

Bonne chance, Gordon !

KLEINER

Certainement ! Nous sommes prêts à vous propulser, Gordon. Bon voyage et bonne chance pour la suite ! Séquence finale... qu'y a-t-il ?

BARNEY

C'est votre bestiole, le suceur de tête !

KLEINER

Lamar ! Eli ! Non !

(vision d'un terrain vague puis retour dans le labo).

KLEINER

Lamar est avec lui !

BARNEY

Laissez tomber cette bestiole !

(vision d'Alyx)

ALYX

Il traverse, Papa !

VANCE

Que se passe-t-il, Judith ?

JUDITH

Je ne sais pas, on dirait qu'il y a une interférence !

VANCE

Gordon, ne bougez pas, on va vous sortir de là !

JUDITH

Quelque chose l'éloigne !

(vision de Breen)

BREEN

Qu'est-ce que ça veut dire ? Qui êtes-vous ? Comment êtes-vous entré ?

(retour au labo)

BARNEY

Le revoilà ! Je vais le sortir de là !

KLEINER



Vous ne pouvez pas entrer dans le champ ! Vous seriez désintégré !

ALYX

On vient de perdre Gordon ! Que se passe-t-il ?

KLEINER

Si je savais ! Il y a des interférences inattendues !

BARNEY

Ne vous en faites pas, Gordon !

(vision d'Alyx)

ALYX

Le voilà !

JUDITH

On l'a encore perdu !

(vision de Breen)

BREEN

Un homme que j'ai vu. Je suis presque certain que c'était...
Gordon Freeman.

(vision sous l'eau puis retour derrière Kleiner)

KLEINER

Il est passé !

VANCE

Il n'est pas passé !

KLEINER

Mais, alors, où est-il ?

VANCE

Derrière vous !

KLEINER

Ah !

VANCE

Eteignez-le ! Eteignez-le !

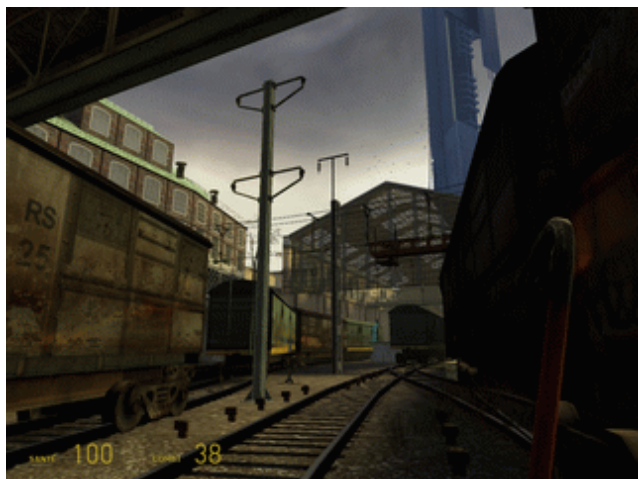
KLEINER

Gordon, vous devez sortir de là ! Courez !

BARNEY

Baissez-vous, je vous retrouverai !

Descendre au niveau du sol, entrez dans le local électrique et passer entre les 2 transformateurs de droite. Monter l'escalier, passer la porte et suivre le passage.



02-02 Voie ferrée

Avancer le long du passage.

BARNEY

Hé, Gordon ! La citadelle est en alerte, elle n'a jamais été aussi éclairée ! Quittez cité 17 le plus vite possible, Gordon. Prenez les canaux pour arriver au labo d'Eli. C'est dangereux mais il y a un

réseau de réfugiés et ils pourront peut-être vous aider. Je ne peux pas venir, je dois m'occuper du Dr. Kleiner. Oh, et avant que j'oublie, vous aviez perdu ça à Black Mesa (il fait tomber un pied de biche). Bonne chance, mon pote, il vous en faudra !

Suivre le passage, briser les planches et descendre l'escalier. Au bout, briser les caisses et se laisser tomber vers les voies. Aller vers la gauche et monter dans le wagon ouvert. Briser les caisses à l'intérieur et descendre de l'autre côté par la porte ouverte. Rester près du wagon une fois dehors pour éviter le train arrivant de la gauche. Longer le train vers la droite puis serrer à gauche et passer entre les 2 convois à l'arrêt pour monter dans le wagon ouvert plus loin sur la gauche. Rejoindre le toit du wagon par l'échelle puis filer rapidement sur la gauche par les toits des wagons en direction d'un tunnel sombre. Briser les planches et rejoindre le fond du tunnel en évitant les tirs. Descendre une série d'escaliers.



Chapitre 03

ITINERAIRE KANAL

03-01 Réseau ferré

Suivre le couloir.

FEMME

A l'aide ! Arrêtez ! On n'a rien fait !

Eliminer les 2 gardes (PISTOLET). Briser les planches, rejoindre un escalier et éliminer un autre garde. En haut, suivre le couloir et éliminer un garde dans l'escalier suivant. Une fois dehors, descendre l'escalier sur la gauche jusqu'à mi-hauteur. Un train arrive, sauter sur son toit pour rejoindre la plate-forme de l'autre côté du quai. Grimper à l'échelle puis se réfugier dans la maison sans toit en brisant les planches de la porte. Faire sauter les barils de la pièce voisine puis courir par l'ouverture pour rejoindre une cour derrière le bâtiment. En longeant le mur, se servir des barils explosifs pour éliminer les gardes de l'autre côté du grillage, puis ouvrir la porte et entrer. Suivre le passage jusqu'au quai, sauter par dessus le grillage plié puis courir vers la droite jusqu'à un hangar bleu et rouge. S'agenouiller pour entrer dans le conduit d'aération au bas du mur sur la droite. Briser les caisses dans le conduit et le suivre jusqu'au quai. Courir à l'extrémité droite du quai en évitant les tirs et descendre sur la voie. Eliminer un garde et avancer en serrant sur la droite (un train passe). Eliminer plusieurs gardes dans le renforcement à droite de la voie puis monter l'escalier et suivre le passage. Monter l'escalier en colimaçon et traverser rapidement la



passerelle au-dessus de la voie. Briser les caisses à l'autre bout puis redescendre par un 2^{ème} escalier. Eliminer un autre groupe de gardes une fois sur le quai puis avancer (recharge sur la droite de la voie). Franchir la porte sur la droite de la voie (un train passe) puis sauter dans l'eau en contrebas et passer 2 fois entre les barreaux. Escalader l'échelle sur la gauche du container rouge et se laisser tomber dedans par un trou de son toit.

HOMME

Bon Dieu ! C'est pour vous, les sirènes, hein ? Vous avez de la chance, vous êtes pas le premier à arriver.

VORTIGAUNT

Voici le Freeman ! L'heure de la vengeance a sonné !

HOMME

On surveille juste la voie ferrée souterraine. La station centrale est juste là et ils vous aideront. Mon ami Vortigaunt va vous recharger pour la route !

Le vortigaunt recharge la combinaison.

VORTIGAUNT

C'est tout pour l'instant.

HOMME

Faites attention, il ne faut surtout pas se faire repérer ! Si le PC vous chope ici, c'est mauvais pour toute la voie ferrée !

VORTIGAUNT

Nous servons le même mystère...

HOMME

Allez-y !

Sortir du container et suivre le passage en brisant les planches.



03-02 1er canal

Briser les planches et avancer à genoux. Avancer dans les décombres jusqu'au coude du canal.

HOMME DANS CONDUITE SUR LA DROITE

Hé, par ici ! A l'aide !

Eliminer les 2 gardes dans la conduite. Raser le mur de droite en restant accroupi jusqu'à la 2^{ème} entrée de la conduite pour se protéger des tireurs. Entrez dans la conduite, éliminer le garde et la suivre sur la gauche jusqu'à une caverne équipée d'une radio.

RADIO

- Station 12, répondez ! Station 12, vous m'entendez ?

- Ici, station 8 ! On a entendu la 12 tomber ! Les unités de combat prennent les stations pour cibles ! Je répète : la protection civile descend dans les stations souterraines. On

reçoit des réfugiés de la 9 et des alentours. On dirait que... (coupure)

- Station 8, vous me recevez ? Station 8, vous êtes là ? Confirmons présence de robots-lames ! Je répète : ils remplissent les sous-sols de robots-lames !

Grimper à l'échelle et éliminer les 2 gardes en surface, surpris par derrière. S'emparer de leur canon et éliminer un groupe de 5 gardes venu en renfort. Longer la corniche sur la droite, faire sauter le baril sur la plate-forme de droite pour l'abaisser pour rejoindre l'angle du canal. Progresser à genoux dans les décombres en évitant les langues des anémones. De nouveau découvert, serrer à gauche vers la conduite ouverte.

FEMME DANS LA CONDUITE

Par ici ! Continuez, cette station a été détruite mais il y en a d'autres plus loin. Je vais rester ici au cas où d'autres arriveraient, il faut garder la voie ferrée.

Entrer dans la conduite proche puis la suivante et sauter dans l'eau (des barils explosifs tombent du plafond !). Plonger au fond pour éviter les explosions puis remonter et éliminer les 2 gardes par l'ouverture du plafond. Rejoindre la conduite suivante et la suivre. Au bout, éliminer 2 gardes sur la droite et avancer jusqu'au croisement. S'écarter à droite et faire sauter les barils explosifs au pied du pont (il s'écroule). Rejoindre le bout du canal et éliminer 2 gardes venus en renfort. Escalader le monticule près de l'ouverture de droite et dégager les barils barrant l'entrée du passage. Y entrer à genoux, se servir des barils explosifs pour éliminer les anémones au plafond et ressortir par l'autre bout du passage. Plonger en évitant les barils enflammés envoyés par les gardes. Tirer sur un baril dépassant au sommet du quai d'en face (réaction en chaîne). Rejoindre l'échelle sous le pont sur la gauche et s'en servir pour atteindre l'autre extrémité du canal. Au bout, sortir de l'eau par la plate-forme en pente et éliminer 2 gardes. Sauter rapidement d'une plate-forme à l'autre pour rejoindre l'ouverture de la conduite en bout de canal. La suivre jusqu'à une caverne.



03-03 2ème canal

Lester de parpaings l'extrémité gauche de la planche pour la faire basculer et s'en servir pour rejoindre l'ouverture sur la droite. Dehors, avancer jusqu'à la pente puis courir et foncer à l'extrémité gauche du canal en évitant les tirs de l'hélicoptère. Monter les marches menant à une porte bleue et l'ouvrir pour se réfugier dans le souterrain. Descendre l'escalier et suivre le couloir sur la gauche. Serrer sur la droite vers la galerie voisine



et utiliser les barils explosifs pour éliminer les anémones. Glisser le long de la pente et suivre le couloir sur la gauche. Recommencer à la galerie suivante puis remonter l'escalier. Foncer s'abriter à l'extrémité gauche du canal.



03-04 Robots-lames

Suivre la galerie puis faire sauter le baril et briser les planches.

HOMME

Entrez ici, vite ! La protection civile est à nos trousses ! On démonte la voie ferrée pour couvrir nos traces. On dirait bien que vous êtes le dernier. Au moins, vous n'êtes pas celui qu'ils cherchent. Pauvre type, il a aucune chance... On dirait qu'ils rallient toutes les brigades de cité 17. Ils bourrent la région de robots-lames ! Allez-y avant qu'ils fouillent le coin. Oh, merde ! Trop tard !

Éliminer les 2 robots-lames.

HOMME

C'était de justesse ! Merci de votre aide. Écoutez, c'est dangereux, ici. Je vais vous donner de quoi tenir mais, après, il faut vraiment filer.

Suivre le couloir des robots.

HOMME

Bonne chance, là-bas !

Suivre le couloir et éliminer 3 robots-lames derrière la porte. L'ouvrir et continuer. Éliminer 2 robots-lames. Plus loin, ouvrir la porte grillagée à gauche. Éliminer 2 gardes au dehors et 5 robots-lames. Traverser et ouvrir l'autre porte, puis briser les planches et poursuivre par les égouts en descendant l'échelle. En bas, suivre la conduite et éliminer 2 gardes (FUSIL-MITRAILLEUR). Rejoindre le bac du mélangeur et plonger sur la gauche pour passer par le tunnel sous-marin (repandre de l'air à mi-parcours). Rejoindre la galerie avec une canalisation qui fuit et la suivre vers la gauche. Éliminer 2 gardes puis aller vers le bout de la conduite. Éliminer 2 gardes et 2 robots-lames. Monter sur le gros tuyau et le remonter en évitant les jets de vapeur. Près de la grille, à l'autre extrémité, briser les planches sur la droite et suivre le passage. Dans le mur de droite, plonger dans le siphon et partir vers la gauche. Remonter en utilisant l'échelle, de l'autre côté du mélangeur. Éliminer un garde au loin et se replier dans le siphon quand plusieurs gardes envoient des barils enflammés. Remonter à l'échelle et éliminer les gardes. En éliminer 3 autres après le coude du canal. Se glisser dans l'ouverture dans la paroi droite et éliminer 6 robots-lames dans le couloir. Ouvrir la porte au fond et suivre le couloir jusqu'à une

pièce sombre, puis casser la grille et entrer dans le conduit d'aération. Briser la grille vers le bas pour atterrir dans une grande salle. Provoquer rapidement une réaction en chaîne en tirant sur un baril explosif pour neutraliser les nombreux robots-lames jaillissant dans la pièce. Se hisser sur le long tuyau traversant la salle en grimpant à l'échelle. Le suivre pour rejoindre la corniche puis passer par l'ouverture menant à une plate-forme surplombant des conduites verticales. Descendre peu à peu le long des tuyaux pour trouver un volant (remonter par l'échelle si chute dans l'eau). Manœuvrer le volant (l'eau monte). Revenir à la grande salle et éliminer 4 autres robots-lames. Plonger sous la grille centrale en empruntant l'échelle et passer par la conduite sous-marine pour rejoindre l'autre bassin. Remonter prendre de l'air puis aller briser les planches au fond (une bobine remonte à la surface). Débarrasser la bobine des éventuels débris de bois et la pousser vers la rive sans échelle. Se hisser dessus pour rejoindre la rive puis suivre le passage.



03-05 Zone radioactive

Grimper à l'échelle puis se laisser tomber dans l'eau et partir vers la droite. Éliminer les 2 robots-lames arrivant de l'autre côté puis revenir et éliminer 2 gardes. Rejoindre le passage plus loin sur la gauche et éliminer 3 autres robots-lames. Suivre le couloir puis prendre à droite et grimper à l'échelle. En haut suivre le chemin délimité par les planches et se laisser tomber tout au bout. Suivre le couloir jusqu'au dehors puis descendre dans le canal en évitant le liquide radioactif. Rejoindre l'homme dans le conduit d'en face.

HOMME 1

Hé, vous êtes Freeman, pas vrai ? On nous a dit que vous veniez. Vous arrivez au mauvais moment.

RADIO

Black Mesa Est à station 6, vous m'entendez ? Le Dr. Freeman descend le fleuve. Prêtez-lui l'hydroglisseur et aidez-le. Je répète : Gordon Freeman est revenu ! Il est essentiel qu'il arrive à Black Mesa Est.

HOMME 1

On a des munitions dans ces caisses. Prenez des munitions et filez !

Suivre le tunnel en évitant les zones radioactives.

FEMME 1

Alerte !

HOMME 2

Ils nous bombardent !



Une fusée s'écrase tout près et des monstres en sortent. Eliminer 5 crabes de têtes. Plus loin, un homme s'écroule, tué par un crabe de tête. Avancer et éliminer 3 autres crabes de tête, puis 1 crabe de tête et 2 zombies. Traverser sur les planches en évitant le fil électrique et éliminer le zombie. Traverser à genoux le passage électrifié (une fusée s'écrase). Eliminer 3 autres crabes de tête. Traverser sur la barre de fer et éliminer un autre zombie (une autre fusée s'écrase). Eliminer 3 autres crabes de tête. Au bout de la zone, marcher sur les planches jusqu'à un tunnel où se trouve un hydroglisseur.

FEMME 2

Ah, Dr. Freeman ! J'espérais que vous viendriez. J'ai fait le plein de l'hydroglisseur, il est prêt. Ca va être dur d'échapper à la protection civile au grand jour mais, en fonçant, ça devrait aller ! Vous trouverez des renforts à la station J un peu plus loin sur le fleuve, c'est la vieille grange rouge. Grimpez là-dedans et démarrez !

Prendre l'hydroglisseur et suivre le fleuve jusqu'au barrage. Arrêter l'hydroglisseur du côté droit et monter sur la plate-forme pour manoeuvrer le volant commandant l'ouverture de la porte. Une fois le passage ouvert, reprendre l'hydroglisseur et franchir le barrage.



Chapitre 04

DANGER AQUATIQUE

04-01 Hydroglisseur

Suivre le canal jusqu'à la grange rouge. Plus loin, à la hauteur du château d'eau, utiliser les planches inclinées entre les panneaux comme un tremplin pour passer. S'approcher du pont sur la droite.

HOMME EN HAUT DU PONT

Hé là ! Des munitions ! Attention, en dessous !

Arrêter l'hydroglisseur sous le pont. Escalader le tronc en pente et suivre la corniche jusqu'à une conduite sur la gauche. Jeter les 2 bidons bleus dans l'eau, un 3^{ème} est au bord du bassin. Placer les 3 bidons dans la « cage sous marine » (l'ensemble fait basculer la structure articulée, qui forme un tremplin). Reprendre l'hydroglisseur et franchir le tremplin avec de l'élan. Foncer le long du canal et serrer à droite là où un engin a lâché 3 gardes pour les faucher. Plus loin, serrer à gauche pour prendre le tremplin puis à droite pour détruire le ponton en éliminant 2 gardes. Franchir les 3 ponts suivants.



04-02 1^{er} barrage

Après le coude, foncer dans le ponton droit et éliminer le garde, puis accoster un peu plus loin sur la droite. Monter l'escalier jusqu'à une porte et entrer.

BREEN

Nous savons qu'un élément perturbateur se cache parmi nous. Quelqu'un que certains de nos concitoyens considèrent comme un Messie. Ce personnage est guidé par les pulsions, l'ignorance et la déchéance. Il est responsable de quelques-uns des incidents les plus sombres survenus à Black Mesa. Pourtant, les esprits simplistes continuent à lui attribuer un pouvoir romanesque et à l'affubler de surnoms dangereusement poétiques tels que « l'homme libre » ou « l'éclaireur ». Rappelons aux citoyens les dangers de ce mode de pensée. Pas à pas, nous avons remonté des abîmes de l'évolution de notre espèce. Ne retombons pas dans l'oubli alors que nous sommes presque sortis du tunnel. Si vous voyez ce soi-disant « homme libre », signalez-le. Les actes civiques seront dûment récompensés. Cependant, ceux qui adhèrent à sa cause ne demeureront pas impunis. Sagesse, sûreté et vigilance !

Ouvrir la porte vers la pièce voisine et s'approcher des véhicules sur la droite. Eliminer 2 gardes, s'approcher du fond de la salle et éliminer 3 robots-lames. Entrer dans la pièce vitrée et éliminer un garde et un robot-lame. Dans la dernière pièce, ouvrir la porte à côté du terminal et courir s'abriter à gauche, accroupi derrière le camion. Utiliser les grenades pour éliminer les 2 gardes près du canon et traverser l'allée jusqu'à l'autre porte. L'ouvrir et éliminer 3 gardes dans le bâtiment. Monter l'escalier sur la gauche et ouvrir la porte. Sur la droite, tirer sur les barils explosifs (l'explosion crée un « bélier » qui défonce les portes du barrage). Revenir vers l'allée en éliminant 5 gardes. De retour dans la pièce des véhicules, éliminer 4 gardes et 3 autres vers l'entrée. Retourner à l'hydroglisseur et franchir le barrage maintenant ouvert. Poursuivre le long du canal sur la droite et foncer en zigzags sous le pont pour éviter les tirs. Eviter les tirs du tank et passer le pont suivant en fauchant le garde puis le suivant en renversant 2 autres gardes et le suivant avec 3 autres gardes. Poursuivre jusqu'à un semi-remorque en feu en évitant les tirs du tank et éliminer le garde sur le quai côté gauche. S'abriter sous le pont suivant puis forcer le passage après le coude du canal (un tank et 2 gardes sur le pont) et suivre le canal souterrain.



04-03 2ème barrage

Suivre le canal jusqu'à l'extérieur puis foncer à droite se mettre à l'abri derrière les troncs et éliminer le garde à distance. Accoster vers le ponton sur la droite et faire sauter le cadenas de la porte. Entrer dans la pièce et avancer (MAGNUM sur la table). Éliminer les 3 gardes qui arrivent. Prendre le couloir vers l'extérieur puis monter l'escalier et éliminer le garde au sommet. En évitant les tirs de l'hélicoptère, foncer entre les 2 containers sur la gauche puis tourner à droite et éliminer la garde. Contourner le container par la gauche et courir en éliminant le garde suivant et foncer s'abriter dans la benne. En jugeant le moment opportun face à l'hélicoptère, sortir par l'autre bout et foncer dans le hangar sur la gauche. Éliminer 3 gardes et un robot-lame. Rejoindre l'escalier au fond à droite et éliminer 5 gardes qui apparaissent. Une fois sur la plate-forme, sauter d'un container à l'autre pour rejoindre la plate-forme d'en face. Suivre le passage jusqu'à une pièce vitrée (l'hélicoptère est masqué par un mur). A genoux, dégager la sortie de la pièce puis éliminer 3 gardes dans la pièce suivante et descendre l'escalier. Se recharger en bas puis, toujours menacé par l'hélicoptère, ressortir du bâtiment en direction du container marqué PETROL et le contourner par la droite. En serrant toujours à droite, éliminer le garde et courir jusqu'au mirador puis grimper à l'échelle et éliminer les 2 gardes en haut. Rester accroupi et utiliser les 2 canons du mirador pour mitrailler l'hélicoptère, qui finit par battre en retraite. Sur le panneau de contrôle, presser le bouton (le barrage s'ouvre). Rejoindre le dehors en éliminant 2 robots-lames puis reprendre l'hydroglisseur et franchir le passage ouvert. Suivre le canal sur la droite puis s'abriter des tirs sous le ponton. Ressortir le moment venu et utiliser la rampe inclinée pour rejoindre le canal parallèle et le suivre jusqu'à un tunnel.



04-04 Fuite en hydroglisseur

Retourner à l'air libre et foncer tout le long en évitant les mines de l'hélicoptère. Au bout, passer à l'intérieur des conduits en béton et suivre le passage. Après une grande salle, suivre le grand tuyau en restant dessus jusqu'à un autre tunnel.



04-05 Hangar rouge

En évitant l'hélicoptère, suivre le canal sur la droite et utiliser les troncs sur la gauche comme tremplin. Franchir le pont puis serrer à gauche pour passer le pont suivant. Suivre le canal en évitant les mines puis passer le pont suivant par l'arche de droite. Serrer à droite le long de la rampe et prendre de l'élan pour atteindre la plate-forme à côté du hangar. Se recharger à l'intérieur puis reprendre le canal et foncer en évitant les tirs et les mines. Au moment où la grande cheminée s'écroule, serrer à droite et passer entre le quai et les décombres. Foncer en évitant les tirs, les mines et le tank puis s'engager dans le tunnel.



04-06 Camp allié

Accoster sur la droite près du levier et l'actionner (la cabine plonge). Revenir à pied vers la conduite et grimper à la longue échelle le long du mur. Une fois en haut, sauter sur le dessus de la conduite et prendre la passerelle en bois. Sauter en contrebas sur la plate-forme où est posée une machine à laver. La pousser pour qu'elle tombe dans la cabine (la corde fait levier et forme comme un tremplin). Redescendre dans l'eau et reprendre l'hydroglisseur. Franchir le tremplin puis suivre le tunnel sur la gauche.

FEMME

Hé ! Vous êtes Freeman, pas vrai ?

HOMME

Pincez-moi, je dois être en train de rêver ! Le docteur Gordon Freeman en personne !

FEMME

Pile à l'heure, Doc ! On doit lever le camp avant que le cartel nous ramasse. On se préparait à partir.

HOMME

Faut pas traîner, on doit défaire le camp et dégager !

VORTIGAUNT

Bienvenue au Freeman !

HOMME

Entrez, je vous montre ce qui vous attend.

Le suivre.

HOMME

Regardez un peu ça. Voilà le barrage, un peu plus loin. La cachette d'Elie est à quelques pas de la piste, dans la vieille centrale hydrau. Mais l'atteindre avec cet hélico à nos trousses, c'est presque impossible. Bonne nouvelle, le vortigaunt a fait des merveilles sur l'hydroglisseur, il sera plus puissant en poussée. J'espère qu'il a presque fini. Sortez de là !

Rejoindre l'hydroglisseur.

HOMME

Et voilà ! Cette arme est tombée d'un des hélicos ennemis. J'aime bien les petites pointes d'ironie pendant le combat ! Dégommez cet hélico et vous pourrez retrouver Elie.

VORTIGAUNT

Si le Freeman n'accepte pas cette arme, la route qui l'attend sera intolérable.

Reprendre l'hydroglisseur.

HOMME

Adieu, Freeman !

VORTIGAUNT

Pour être libre...

FEMME

Faites-leur leur fête !

Attendre que la porte de sortie se lève et suivre le tunnel en évitant les anémones. Après le coude, canarder l'hélicoptère, qui bat en retraite. Sortir et utiliser le tremplin. Franchir la porte et utiliser le grillage en pente pour monter sur le quai de droite. Eliminer 3 gardes et 4 autres sur le quai d'en face. Passer sur le grillage au bout du quai pour continuer. Foncer et détruire le tank. Eliminer les 2 gardes sur les pontons plus loin puis 2 autres qui gardent l'entrée du tunnel au bout du canal. Entrer dans le tunnel et éliminer 6 autres gardes.



04-07 Hydroglisseur armé

Rejoindre l'extérieur, détruire le tank et éliminer le garde sur la gauche. Suivre le canal jusqu'à un autre tunnel (l'homme à la valise apparaît sur une passerelle). Plus loin, éliminer les anémones et continuer à avancer jusqu'à un embranchement. Eliminer le garde sur la droite et explorer les lieux en éliminant le zombie et les crabes de tête qui arrivent d'en haut. Reprendre le canal jusqu'au tunnel suivant. Eliminer 3 zombies et une anémone. Ressortir et passer sous le pont à droite. Eliminer les 2 gardes et contourner le mur de flammes par la droite. Eliminer le garde au sommet de la pente et détruire tous les barils qui roulent le long de la pente. Monter la pente et redescendre de l'autre côté. Eliminer 3 gardes et suivre le passage jusqu'au tunnel suivant. Ressortir et passer le pont. En rasant le bateau échoué sur la gauche, détruire les 2 tanks. Passer à pied derrière les piles des pontons et rejoindre la benne rouge au bout du canal. Faire sauter les barils à l'intérieur (un passage est créé). Reprendre l'hydroglisseur et passer par l'ouverture puis prendre de l'élan sous le ponton et utiliser le tremplin pour rejoindre le tunnel suivant. A la sortie, s'engager dans le passage sur la gauche.



04-08 Grand barrage

Ressortir et affronter l'hélicoptère au canon jusqu'à sa destruction. Rejoindre la grande porte bleue sur la gauche. Monter à l'échelle et manoeuvrer le volant (le panneau s'élève). Reprendre l'hydroglisseur et passer. Utiliser le ponton en pente pour rejoindre l'îlot central et éliminer 2 gardes. Franchir le pont et rejoindre le barrage. A pied rejoindre la cabine prêt du barrage et actionner l'interrupteur de droite (un passage s'ouvre dans le barrage). Reprendre l'hydroglisseur, placer en face de l'ouverture et utiliser les troncs dépassant de l'eau comme tremplin vers l'ouverture.



Chapitre 05

BLACK MESA EST

05-01 Laboratoire d'Eli Vance

Accoster au pied du pylône. Passer sous les pieds du pylône et suivre le passage en pente jusqu'à une entrée de bâtiment. Une lumière s'allume.

JUDITH MOSMAN

On a quelque chose ! OK, c'est... c'est humain. Y a quelqu'un ? Ca va aller, ne craignez plus rien. Désolé pour le scan mais on ne peut prendre aucun risque... Docteur Freeman ? Gordon Freeman ? C'est bien vous ? Vous êtes arrivé tellement vite. Eli va être stupéfait, pour ne pas dire soulagé ! Je suis le docteur Judith Mosman. J'avais entendu parler de vous bien avant l'incident de Black Mesa. Ah, Black Mesa ! Je vous envie d'avoir

pu travailler avec Eli et le docteur Kleiner au sommet de leur art. Ah, ça y est ! Vous pouvez avancer.

Rejoindre la salle suivante.

JUDITH MOSMAN

Mais allons voir Eli tout de suite. Il ne me pardonnerait pas de vous avoir fait attendre ! Un peu plus d'aide ne nous ferait certainement pas de mal. Nous avons bien avancé ces derniers mois mais tout irait plus vite si nous avions des plus de personnes de votre expérience. Nous approchons d'une technique de téléportage local fiable, ce que le cartel ne maîtrise pas encore. Eli pense que leurs portails sont basés sur des chaînes, comme notre modèle kalabiyo. Mais ils n'ont pas pris en compte le principe de l'énergie vide. Ils peuvent s'infiltrer de leur univers mais, une fois ici, ils dépendent des transports locaux. S'ils savaient ce qu'on fait des accrochages ! Oh, mais qu'est-ce que je dis, moi ? On dirait une étudiante ! C'est... c'est juste que je suis tellement contente d'avoir enfin la chance de travailler avec vous.

Prendre l'ascenseur.

JUDITH MOSMAN

Où en étais-je ? Ah oui... le docteur Kleiner a pu comprimer le relais Xen bien plus qu'il n'aurait pu l'imaginer à Black Mesa. Nous savons comment utiliser les Xens comme axes inexprimés, en réalité un lance-pierre dimensionnel. On pourrait faire le tour de la zone frontalière et revenir dans l'espace local sans traverser. Ah, voilà Eli !

ELI VANCE

OK, c'est bien. Continuez comme ça !

JUDITH MOSMAN

Eli, regardez qui j'ai trouvé dans le sas !

ELI VANCE

Gordon Freeman, ha, ha ! Laissez-moi vous regarder ! Mon dieu, mais vous n'avez pas changé d'un iota ! Comment faites-vous ? Voyons, la dernière fois qu'on s'est vus, je vous ai envoyé chercher de l'aide à la cascade de résonance. Ah, je ne pensais pas que vous mettriez si longtemps à revenir ! Bienvenue au labo, ce n'est pas celui de Black Mesa mais il nous sert bien.

JUDITH MOSMAN

Avec Gordon pour nous aider, ça va être comme à Black Mesa.

ELI

Exactement ! Les diplômés du M.I.T. sont de moins en moins nombreux. Enlevez cette combinaison pour environnement hostile et remettez votre bonne vieille blouse !

JUDITH MOSMAN

Je finis et je vois ce que je peux trouver. Docteur Freeman, c'est un grand honneur. J'ai hâte de collaborer avec vous.

ELI VANCE

Vous pouvez jeter un coup d'oeil. On a presque réussi à faire marcher ce portail mais je ne vous en voudrai pas si vous n'êtes pas volontaire pour les prochains essais ! Vous vous rappelez d'Asian, ma femme, pas vrai ? Cette photo et Alyx, voilà tout ce que j'ai pu emporter de Black Mesa.

ALYX (qui arrive)

Oh, Gordon ! Les vortigaunts ont dit que vous étiez là. Je n'y crois pas ! Vous êtes venus si vite à pied !

ELI VANCE

Il a battu ton record, ma puce !

ALYX

Il l'a bien mérité. C'est clair que vous pouvez gérer la situation tout seul, là-bas.



ELI VANCE

Il n'y a rien que Gordon ne puisse gérer... hum, à part toi, peut-être !

ALYX

Oh, Papa...

Alyx grimpe actionner un mécanisme.

ELI VANCE

Regardez-moi ça, Gordon !

JUDITH MOSMAN (de retour)

Alyx ? Je croyais que vous montiez la garde ?

ALYX

Les vortigaunts ont pris la relève et je viens voir Gordon. De toutes façons, je devrais être ici à travailler sur le portail.

JUDITH MOSMAN

Les réparations sont sous contrôle. On a sous-estimé le thyristor du cartel.

ALYX

Vous m'accusez, là ?

JUDITH MOSMAN

Non, pas du tout. C'était une erreur de calcul, pas un problème mécanique.

ALYX

Alors, la prochaine fois, vous devriez peut-être me laisser faire les calculs, en plus de l'installation !

JUDITH MOSMAN

Franchement, Alyx, j'ai l'impression que vous faites exprès de ne pas me comprendre !

ELI VANCE

Hum, hum ! Alyx, pourquoi n'emmènerais-tu pas Gordon s'entraîner sur le pistolet anti-gravité ?

ALYX

Bien sûr. Venez, Gordon, on va bien s'amuser !

JUDITH MOSMAN

La manipulateur de champ énergétique point zéro n'est pas un jouet, Alyx !

ALYX

Ah, sortons d'ici !

Suivre Alyx.

ALYX

Je vois que vous avez rencontré le docteur Mosman. C'est surtout à cause d'elle que je passe tant de temps dehors. Il faut l'entendre quand elle dit que c'est elle qui aurait dû être dans la chambre de test de Black Mesa ce jour-là ! Oh, pardon, je ne devrais parler dans son dos, c'est juste qu'on est un peu à l'étroit, ici... Ce vieux passage mène à Ravenholm. On ne va plus là-bas... Allez !

Suivre Alyx dans le sas.



05-02 Pistolet anti-gravité

ALYX

Bon, nous y voilà, la casse ! Voici le pistolet anti-gravité dont mon père parlait. On l'appelle aussi manipulateur de champ énergétique point zéro... si on préfère. A la base, c'est pour les matières dangereuses mais on s'en sert surtout pour transporter des trucs lourds. Essayez !

Prendre le pistolet.

ALYX

La 1^{ère} gâchette envoie une décharge. Vous pouvez tirer un truc et l'envoyer valser ! C'est pratique pour nettoyer les champs de mines. La 2^{ème} gâchette permet d'attraper des trucs, que vous pouvez lancer avec la 1^{ère}. Quand vous avez quelque chose, appuyez sur la 2^{ème} gâchette pour le déposer doucement. Ramassez un truc et jetez-le !

Essayer.

ALYX

Vous pouvez aussi tirer des trucs de loin. Essayez d'attraper les canons sur le rebord, là-haut.

Faire tomber les bidons à distance.

ALYX

D'accord... Essayez d'empiler des trucs pour grimper.

Empiler des caisses avec le pistolet et rejoindre Alyx.

ALYX

D'accord...

Suivre Alyx.

ALYX

Attendez, j'appelle Chien, il adore jouer à la balle ! Chien, au pied ! Bon chien-chien ! Gordon, c'est Chien, papa l'a fabriqué pour me défendre quand j'étais petite. Le 1^{er} modèle était à peu près grand comme ça... il a bien changé depuis, pas vrai, mon chien ? OK, Chien, on va jouer avec Gordon. Il faut le pistolet anti-gravité. Allez, Chien, lance !

Attraper les objets à l'aide du pistolet.

ALYX

Pas mal ! Génial ! Excellent ! Chien, va chercher ta balle ! Quand j'ai dit qu'il aimait jouer à la balle, je n'ai pas précisé qui devait la rapporter !

Renvoyer la balle.

ALYX

Bien lancé ! Essayons autre chose. Chien, lance un truc plus gros. Non, Chien ! Non, mon chien ! Par terre, mets par terre ! Qu'est-ce qu'il y a, Chien ? Oh, mon dieu ! C'était quoi ? Des



scanners ! Le cartel balaie la zone, on doit retourner au labo !
Venez, Gordon !

Suivre Alyx jusqu'au sas.

ALYX

Papa ! C'est Alyx, tu m'entends ?

ELI VANCE

Alyx, ma chérie !

ALYX

Qu'est-ce qui se passe ici ?

ELI VANCE

Où es-tu, Alyx ?

ALYX

Nous sommes dans le sas de la casse, coincés au plein cycle auto.

ELI VANCE

Gordon est toujours avec toi ?

ALYX

Il est là.

ELI VANCE

Bien, je voudrais que...

La communication coupe puis revient.

ALYX

Papa ?

ELI VANCE

Emmène Gordon ! Allez vers la côte. Ne passez pas par Ravenholm !

ALYX

Papa ? Papa ! Bon sang ! Chien, ouvre le sas, sors nous d'ici, vite, maintenant ! Casse-la s'il le faut mais ouvre-la ! Chien, ça suffit ! Allez, Gordon, venez !

Suivre Alyx. Un éboulement bloque le chemin.

ALYX

Gordon, il faut que vous partiez d'ici ! Je ne peux pas laisser mon père. Chien, emmène Gordon au tunnel de Ravenholm puis tourne autour et rejoins-moi, vite !

Suivre Chien jusqu'au tunnel de Ravenholm et s'engager dans le passage. Dégager le chemin puis rejoindre le bas d'un puits. Casser le cadenas condamnant l'échelle et monter tout en haut pour accéder à une pièce.



Chapitre 06
RAVENHOLM

06-01 Père Gregory

Une fois dehors, s'approcher de la maison au fond de l'allée sur la gauche. Eliminer le zombie puis entrer. Casser la table bloquant l'accès à la 2^{ème} pièce puis entrer et éliminer 4 zombies. Prendre le passage sur la droite et monter les marches. Eliminer 2 autres zombies et passer par le trou du mur sur la droite pour rejoindre l'extérieur.

VOIX

...car on dit qu'ils sont devenus pareils à ces étranges démons qui habitent la matière mais n'abritent aucune lumière.

Avancer en restant accroupi pour éviter le piège tournant (s'en servir pour éliminer 2 zombies) et rejoindre l'escalier au bout de la ruelle. Briser la palette bloquant l'accès puis entrer et éliminer un crabe de tête et 3 zombies.

VOIX

...car les jours sont partis en fumée et mes os sont devenus cendres. Que mes infamies régénèrent ce brasier jusqu'à ce que, seule, la lumière demeure !

Casser les planches et rejoindre l'extérieur. Eliminer le zombie.

VOIX

Puissent-ils devenir poussière dans le vent ! Puisse l'ange du seigneur les pourchasser !

Entrer dans la pièce au bout de l'allée et éliminer 2 crabes de tête et 4 zombies. Casser les planches pour rejoindre la rue et éliminer le zombie.

INCONNU (depuis le balcon)

Tiens, qui est-ce donc ? Une autre vie à secourir ? Je garderai l'oeil sur vous. Je ne peux rien promettre de plus.

Avancer vers le mur de flammes et éliminer le zombie sur la gauche (un volant commande l'ouverture du gaz et un bouton rotatif produit les étincelles). Entrer par l'ouverture derrière le mur de feu. Eliminer 4 zombies puis monter l'escalier. Escalader la machine du fond pour atteindre la plate-forme en hauteur. Rejoindre la cabine à l'angle et éliminer un zombie et 3 crabes de tête. Entrer dans la pièce sur la droite et éliminer un zombie. Dégager l'accès à la pièce suivante puis éliminer un zombie. Entrer dans la pièce suivante et éliminer un crabe de tête venimeux. Abaisser le levier près de la fenêtre (le champ électrique se coupe à l'extérieur). Redescendre dans la rue et éliminer 2 crabes de tête venimeux en chemin. Une fois dans la rue, éliminer 2 zombies sortant d'un bâtiment en face à l'accès barré par des planches. Entrer et explorer la pièce (un zombie prisonnier peut être éliminer avec un piège à gaz). Dans la rue, remonter la pente jusqu'au piège à gaz et s'en servir pour éliminer 4 zombies. Au fond du passage, grimper aux 3 échelles jusqu'en haut puis sauter sur la plate-forme d'en face.

INCONNU

Ha, ha, ha ! Bravo, mon frère ! Utilisez mes pièges mais prenez garde de ne pas y tomber vous-même ! Derrière vous ! (tir) A Ravenholm, mieux vaut être vigilant.

S'approcher du rebord en direction de l'homme. Sauter sur les planches en contrebas et les suivre jusqu'à une fenêtre. Entrer puis éliminer le zombie et 2 crabes de tête en bas de la pièce voisine. Briser les planches puis sortir dans la rue. Eliminer 7 zombies en utilisant la voiture suspendue reliée à un mécanisme puis 3 autres avec l'autre voiture.

INCONNU

De mieux en mieux !

Faire tomber la 2^{ème} voiture et sauter rapidement dessus et se laisser hisser jusqu'à une série de passerelles.

INCONNU



Je suis le Père Grégory. Je crois que vous connaissez déjà ma... congrégation ! Ha, ha, ha...

Suivre les passerelles jusqu'à la fenêtre et entrer. Ouvrir la porte sur la gauche et suivre le couloir.



06-02 Rue infestée

Éliminer le crabe de tête venimeux. Suivre le passage jusqu'à une porte sur la droite et ouvrir (tir). Approcher de la fenêtre.

PERE GREGORY

Ah, c'est vous, mon frère ! Pardonnez-moi mais ne vous inquiétez pas, mes balles sont le cadet de vos soucis !

Éliminer le zombie au fond de la pièce à gauche.

PERE GREGORY

Reposez-vous, mon enfant, je n'en pense pas moins de vous !

Sortir par la fenêtre et provoquer des réactions en chaîne à distance en tirant sur les barils en contrebas pour éliminer tous les ennemis dans la rue. Descendre dans la rue du côté éclairé. Grimper à l'échelle sur le mur de droite puis avancer le long des rails.

PERE GREGORY

Peu importe qu'ils me traitent de fou car c'est vous qui êtes mon aide, ma force et mon sauveur !

Aller jusqu'à la fenêtre sur la droite, entrer et éliminer le zombie. Ouvrir la porte pour rejoindre une grande salle. Éliminer un grand nombre de zombies et de crabes de tête, puis descendre l'escalier dans l'angle au fond de la salle.



06-03 Terrasse

Rejoindre l'extérieur et éliminer le zombie rapide. Avancer et entrer dans le bâtiment sur la gauche. Éliminer le zombie à l'intérieur et un autre dans l'escalier (2 pièces sont habitées par des zombies et des crabes de tête au 1^{er}). Monter l'escalier jusqu'en haut et éliminer les 2 crabes de tête. Ouvrir la porte pour rejoindre une terrasse.

PERE GREGORY

Par ici, mon frère ! Approchez ! Vous avez réveillé les enfers ! Ha, ha, voilà un homme de mon envergure ! Voici une arme bien plus appropriée, vous en aurez besoin. Attrapez !

Il jette un FUSIL.

PERE GREGORY

C'est bien ! Ne le lâchez pas, maintenant ! Un conseil : visez la tête ! Silence, ils arrivent ! Ravenholm ne connaît pas la paix. Continuez, je vous rejoins à l'église.

Éliminer 2 zombies rapides puis sauter dans le réservoir en contrebas. Remonter par l'échelle jusqu'à une autre terrasse et éliminer 4 zombies rapides. Entrer dans le bâtiment par la porte puis appeler le monte-charge. Éliminer 2 autres zombies rapides puis prendre le monte-charge et descendre. En bas, éliminer le martyr, monter sur la planche en pente appuyée sur la voiture et passer par-dessus le grillage. Suivre le passage jusqu'à la ruelle suivante et approcher de la pièce ouverture au rez-de-chaussée. Éliminer le crabe de tête puis suivre la ruelle obscure.



06-04 Ruelles

Aller vite vers l'extrémité de la rue sur la gauche et serrer à droite après le lampadaire pour rejoindre un escalier au fond d'un passage, sous un mécanisme à câble. Monter l'escalier jusqu'à une pièce puis rejoindre le balcon et actionner le levier : le câble bouge et une plate-forme se met en place près d'un toit voisin. Retourner dans la rue et continuer sur la droite jusqu'au lampadaire suivant. Contourner le pied du poteau par la zone en herbe puis serre à gauche et se servir de l'empilement d'objet pour rejoindre une plate-forme en hauteur. Longer la pente du toit et sauter sur le rebord d'en face donnant sur une échelle. Grimper à l'échelle et suivre les planches de toit en toit. Passer par la plate-forme suspendue au câble et continuer de toit en toit dans l'alignement en sautant et en utilisant les échelles. Éliminer de nombreux zombies rapides.

PERE GREGORY



Quel vent vous amène, mon frère ? Cet endroit n'est pas pour vous. N'ai-je pas dit de chercher l'église ? Rachetez-vous avant qu'il ne soit trop tard !

Sauter sur la plate-forme vers l'homme et entrer dans la pièce. Passer dans le couloir voisin et éliminer 6 zombies. Rejoindre la pièce suivante et éliminer 4 zombies. Descendre l'escalier.



06-05 Rencontre

Rejoindre la grande pièce sur la droite. Grimper à l'échelle et éliminer 4 crabes de tête. Ouvrir la porte vers l'extérieur. Éliminer le mort vivant sur la gauche. Suivre les planches vers le toit suivant. Éliminer un autre zombie rapide. Serrer sur la gauche et sauter sur le toit suivant. Descendre dans la ruelle et la suivre pour rejoindre le bas de l'escalier aperçu depuis le toit précédent. Éliminer le martyr puis commencer à monter l'escalier. Éliminer le zombie rapide puis rejoindre la dernière plate-forme et ouvrir la porte. Dans la pièce, prendre l'escalier et monter 2 étages jusqu'à la terrasse.

PERE GREGORY

Ah, vous voilà ! Enfin ! Patience, mon frère, montrez-vous prudent !

Un téléphérique démarre. Éliminer de nombreux zombies rapides puis sauter dans le téléphérique quand il arrive.

PERE GREGORY

Ca y est presque, mon frère ! Le frein à main ! Desserrez-le et revenez !

Actionner le levier. Le téléphérique se met en marche. Une fois arrivé, rejoindre l'homme.

PERE GREGORY

Bien le bonjour, mon frère ! Enfin, nous nous rencontrons ! Vous méritez des louanges pour avoir vaincu mes pièges ! L'oeuvre d'un homme qui n'avait que trop de temps à gâcher et dont chaque seconde est vouée à la rédemption. Vous n'avez sans doute pas l'intention de rester à Ravenholm. Laissez-moi vous conduire aux mines. Quant à moi, un berger doit garder son troupeau... surtout lorsqu'il s'écarte du droit chemin. Suivez-moi, mon frère, et marchez délicatement, cette terre est bénie.

Le suivre.



06-06 Cimetière

Suivre l'homme et éliminer à deux les nombreux ennemis qui surviennent, jusqu'à atteindre l'extrémité du cimetière. Le père Gregory déclenche un mécanisme qui soulève une porte grillagée.

PERE GREGORY

Vite ! Je tiens la porte !

Passer sous la porte, qui se referme aussitôt.

PERE GREGORY

Adieu, mon frère, je crains de vous laisser dans un bien sombre lieu ! Que la lumière des lumières éclaire votre chemin. Pensez à votre propre... salut !

Rejoindre la construction et ouvrir la porte à l'intérieur, puis suivre le couloir.



06-07 Mine

Ouvrir la nouvelle porte vers une grande pièce. Descendre dans le puits en marchant sur les restes des cadres en bois (descendre petit à petit par les tronçons en pente). Une fois suffisamment descendu, éliminer à distance le maximum de crabes de tête venimeux en contrebas, puis sauter sur la plate-forme métallique et rejoindre le bout de l'escalier. Éliminer les derniers crabes de tête venimeux une fois sur le sol de la cave puis rejoindre l'autre escalier et le monter. Sauter sur les poutres surplombant la galerie et éliminer à distance tous les ennemis qui y circulent. Se glisser entre les poutres pour atteindre cette galerie et la suivre jusqu'à un siphon. Plonger et



suivre le conduit jusqu'à atteindre une rive en pente avec un feu. Plus loin, déclencher à l'aide d'un levier le wagon équipé d'une lame pivotante (rester baissé quand le wagon revient !) et s'en servir pour éliminer les groupes de zombies qui surviennent. Au bout de la galerie, marcher vers la lumière du jour.



06-08 Voie ferrée

Rejoindre l'extérieur et suivre la voie sur la droite. Éliminer un zombie rapide puis dépasser légèrement la passerelle en hauteur et éliminer le garde équipé d'un faisceau laser en jetant une grenade par l'ouverture (caisse sous la passerelle). S'abriter contre le wagon après le pont suivant (autre garde équipé d'un laser dans la passerelle suivante). Avancer en se protégeant sous les troncs d'arbres du wagon suivant puis passer à gauche du wagon rouge et se mettre en position pour éliminer l'autre garde dans la passerelle. Passer sous le wagon suivant et éliminer 3 gardes derrière le wagon couché (FUSIL A IMPULSIONS). Avancer jusqu'à l'élargissement et éliminer 5 gardes derrière le grillage sur la gauche. Approcher du bâtiment (bruits de fusillade) et prêter main forte aux résistants à l'intérieur en éliminant les gardes noirs.

HOMME

Qui est touché ?

FEMME 1

Winston est touché !

HOMME

Soignez-le et portez-le derrière dès que possible. Gordon Freeman ! Vous avez réussi ! Nous avons pu communiquer avec Alyx, j'essaie de la recontacter. Suivez-moi.

Le suivre. Il frappe à une porte, qui s'ouvre.

LEON

C'est Léon, tout va bien. Gordon Freeman est avec moi.

FEMME 2

Docteur Freeman, vraiment ? J'ai parlé avec Alyx, ils ont capturé son père !

LEON

Par ici, docteur Freeman !

VORTIGAUNT

L'Eli Vance est indispensable à la libération !

Léon s'approche d'un récepteur.

LEON

Alyx ? C'est Léon. Gordon Freeman est avec moi.

ALYX

Gordon, vous êtes sorti de Ravenholm, dieu merci ! J'ai besoin de vous. Ils ont enlevé mon père ! Ils l'ont emmené à Nova Prospekt. Les vortigaunts ont suivi le bateau qui emmenait mon père et Mosman. Je vais sauter dans un train tant qu'il roule encore. Puissiez à votre tour, Gordon ! Il faudra vous débrouiller, suivre la côte jusqu'à Nova Prospekt. Avant, c'était une prison de haute sécurité mais c'Est devenu pire que ça. Je crois qu'il est plus facile de s'y faufiler que de s'en échapper.

LEON

Vous voulez qu'il longe la côte ? Il tiendra pas 5 minutes à pied ! C'est la période de reproduction des fourmilions !

ALYX

C'est pour ça que je vous appelle, Léon. J'espérais que vous auriez encore la voiture de reconnaissance, celle qu'a fabriqué mon père avec le canon Tau.

LEON

Ouais, bonne idée ! Une seconde... Nourico ? Sortez le buggy et amenez-le sur le dock ! Gordon Freeman va s'en servir.

RADIO

OK, j'ai monté un bac de munitions à l'arrière.

LEON

Impeccable ! C'est bon, Alyx, tout est prêt.

ALYX

Ah, merci, Léon. Gordon, ça fait un an que je n'ai pas pris la route de la côté mais elle doit pas être plus sûre maintenant. Une fois les trains déchargés, rendez-vous au dépôt. Prenez soin de vous ! On se voit à Nova Prospekt. A plus tard.

LEON

Salut, Alyx. Bon, alors, avant de vous lancer, prenez des trousse de secours et des munitions et vérifiez la carte pour mieux vous repérer. Il y a un bac de munitions à l'arrière si ça peut vous rassurer. Quittez pas la voiture et utilisez les klaxons, vous vous en sortirez mieux face aux fourmilions ! Je préviens la prochaine base de votre arrivée. Littoral à NLO...

Sortir par la porte déverrouillée.



Chapitre 07 AUTOROUTE 17

07-01 Buggy

Ouvrir la porte.

HAUT-PARLEURS

Allo, Docteur Freeman ? La voiture est fin prête. Grimpez et je vous descends vers la plage.



Montez dans la voiture.

HAUT-PARLEURS

Bien ! C'est parti !

La grue attrape la voiture, se positionne au-dessus de la plage et lâche la voiture... qui atterrit sur le dos !

HAUT-PARLEURS

Désolé, Doc ! Retournez cette voiture et fichez le camp !

Redresser la voiture à l'aide du pistolet anti-gravité en évitant les fourmilions, puis rejoindre la piste grise sur la plage et la suivre en direction des reliefs voisins. Sauter le pont brisé puis obliquer vers la droite face aux panneaux pour rejoindre une route menant à un tunnel. Visiter le poste de garde puis foncer dans le tunnel.



07-02 Camp allié

Sortir du tunnel et rejoindre la plage sur la droite. Contourner le ponton et monter la colline voisine. Eliminer les fourmilions les plus proches et contourner à pied la maison pour entrer par la cave après avoir brisé les planches (un martyr et un crabe de tête venimeux à l'intérieur). Ramasser les bonus puis ressortir et reprendre le buggy. Défoncer les planches et foncer jusqu'à la maison suivante le long de la plage. Monter à pied sur la passerelle inclinée et éliminer 3 gardes. A l'intérieur, utiliser la lunette du garde pour observer le camp allié (homme à la valise au centre du viseur !). Reprendre le buggy et foncer sans s'arrêter à la maison suivante (éliminer 3 gardes à l'aide du buggy) jusqu'à rejoindre le camp allié un peu plus loin.

HOMME

Gordon Freeman ! Vite, filez au sous-sol ! On attend des hélicos à tout moment ! Le colonel (?) sera content de vous voir en vie !

Suivre l'homme au sous-sol.

COLONEL

Ce lance-roquettes dirigeable est parfait pour descendre les hélicos. Ah, bonjour ! Un moment... Alors, où en étais-je ? Ah oui... Utilisez le guide laser pour orienter les roquettes au-delà des défenses de l'hélico et l'empêcher de les détruire. Ça va l'énerver, au début, mais si vous survivez assez longtemps pour le toucher plusieurs fois, ça vous fera un beau trophée de guerre à mettre sur la cheminée ! Alors, qui est le petit veinard qui va le porter au combat ? Ah oui, Gordon Freeman... Je n'aurais pas trouvé meilleur volontaire !

Prendre le lance-roquettes.

COLONEL

Colonel Odessa Cabbage à votre service.

VOIX

Hélico !

COLONEL

Saperlipopette ! Je préviens tout de suite le poste-phare et je reviens vous aider. Allez ! Donnez-lui une leçon qu'il n'est pas prêt d'oublier ! N'oubliez pas : utilisez le guide laser pour tirer au-delà des défenses de l'hélico.

Rejoindre la terrasse par les escaliers et éliminer l'hélicoptère au lance-roquettes (des alliés viennent vous réalimenter régulièrement en munitions et en troussees de secours). Une fois l'hélicoptère abattu, reprendre le buggy et franchir le portail ouvert pour rejoindre une route. Obliquer sur la droite quand elle s'interrompt.



07-03 Grue

Foncer en direction du pont en évitant les fourmilions. Abandonner le buggy près du système anti-fourmilion du côté de la grue. A pied, éliminer les fourmilions et gardes proches puis monter sur le ponton par la planche inclinée et s'abriter en éliminant les derniers gardes (dont un sur la grue). Suivre le quai pour monter dans la grue par l'échelle jusqu'à la cabine. Manoeuvrer alors la grue pour attraper le buggy et le hisser sur le quai puis abaisser la passerelle vers le quai voisin en la heurtant avec l'électro-aimant (ne pas prêter attention aux gardes sortant du hangar, leurs tirs sont inoffensifs). Attraper un container avec l'électro-aimant et le lâcher sur les gardes pour s'en débarrasser. Redescendre de la grue, franchir la passerelle puis éliminer 3 autres gardes dans le hangar ouvert. Entrer dans le hangar et rejoindre le local tout au fond. Manoeuvrer le levier pour ouvrir une porte latérale du hangar. Reprendre le buggy et suivre ce passage. Eliminer 3 autres gardes après avoir franchi la pente et entrer dans le hangar suivant avec. Prendre de l'élan et défoncer la verrière tout au fond pour rejoindre la route derrière le hangar. Foncer sur la route jusqu'à un tunnel en évitant les tirs de l'hélicoptère.



07-04 Camp ennemi

Sortir du tunnel et rouler doucement dans la pente. A pied se débarrasser de la mine mobile, puis de 2 autres plus loin et encore 3 autres plus loin. Au poste de garde, un éboulement a lieu. Eliminer les 3 gardes puis reprendre la route jusqu'à un barrage de véhicules et éliminer 3 autres gardes. Plus loin, déblayer le passage près du camion citerne et avancer sur le pont. Eliminer le garde sous l'enseigne. Avancer à pied et éliminer 5 gardes (attention aux 2 mines enterrées près de la murette de droite). Au bout du camp, pousser le tank relié au fil électrique (le fil casse, le champ est désactivé). Reprendre le buggy et suivre la route jusqu'à un tunnel.



07-05 Approche du pont

Sortir du tunnel et éliminer un garde près de la cabane suivante. Continuer la route en direction du pont. Et éliminer 5 gardes. Laisser le buggy sur le pont près du champ de force et redescendre à pied rejoindre le tablier du pont en contournant par la droite la maison en surplomb et en éliminant le martyr en chemin. Une fois à la pile du pont, ouvrir la porte et celle qui suit.



07-06 Pont

Avancer et monter l'escalier sur la gauche. En haut, sauter sur la plate-forme effondrée sur le tablier du pont et progresser par les croisillons jusqu'à un local à mi-arche. Eliminer le crabe de tête à l'intérieur et continuer par les croisillons. Rejoindre la plate-forme en pente sur la gauche et la suivre jusqu'à une échelle. Descendre l'échelle et rejoindre le local (ARBALETE) pour s'y abriter. Retourner rapidement à l'échelle et remonter et éliminer 2 gardes au bout du pont. Au bout de la plate-forme, repasser par les croisillons jusqu'au local suivant et éliminer 2 crabes de tête. Rejoindre le bout du pont par la plate-forme de droite. Une fois dans la pièce du fond, descendre l'escalier et aller jusqu'à la pile suivante. Eliminer le garde en bas et 2 autres dans la pièce. Sortir, faire le tour et grimper à l'échelle puis éliminer 5 gardes. Dans la pièce suivante, monter l'escalier et éliminer 2 gardes en haut. Tirer dans la prise sur la gauche (champ de force de la pièce désactivé). Presser l'interrupteur à gauche de la console (champ du pont désactivé, un hélicoptère attaque). Retraverser tout le pont en sens inverse en éliminant l'hélicoptère (bac de roquettes près le local au bas de l'échelle à mi-parcours).



07-07 Traversée du pont

Remonter rapidement sur le pont en éliminant les fourmilions. Reprendre le buggy et enclencher le turbo puis se ranger rapidement sur la gauche entre les 2 rames pour éviter le train qui arrive ! Une fois le pont traversé, se diriger vers le pont brisé à gauche et entrer dans le tunnel par la rampe.



Chapitre 08

PIEGES DE SABLE

08-01 Barrage électrifié

Dans le tunnel, éliminer le zombie. A pied, éliminer 4 zombies et 4 zombies rapides plus loin et dégager les épaves. Reprendre le buggy et sortir du tunnel. Suivre la route jusqu'à une maison (éliminer 2 gardes à l'extérieur et se débarrasser des 5 mines à l'étage). Poursuivre le chemin jusqu'à un poste gardé (éliminer 4 gardes). Plus loin, près d'un camion sur le côté, 2 vaisseaux ennemis larguent des troupes. Éliminer 4 gardes. Récupérer une batterie sous une baignoire retournée et une autre sous le capot de la voiture reposant sur des parpaings et les placer à côté de la 3^{ème} batterie à l'intérieur de la maison sur la gauche (le courant est rétabli et le panneau bloquant la route bascule). Reprendre le buggy et foncer dans le tunnel.



08-02 Phare

Sortir du tunnel et foncer jusqu'au camp allié.

HOMME

Hé, par ici ! Bien joué ! On capte un signal radio, ils cherchent votre voiture ! Garez-vous dans le garage !

Laisser le buggy dans le bâtiment sur la gauche et ressortir à pied.

HOMME

OK, Doc ! Va falloir continuer à pied. Il y a un chemin secret par la falaise mais on n'ira nulle part avant d'avoir contré cette attaque. Vous avoir à nos côtés pendant le combat, ça va requinquer les troupes ! Oh, merde ! Voilà les vaisseaux !

Engager le combat en aidant les alliés.

FEMME

Un vaisseau ! Il arrive sur la route !

HOMME

Alerte ! Vaisseau sur le phare !

Éliminer tous les ennemis débarqués.

HOMME

Un hélico ! Foncer vers le phare, Freeman ! Il y a des roquettes là-bas !

Rejoindre le phare et monter l'escalier jusqu'à la terrasse, en se rechargeant en roquettes dans le bac situé à l'avant-dernier étage. Éliminer l'hélico puis redescendre l'escalier.

HOMME

Par ici, Docteur Freeman. Prenons ce chemin avant qu'un autre hélico nous trouve !

Le suivre au sous-sol. Il active une porte secrète.

HOMME

C'est par là et... soyez prudent !

Suivre le chemin le long de la falaise et éliminer le garde tout en haut. Au moment de sauter en contrebas, éliminer le crabe de tête. Avancer jusqu'au tunnel.



08-03 Fourmilions

Avancer jusqu'à l'homme.

HOMME

Tenez bon, Laszlo, Quelqu'un arrive ! Vous, là ! Arrêtez-vous là ! Sur les rochers ! Pas sur le sable, ça énerve les fourmilions ! Bougez pas, Laszlo !

Des fourmilions surgissent.

HOMME

Non ! A l'aide !

Éliminer les fourmilions en restant sur les rochers.

HOMME

Bon dieu ! Pauvre Laszlo ! Le plus doué de sa génération ! Oh, finir comme ça ! On allait au camp Vortigaunt chercher des appâts pour que ces satanées bestioles nous laissent tranquilles ! Mais sans Laszlo... à quoi bon ? Je sais que vous vouliez aider. Je reste un peu avec lui. J'ai quelque chose à faire. Allez-y ! J'espère que vous aurez plus de chance que nous. Ne marchez pas sur le sable ! Ces fourmilions sont à l'affût !



Continuer sur les pierres. Se servir des 2 palettes et du pistolet anti-gravité pour progresser sur les grandes étendues de sable. Plus bas, monter sur la planche inclinée à gauche puis sur le balancier dans l'alignement et placer des caisses comme contrepoids pour le relever et s'en servir pour atteindre les rochers suivants. Progresser vers la cabane avec l'éolienne sur la gauche puis vers la suivante, à côté du compresseur. Mettre en marche le compresseur (le mécanisme anti-fourmilions se met en marche plus loin). Franchir l'étendue de sable en se servant du mécanisme pour se protéger des fourmilions et éliminer les poursuivants une fois la paroi rocheuse atteinte. Redescendre de l'autre côté dans une vallée sablonneuse. Un myrmidon surgit ! Courir tout au bout du passage et serrer à gauche vers l'entrée du camp (un allié équipé d'une mitrailleuse est en poste). Éliminer tous les fourmilions poursuivants et le myrmidon. Un vortigaunt ouvre la porte du camp.

VORTIGAUNT

Le Freeman doit suivre. Le Freeman serait sage d'observer notre extraction de phéropodes aromatiques du myrmidon. Le procédé n'est pas tout à fait hygiénique. Eloignez-vous ! Les phéropodes seront utiles au Freeman sur son chemin. Ramassez-les !

Ramasser les phéropodes, entrer dans le camp et suivre le vortigaunt.

FEMME

Je ne jure que par les phéropodes, moi-même.

HOMME

Les fourmilions ne vous embêteront plus maintenant !

Suivre le vortigaunt.

HOMME

Continuez, Docteur Freeman, Nova Prospekt n'est pas loin ! Un homme tout seul ne survivrait pas longtemps mais si vous avez les fourmilions, c'est une autre histoire !

VORTIGAUNT

Le Freeman nous honore de sa présence. Suivez, Freeman !

Le suivre jusqu'à une fosse.

VORTIGAUNT

Le Freeman va maintenant apprendre l'usage des phéropodes. Apprenez à dresser les fourmilions avec cet appât à insectes. Le Freeman va maintenant sortir une phéropode et la lancer dans cette fosse.

Suivre ses instructions.

VORTIGAUNT

Le Freeman a réussi ! Le Freeman peut aussi dresser ces fourmilions pour qu'elles attaquent des cibles précises. Observer le mannequin et marquez-le d'une nouvelle phéropode.

Suivre ses instructions.

VORTIGAUNT

Une fois encore, le Freeman excelle à toute tâche ! Faites bien attention. Appuyez sur la phéropode pour bien signaler aux fourmilions de vous suivre.

Suivre ses instructions.

VORTIGAUNT

Le Freeman prouve partout son excellence ! Maintenant, il doit dire adieu au Freeman. Nova Prospekt se trouve juste après. Retenez bien cette leçon, l'Eli Vance a une grande confiance en vous.

La porte s'ouvre. Passer sous les troncs et suivre le tunnel.



08-04 Plage

2 fourmilions surgissent. Les dresser. Avancer jusqu'au restricteur de périmètre et monter par l'échelle pour le désactiver à l'aide de l'interrupteur au bout de la plate-forme et permettre ainsi le passage des fourmilions. Recommencer avec le suivant. Plus loin sur la plage, éliminer les gardes avec les fourmilions en restant abrité. Plus loin, avant le 3^{ème} restricteur de périmètre, serrer à gauche vers les rochers et attaquer le poste de garde avec les fourmilions. Une fois le poste vide, rejoindre l'intérieur du bunker et utiliser le canon pour repousser la contre-attaque des gardes puis redescendre vers la plage pour arrêter le restricteur de périmètre. Progresser le long de la côte puis remonter vers la colline par le passage où est visible une caisse après le 1^{er} poste de garde. Attaquer le poste de garde sur la gauche. Entrer dans la colline par l'ouverture près de la fosse. Éliminer un robot-lame et de nombreux gardes à l'intérieur et ressortir à l'autre extrémité du complexe souterrain. Longer la colline à gauche derrière le mur et attaquer les 2 postes suivants. Sortir du 2^{ème} poste par l'ouverture du côté gauche et attaquer le suivant avec les fourmilions et le canon du poste vide. Une fois la menace éliminée, longer la falaise sur la gauche et rejoindre l'autre rive en sautant depuis le tronc d'arbre en surplomb. Rejoindre le feu sur la gauche et éliminer 2 zombies. Briser les pieds du cadre en bois (qui bascule et forme une rampe). S'en servir pour escalader la paroi. Suivre le chemin montant et attaquer le poste en surplomb à l'aide des fourmilions. Rejoindre l'échelle au pied des canalisations et y grimper pour rejoindre une plate-forme. Sauter la rambarde pour reprendre un chemin montant et attaquer un nouveau poste. Éliminer un zombie rapide et s'engager dans la conduite d'où il est sorti.



08-05 Enceinte de la prison

Suivre la conduite jusqu'à un réservoir. Remonter par l'échelle du fond puis neutraliser les 3 miradors à l'aide des fourmilions (en s'abritant des tirs le long de la pente sur la droite au bas du mirador le plus proche) et monter l'escalier au fond à gauche. Eliminer les gardes et se mettre rapidement à l'abri sous le toit à l'arrivée des hélicoptères. Progresser jusqu'à l'angle suivant du bâtiment puis éliminer les gardes à l'intérieur du local et s'y abriter en passant par la porte à l'arrière (recharge à l'intérieur). Ressortir et courir s'abriter à l'intérieur du container un peu plus loin. Entraîner les fourmilions vers le poste suivant (cheminée et enseigne Nova Prospekt). Eliminer l'hélicoptère et monter rejoindre l'ouverture du bâtiment en feu. Tourner la molette sur la droite (le feu s'éteint) et enjamber les tuyaux. Plus loin, tourner une autre molette sur la droite (le feu s'éteint). Rejoindre une pièce puis suivre le passage en passant 2 portes (un éboulement empêche de ressortir).



Chapitre 09 NOVA PROSPEKT

09-01 Dans la prison

Passer derrière le grillage de droite puis ouvrir la porte et descendre l'escalier. Dans une cellule, le mur est percé. Eliminer un crabe de tête et se glisser dans le passage. Sortir du bureau par la gauche et rejoindre l'escalier. En haut, enjamber le grillage et suivre le couloir jusqu'à un bureau sur la gauche et observer

l'écran de la caméra de surveillance. Rejoindre l'escalier à gauche et éliminer 2 tourelles près de l'enseigne « EXIT ». Ouvrir la porte et descendre l'escalier puis l'échelle jusqu'à rejoindre l'eau. Remonter par l'autre escalier vers une passerelle accédant à une pièce au plafond effondré. Remonter par les décombres du plafond. Approcher de la double porte et éliminer 4 crabes de tête venimeux. Ouvrir la porte et se laisser tomber à l'étage du dessous. Aller vers la grande salle du fond et foncer contre le mur pour éviter les tourelles. Monter 2 escaliers puis, une fois en haut, rejoindre la pièce éclairée.



09-02 Myrmidon

Eliminer un crabe de tête puis dégager la sortie et suivre le couloir. Une fois au bout, se laisser tomber dans la grande salle, où un myrmidon apparaît en brisant un mur. Courir vers le trou dans l'autre mur et recommencer dans la salle suivante. Essayer de coincer le monstre de l'autre côté des toilettes pour l'éliminer plus facilement. Une fois l'ennemi abattu, déblayer l'accès à la double porte blanche dans la salle des lavabos. Dans la salle suivante, envoyer les fourmilions contre l'ennemi puis rejoindre le fond du passage en serrant sur la gauche. Au bout de la galerie, une salle est bloquée par un champ de force. A travers le champ, arracher le radiateur et le lancer contre le boîtier de gauche (le champ est coupé). Dans la salle voisine, actionner l'interrupteur (une grille s'ouvre). Déblayer la sortie et passer la grille à gauche puis monter l'escalier. Un combat a lieu en haut, prendre garde à la mine laser ! Dans le grand bureau sur la gauche, observer l'écran de surveillance (des gardes se battent contre un fourmilion géant). Actionner l'interrupteur sous la verrière (une grille s'ouvre, des troupes arrivent). Redescendre par la porte voisine et neutraliser les 2 tourelles derrière la grille ouverte. Après le coude à gauche, neutraliser 2 autres tourelles après le champ de force. Dégager les grilles sur le mur de droite, briser l'accès au conduit d'aération et s'y glisser. Dans le local, prendre un objet et bloquer l'hélice du ventilateur (près de l'axe) avec jusqu'à ce que le moteur explose. Rejoindre le couloir suivant et lancer une caisse sur le boîtier pour couper le champ (les fourmilions passent). Suivre le couloir vers la droite.



09-03 Cellules

Monter l'escalier
BREEN

On m'a demandé de dire quelques mots sur la partie transhumaine de la milice du secteur et sa réussite à contenir des membres de l'équipe scientifique de la résistance. Je ne vous cacherai pas que mes félicitations, certes sincères, seront ternies par une certaine déception. Mais ce serait dénigrer mon rôle d'administrateur que de garder pour moi le message transmis par nos bienfaiteurs. La capture d'Eli Vance est un événement majeur, ne vous méprenez pas. Même s'il est vrai que nous aurions pu la capturer depuis des années, les circonstances de son arrestation pourraient avoir des conséquences... surprenantes. Tous les membres de la résistance ont constaté que la capture du docteur Vance a coïncidé avec leur tentative de protéger Gordon Freeman. Cela pourrait dissuader les autres membres de la résistance de protéger le docteur Freeman. Ils pourraient questionner son allégeance ou même inciter certains à dénoncer ou à les joindre à notre cause. Nous ne pouvons cependant compter sur de tels développements. La réputation du docteur Freeman est telle que d'autres rebelles désespérés pourraient lui donner une grande liberté dans le but de répandre chaos et terreur. Cela m'amène à l'unique note de déception exprimée par nos bienfaiteurs. Je ne suis pas en mesure de commander, d'anticiper les actions des troupes dévouées de la milice mais cela ne signifie pas qu'il m'est possible de décliner toute responsabilité quant aux derniers écarts et échecs flagrants dont elles ont fait preuve. On m'a fermement interrogé à propos de ces problèmes. C'est à mon tour de le faire. Comment un seul homme a-t-il pu autant de fois glisser entre les doigts de la milice ? Comment est-ce possible ? Et nous ne parlons pas ici d'un agitateur, d'un tueur à gages expérimenté. Gordon Freeman est un physicien chercheur qui n'a pas vraiment été à la hauteur de ses compétences lors de l'incident de Black Mesa. J'ai de bonnes raisons de penser qu'au cours de ces dernières années, sa position lui empêchait tout développement de compétences secrètes. L'homme que vous n'êtes jamais parvenus à capturer ni même à ralentir est à tous points de vue ni plus ni moins qu'un homme ordinaire ! Comment avez-vous pu le laisser filer ? Eh bien, je remets à plus tard les réprimandes dans la mesure où elles s'avèreraient nécessaires. L'heure est venue de vous racheter. Si les forces transhumaines s'avèrent utiles à la milice du cartel, elles doivent garder le privilège de les rejoindre. Je n'ai nul besoin de vous rappeler que

la seule alternative, si c'en est une, est l'extinction totale. De même que toutes les autres branches indignes des espèces, tâchons de ne pas en arriver là. J'ai fait de mon mieux pour convaincre nos bienfaiteurs que vous êtes l'élite des espèces. Jusqu'ici, ils ne m'ont pas contredit mais, sans preuve concrète de ce que j'avance, mes paroles ne valent rien. Moi-même, je n'y crois plus. C'est à vous qu'il incombe d'apporter cette preuve ou d'accepter la défaite. Je m'en tiendrai là...

Avancer et prendre le passage à droite. Envoyer les fourmilions neutraliser 2 tourelles. Au bout du passage, monter l'escalier et éliminer 2 robots-lames puis 2 gardes tout en haut. Suivre la corniche jusqu'à un escalier et éliminer 3 gardes tout au bout. Passer la porte grillagée sur la gauche et envoyer les fourmilions éliminer 3 autres gardes. Suivre le couloir et rejoindre la salle de contrôle en éliminant les gardes. Actionner l'interrupteur à droite de l'écran (la grille voisine s'ouvre). Ressortir de la pièce, éliminer les gardes et continuer tout droit dans le couloir.



09-04 Cellules

Suivre le couloir et envoyer les fourmilions éliminer 3 gardes. Au fond à gauche, neutraliser 2 tourelles en se protégeant derrière la porte ouverte. Envoyer les fourmilions dans la grande salle au fond à gauche pour éliminer les gardes et les tourelles. Monter l'escalier du fond puis suivre le passage en éliminant gardes et tourelles. Dépasser le 1^{er} couloir à droite puis prendre le couloir éclairé et le suivre. Au fond, casser la vitre de la salle éclairée et neutraliser 2 tourelles à l'intérieur (attention zone explosive près du four). Au fond, passer derrière la cuisine et éliminer 2 gardes et 2 tourelles derrière la grille. Rejoindre l'escalier puis prendre l'autre escalier sur la gauche et éliminer les gardes. En haut, se recharger puis sauter dans la salle par la glace brisée. Foncer en serrant à gauche et déblayer la sortie pour s'échapper avant que le myrmidon ne charge. Suivre le passage et descendre l'escalier en ruines puis éliminer le zombie. Avancer entre les murailles, placer une caisse près de l'ouverture sur la gauche et s'en servir pour sauter avant que les mâchoires ne se referment ! Éliminer un crabe de tête et rejoindre le fond du passage.

Chapitre 09a
CORRELATION QUANTIQUE



09a-01 Contact avec Eli Vance

Avancer dans le passage. Plus loin, Alyx court en suivant le train puis passe sous la voie vers la droite. La suivre.

ALYX

Arrêtez ! (un garde tombe) Ah, Gordon ! Vous avez réussi ? Contente de vous revoir. Dépêchons-nous, Gordon ! Ravie que vous soyez encore entier ! Mon père est quelque part, là-haut, dans cette zone de détention. Ca va être dur de le sortir de là. Sortons d'ici !

La suivre dans l'ascenseur.

ALYX

Ah, j'avance à l'aveuglette, ici ! Parfois, un vortigaunt est capturé et envoie des infos mais on sait pas vraiment à quoi ressemble l'endroit. Tout ça ne me dit rien qui vaille. Préparez-vous !

La porte s'ouvre. Eliminer 3 gardes en protégeant Alyx.

ALYX

Couvrez-moi ! Reculez !

Alyx fait sauter la porte

ALYX

C'était violent !

Avancer. Alyx court dans la pièce.

ALYX

OK ! Par ici ! J'accéderai à leur système de sécurité. Maintenant, trouvez mon père. Ah, mon dieu, ces pauvres gens ! Là ! OK, je pense pouvoir le ramener. Là ! Il est en chemin, rejoignons-le !

Alyx ressort de la pièce et coupe le champ de force.

ALYX

Ah, voilà ! Suivez-moi !

Suivre Alyx en la protégeant (5 gardes sur sa route). Alyx parvient à une salle de contrôle.

ALYX

Il devrait être ici ! Je vais ouvrir ça ; Il est là ! OK, je vais d'essayer d'ouvrir ça.

Vance arrive dans une capsule.

ELI VANCE

Alyx ! Gordon ! C'est vraiment vous ? Vous m'avez retrouvé !

ALYX

Papa ! Ca va ?

ELI VANCE

Moi, ça va mais vous, vous devez sortir d'ici !

ALYX

On va te sortir de là, Papa !

ELI VANCE

Ne vous en faites pas pour moi, sauvez-vous !

ALYX

Non, on ne te laisse pas ! Je peux peut-être recalibrer le portail du cartel pour sortir d'ici.

ELI VANCE

Mais où iras-tu ?

ALYX

J'ai parlé au docteur Kleiner. Son portail refonctionnait presque. S'il a réussi à le réparer, on arrivera là-bas. Si ce n'est pas le cas... ça peut pas être pire !

ELI VANCE

Ca n'en vaut pas la peine, Alyx ! Je ne veux pas te perdre ! Sauve-toi tant que tu peux !

ALYX

Non, on ne part pas sans toi, un point, c'est tout !

ELI VANCE

On ne peut pas laisser Judith non plus.

ALYX

T'inquiète pas, Papa, on la retrouvera. Pour le moment, je voudrais que tu ailles au téléporteur. Ce n'est pas un adieu, Papa. On se retrouve là-bas !

ELI VANCE

Je n'en doute pas. On se voit là-bas, ma chérie !

ALYX

Sortons d'ici. OK, par ici ! Je retourne à la base de sécurité et je me connecte à la radio de votre combi. Attendez que je vous contacte et prenez soin de vous.

Prendre le couloir.

ALYX (radio)

Hé, ça marche ! Je vais tenter de vous dégager la route. Faites bien attention à Mosman. Je guide mon père vers le plus loin possible de la prison et je vous rattrape.

Avancer jusqu'à une porte.

ALYX (radio)

Tenez bon, je vais trouver un moyen d'ouvrir cette porte. OK, ça y est !

Rejoindre la grille suivante.

ALYX (radio)

Je vais ouvrir ça vite fait. Zut, c'est coincé ! OK, j'ai une autre idée. Retournez dans ce bureau. Il doit y avoir un conduit derrière les étagères.

Dégager le conduit et le prendre. Eliminer 3 crabes de tête.

ALYX (radio)

Attention, Gordon, je détecte beaucoup de capteurs du cartel juste devant.

Pousser la grille et éliminer 4 crabes de tête venimeux. Faire sauter la mine-laser avec un bidon. Aller vers la grille de gauche.

ALYX (radio)

Je vais me concentrer sur cette porte. Une seconde... OK, ça y est !

Aller au bureau en face.

ALYX (radio)

Jetez un oeil à l'écran.

Eliminer 6 gardes, neutraliser les 2 tourelles derrière la grille puis passer. Eliminer 2 gardes dans le couloir et 2 autres dans la pièce suivante. Lancer une grenade pour désactiver le champ. Sortir du poste, éliminer une tourelle puis 2 autres tourelles au bout du passage. Prendre l'ouverture à gauche.



09a-02 Contre-attaque du cartel

ALYX (radio)

Vous arrivez à une autre salle de contrôle. Ca semble toujours habité.

Monter l'escalier et éliminer 2 gardes.

ALYX (radio)

Je pense qu'un autre groupe de soldats approche. Vite, fouillez la pièce. Il devrait y avoir des tourelles du cartel. Je peux les reprogrammer pour qu'elles attaquent l'ennemi. Orientez-les pour défendre la salle de contrôle.

Je ne peux pas éteindre ce champ à partir d'ici ! Je dois vous rejoindre pour y accéder.

Je détecte un grand nombre de soldats. Tenez bon jusqu'à mon arrivée !

Éliminer tous les gardes qui arrivent avec l'aide des tourelles, orientées vers l'entrée de la salle. Alyx finit par vous rejoindre depuis une trappe du plafond.

ALYX

Ca m'a pris tellement de temps ! Je vois que ça a l'air d'aller. Cherchons le docteur Mosman. Apparemment, cette base me permet d'accéder plus facilement... La voilà ! Une minute... Comment ? Elle a...

BREEN (à l'écran)

Rapport de votre zone ?

MOSMAN (à l'écran)

Je n'appelle pas pour ça.

ALYX

Mais qu'est-ce qu'elle fait ?

MOSMAN (à l'écran)

Vous aviez promis de ne pas toucher à Eli !

ALYX

Oh mon dieu !

BREEN (à l'écran)

Les soldats ont fait un excès de zèle, c'est vrai, mais il était vraiment trop important pour qu'on le libère, surtout en l'absence de Gordon Freeman.

MOSMAN (à l'écran)

Vous auriez eu Freeman si vous aviez eu la patience d'attendre mon signal !

BREEN (à l'écran)

Nous n'étions pas sûrs que vous arriveriez ici... la loyauté des humains étant ce qu'elle est.

MOSMAN (à l'écran)

Docteur... Comme je vous l'ai déjà dit, il faut qu'Eli réalise lui-même que... Vous ne pouvez pas...

BREEN (à l'écran)

J'ai connu le docteur Vance bien avant vous, ma chère. Je crois que vos sentiments pour lui vous aveuglent.

MOSMAN (à l'écran)

Mes sentiments ? Ca n'a rien à voir avec mes sentiments. Il est simplement évident que Lorsqu'Eli...

BREEN (à l'écran)

Ce n'est pas la peine de discuter, docteur Mosman.

MOSMAN (à l'écran)

Je vous en prie !

BREEN (écran)

Désolé, Judith, je n'ai plus le temps.

ALYX

Mais comment elle a pu faire ça ? Allez, Gordon, il faut vraiment y aller ! Continuez, je sabote le prochain niveau de sécurité et je vous rejoins après. Descendre l'escalier à l'opposé de l'entrée et suivre le couloir le long des capsules. Dégager la porte et entrer. Descendre l'escalier vers le local en contrebas et éliminer 3 crabes de tête. Franchir 2 portes pour accéder à une grande salle. Enjamber la rambarde sur la gauche pour se placer sur les tuyaux. Éliminer un crabe de tête. Sauter rejoindre la plate-forme opposée où sont posés des caisses et des bidons. Se servir de la palette et du bidon pour former un « pont » vers le bout de la salle sans toucher l'eau. Rejoindre l'escalier et suivre le couloir puis éliminer 4 zombies sur la droite. Rejoindre la pièce éclairée. Monter un escalier puis ouvrir la porte et dégager l'accès vers un couloir rouge. Éliminer 2 gardes derrière la grille sur la droite et monter l'escalier au fond. En haut, se laisser tomber dans l'une des allées en contrebas.

ALYX (radio)

Attention, je détecte d'autres soldats ! Vérifiez s'il reste des tourelles dans le coin.

Rejoindre un couloir de communication entre les 2 allées où sont entreposées des tourelles.

ALYX (radio)

Vite, mettez ça en place, il y a des soldats de tous les côtés !

Éliminer 15 soldats et un robot-lame.

ALYX (radio)

Encore des soldats !

Éliminer les nouveaux gardes.

ALYX (radio)

D'autres soldats arrivent, Gordon !

On a du réveiller la ruche ! Les soldats arrivent de tous les côtés !

OK, Gordon ! Je vais m'arrêter ici et puis je vous rejoins. Je fais au plus vite !

Éliminer les autres gardes. Alyx finit par arriver.

ALYX

Gordon ! Ca a pris du temps, Gordon, un peu d'aide ne vous aurait pas fait de mal ! Je ne vous laisserai plus seul. Maintenant, retrouvons Mosman !

Alyx va vers une console et ouvre une grille.

ALYX

Allez !

La suivre.



09a-03 Téléporteur du cartel

Avancer. Tout devient noir. Eliminer 10 soldats dans la pénombre.

ALYX

Allez !

Cool, une autre station de sécurité ! OK, Mosman, où êtes-vous ? Ah, je l'ai trouvée ! Ah, je vous ai eue ! Oh, oh ! Allez, venez, Gordon, on va pas la faire attendre...

La suivre.

ALYX

Je scelle cette porte. C'est le point de non-retour... La voilà ! Laissez-moi lui parler, Gordon. On va peut-être devoir la faire sortir.

Alyx tape à la vitre. Mosman s'approche.

MOSMAN

Y'a quelqu'un ? Oh, dieu merci ! Alyx ? Gordon ? Mais comment vous êtes entrés ?

ALYX

Nous savons tout sur vous et Breen !

MOSMAN

Quoi ?

ALYX

Vous êtes une espionne du cartel depuis le début !

MOSMAN

Mais, enfin... de quoi parlez-vous ?

ALYX

Bon sang ! Reculez, Mosman, on entre !

Alyx ouvre.

MOSMAN

Alyx, quoi que vous pensiez, je vous assure que j'ai tout fait pour protéger votre père.

ALYX

Fermez-la et estimez-vous heureuse d'être encore utile ! On va reconfigurer ce téléporteur et foutre le camp d'ici !

MOSMAN

Vous voyez ? Nous sommes du même côté, j'ai déjà reconfiguré le régulateur pour moduler un relais Xen.

ALYX

Vous avez volé le travail de mon père !

MOSMAN

C'est aussi mon travail ! Et j'ai prouvé au docteur Breen que votre père serait irremplaçable pour tout projet de recherche qu'on pourrait développer ici.

ALYX

J'en ai ras-le-bol de vos conneries ! Gordon, voilà mon père. Je vais le ramener.

MOSMAN

Vous avez trouvé Eli ?

ALYX

Pas grâce à vous ! Entrez les coordonnées du labo du docteur Kleiner puis on y va.

MOSMAN

Mais nous ne pouvons pas accéder à la plate-forme de téléportation !

ALYX

Je m'en occupe ! Ouverture... Allons-y !

La suivre.

ALYX

Oh, mon dieu ! Vous avez travaillé sur ce truc ? Pendant combien de temps ?

MOSMAN

Jamais... jusqu'à présent ! Mais je savais à quoi m'en tenir.

ALYX

J'en suis sûre... On dirait qu'il n'attend que nous !

MOSMAN

Le cartel utilise un réseau particulier, au temps de montée très long. Il faut du temps pour le charger.

ALYX

Ah, vous avez préparé le terrain ! OK, juste à temps ! (Eli arrive). Papa, par ici ! Désolé, on a traîné. J'espère que ça n'a pas été trop dur ?

ELI VANCE

Ne t'en fais pas pour moi, mon coeur ! Judith ? Ils vous ont libérée, alors !

ALYX

Pas tout à fait...

MOSMAN

Eli ! J'étais tellement inquiète pour vous !

ALYX

Les coordonnées, Mosman !

ELI VANCE

Voici le portail du cartel ? Plus petit que ce que je pensais !

ALYX

Vite, Mosman ! Docteur Kleiner ?

KLEINER (du terminal)

Oui, Alyx ! Où êtes-vous ?

ALYX

On est à Nova Prospekt et l'émulation Xen fonctionne pour la première fois. Vous êtes prêts ?

KLEINER (du terminal)

Je ne saurais être plus prêt !

ALYX

Bon, on envoie d'abord mon père. Il est en position pour.

Un écran vire au rouge, Alyx va voir.

ALYX

Qu'est-ce que c'est ? Attendez, il faut éteindre ça !

Mosman fonce dans le téléporteur.

ALYX

Non ! Stop ! Qu'est-ce que vous faites ?

MOSMAN

Je suis désolée, Alyx, on n'a pas le choix.

ALYX

Non ! Revenez ici ! Papa !

ELI VANCE



Qu'est-ce qui se passe, Alyx ? Judith, qu'est-ce qu'il y a ?

Eli Vance et Mosman disparaissent.

ALYX

Réfléchissons... Allez, Alyx ! Allez ! Docteur Kleiner, arrêtez-les !

MOSMAN (au micro)

Arrêter qui, très chère ?

ALYX

Ah, mon dieu ! Qu'est-ce que c'est que ces coordonnées ? Mais où est-ce qu'elle l'a emmené ?

Des gardes arrivent dans la pièce.

ALYX

Non ! Couvrez-moi, Gordon, je dois redémarrer le portail. Gordon, les tourelles !

Eliminer les gardes qui arrivent.

ALYX

OK, ça redémarre... Ils arrivent, Gordon !

Eliminer les autres gardes.

ALYX

On dirait que c'est à mi-chemin. Ah zut ! Ca en met, du temps !

Poursuivre le combat face aux gardes.

ALYX

Encore quelques secondes.

Dieu merci, c'est fini ! Cassons nous d'ici !

Se placer dans le téléporteur.

ALYX

Ces indications me font peur... OK, Doc ! Verrouillage ! Allez, Gordon, tenez bon !

La téléportation démarre.



09a-04 Retour au labo

ALYX

Bon sang ! On a réussi ! Où est le docteur Kleiner ? Docteur Kleiner ! Faites-nous sortir !

Kleiner entrouvre la porte, armé d'un fusil.

KLEINER

Alyx ? Gordon ? Comment êtes-vous arrivés là et... quand ?

ALYX

Qu'est-ce qu'il y a ?

KLEINER

Ma chère, j'avais perdu tout espoir de revoir un jour...

ALYX

Je pensais qu'on n'y arriverait pas non plus ! Le téléporteur a dû exploser quand on est passé.

KLEINER

En effet, les répercussions étaient considérables mais... ça fait plus d'une semaine.

ALYX

Comment ça ? J'étais là, avec Gordon, il y a une minute !

KLEINER

Fascinant ! On dirait qu'on a développé un téléporteur très lent. Cela ouvre une nouvelle piste d'investigations !

ALYX

Une semaine ! Mais alors, qu'est-ce qu'on a raté ?

KLEINER

Tant de choses, ma chère ! Le coup porté à Nova Prospekt a été perçu comme un appel au soulèvement.

ALYX

Et mon père, alors ?

KLEINER

Eh bien, c'est assez troublant... A en croire les vortigaunts, il est détenu à la citadelle.

ALYX

On doit faire sortir mon père !

KLEINER

C'est avec cette idée en tête que Barney a attaqué... et l'un de vos amis est arrivé il y a quelques jours.

ALYX

Chien, tu as réussi ! Bon Chien !

KLEINER

Eh bien, vous voyez ? Tout n'est pas perdu.

ALYX

J'aimerais être aussi optimiste, Doc.

Barney apparaît sur l'écran.

BARNEY

Hé ho, Doc ? Vous êtes là ? Doc, vous êtes là ?

KLEINER

Oui, Barney, et je ne suis plus seul, Alyx et Gordon viennent d'arriver.

BARNEY

Ah, bonne nouvelle ! Je croyais que vous étiez perdus. On va choisir un point de rassemblement pour attaquer la citadelle.

ALYX

Gordon et Chien peuvent vous guider. Je veux mettre le docteur Kleiner en lieu sûr et je vous retrouverai.

BARNEY

J'ai besoin de toute l'aide possible. Oh, merde ! Ils arrivent ! Allez, plus vite !

Le contact est coupé.

ALYX

OK, Gordon, vous avez entendu ? Je vous rattrape dès que j'ai mis le docteur Kleiner à l'abri.

KLEINER

Juste un instant, je ne peux pas partir sans Lamar. Où est-il passé ?

ALYX

Oh non ! Allez-y, Gordon, je m'en occupe.

Alyx ouvre la porte.

ALYX

Gordon... Faites attention à vous. Docteur Kleiner, on n'a pas le temps !

KLEINER

Il doit être quelque part par là.

ALYX

On vous trouvera un autre crabe de tête. Il y en a plein par ici !



KLEINER

Il n'y a qu'un seul ??
Sauter dans la cage d'ascenseur vide.



Chapitre 10 ANTI-CITOYEN UN

10-01 Rue gardée

Rejoindre l'extérieur avec Chien. Quand la fusillade commence, laisser Chien attaquer et dégager le chemin puis le suivre. Il ouvre un passage dans la muraille. S'y engager (Chien est alors kidnappé par une navette). Derrière le mur, s'esquiver dans la ruelle à gauche pour ne pas se faire écraser par la muraille mobile. Passer par-dessus le grillage puis, une fois à l'intérieur, prendre le passage à gauche de l'ascenseur ouvert.



10-02 Retour vers la gare

Rejoindre l'extérieur et recruter des unités en remontant les rues jusqu'à la place devant la gare (des soldats détruisent l'écran holographique).

UNITE 1

Gordon Freeman ! Vous voilà !

UNITE 2

Docteur Freeman ! On vient avec vous !

UNITE 3

Grâce à vous, docteur Freeman, on va enfin pouvoir avancer !

Un allié envoie des munitions depuis un mirador proche.

ALLIE

Héla ! Des munitions ! Attention, en dessous !
Envoyer les unités vers la boutique repérée « Souvenirs » à droite de la grande muraille. Un passage s'ouvre. Eliminer les 2 gardes. S'engager dans le passage et monter l'escalier tout au fond.



10-03 Cours intérieures

En haut, rejoindre une cour intérieure.

ALLIE 1

Attention aux mines, il y en a partout !

Dégager le trou et se servir du pistolet anti-gravité pour neutraliser les mines.

ALLIE 1

Ne gêchez pas les mines, docteur Freeman, elles seront utiles contre le cartel ! Si vous parvenez à prendre ces mines sans les faire sauter, vous pourrez les poser où vous voulez.

Se glisser dans le trou, éviter les mines alentours et éliminer les crabes de tête près de la cabane rouge. Monter les escaliers et entrer dans la cabane.

BREEN (écran)

J'ai remarqué que certaines personnes m'appellent « collaborateur » comme si ce mot reflétait la honte et je vous demande quel effort est plus louable que celui de collaborer ? Au cours de la réalisation de ce projet sans précédent, tout refus de collaborer est un refus de grandir, un suicide. Le « dip neuf » a-t-il refusé de respirer ? Non ! Intrépide, il est allé de l'avant alors que ses frères restaient dans les abysses, les yeux tournés vers l'obscurité, ignorants et condamnés malgré leur vigilance éternelle. Voulons-nous ressembler aux trilobites ? Toutes les réalisations humaines sont-elles destinées à être oubliées, tels de minces fragments fossiles éparpillés dans un gisement, coincés entre des couches d'argile et des tonnes de boue ? Pour être fidèles à notre nature et notre destin, il faut aspirer à de plus grandes choses. Nous ne sommes plus des nouveaux-nés. Pourquoi quémander le lait maternel alors que notre subsistance nous attend dans les étoiles ? Seule l'union universelle avec ce que les esprits faibles nomment le cartel pourra nous y mener. J'affirme donc que je suis un collaborateur. Nous devons tous collaborer avec volonté et empressement si nous voulons cueillir les fruits de l'unification. C'est notre devoir.

Traverser la cabane et rejoindre un tunnel.

ALLIE 2

Hé, c'est Freeman ! Vous ne partez pas sans moi !



Rejoindre la rue et éliminer à distance le garde du mirador sur la gauche. Remonter la rue en serrant sur la gauche et en éliminant les crabes de tête. Prendre le passage à droite au sommet de la rue en neutralisant les mines. Éliminer le garde à la fenêtre face au bout du tunnel. Suivre le passage vers la gauche et éliminer les gardes. Descendre l'escalier en évitant la mine sur la droite. Éliminer les autres gardes et neutraliser les mines, puis approcher de la cabane rouge et entrer dans le bâtiment à sa gauche.



10-04 Rue coupée

Prendre à gauche vers la rue. Aller à droite sous le pont et entrer dans le bâtiment d'en face par l'ouverture dans le mur de briques. Monter l'escalier sur la gauche et éliminer 5 gardes à l'étage puis rejoindre la pièce où tout le coin du bâtiment est effondré et éliminer quelques gardes à distance dans la rue. Neutraliser les 2 tourelles par le trou donnant sur le rez-de-chaussée et rejoindre la rue en évitant les mines. La remonter par étapes vers le mur ennemi en éliminant les (nombreux) gardes. Serrer à gauche de la rue et rejoindre l'ouverture près du feu. Entrer et éliminer les gardes. Éviter la mine et monter l'escalier pour rejoindre une pièce au plancher effondré. Sauter à 2 reprises en contrebas puis rejoindre la rue. Éliminer les gardes au dehors et rejoindre l'arrière du mur fortifié. Monter sur la passerelle du mur et la suivre jusqu'à l'escalier montant vers le bâtiment proche. Éliminer plusieurs gardes dans le bâtiment. Se recharger et descendre la cage d'escalier sur la gauche. Éliminer de nombreux gardes dans le couloir du bas. Au bout du couloir, descendre l'escalier et éliminer d'autres gardes et des robots-lames à l'étage inférieur. Descendre un nouvel escalier au bout du couloir et éliminer 3 tourelles dans la pièce du bas, dont celle cachée derrière le mur de gauche. Au fond de la pièce, sauter dans le passage et éliminer un zombie. Une fois en bas, suivre le long couloir sur la gauche.



10-05 Galerie des robots-lames

Descendre l'escalier vers le sous-sol et avancer dans le tunnel. Éliminer un grand nombre de robots-lames à l'aide d'alliés postés là. Plus loin dans le tunnel, contourner le camion-citerne par la droite puis monter le long de la pente à gauche pour rejoindre le dessus de la galerie grillagée. Se laisser tomber par le trou près de la porte.

ALLIE 1

Ouvrez la porte !

Faire sauter le cadenas pour laisser entrer les alliés. Éliminer 2 gardes dans le couloir après la porte suivante puis 2 robots-lames. Tout au bout du tunnel, éliminer 2 autres gardes et 2 robots-lames. S'approcher du trou dans la partie effondrée du tunnel.

ALLIE 2 (de l'autre côté du trou).

Hé, par ici ! Gordon Freeman ? C'est bien vous ? Une minute, je pose des charges pour ouvrir tout ça !

Une attaque de soldats et de robots-lames démarre. En éliminer le plus possible (éventuellement à l'aide du canon ennemi) pendant que l'allié prépare son coup.

ALLIE 2

Tâchez de les retenir ! J'y suis presque !

Ca va sauter !

S'éloigner du trou et attendre l'explosion.

ALLIE 2

Allez, Freeman, vite !

Se glisser dans le trou et rejoindre la porte fermée plus loin sur la gauche.

ALLIE 2

Cette porte est fermée de l'autre côté, Doc. Vous avez peut-être une solution ?

Aller au fond du tunnel.

ALLIE 2

C'est pas beau, là-dedans ! La combi va être utile !

Se glisser à genoux dans le goulet et escalader la citerne en évitant de tomber dans le liquide radioactif. Rejoindre le plateau du camion puis utiliser alternativement les 2 bobines en bois à l'aide du pistolet anti-gravité pour se créer un chemin jusque vers les 2 piliers suivants. Éliminer alors plusieurs zombies, puis utiliser la même technique pour rejoindre la voiture blanche sur la gauche. Monter le long de la conduite en pente puis casser une grille d'aération dans le mur une fois en haut et suivre le conduit. Briser une autre grille dans le plancher plus loin et se laisser



retomber dans le couloir. Repartir sur la gauche vers la porte verrouillée derrière laquelle est resté l'allié.

ALLIE 2

Hé, c'est moi ! Ouvrez cette porte !

Poussez la porte.

ALLIE 2

Je vois que vous vous en êtes tiré ! Je m'en doutais !

Monter l'escalier à proximité.



10-06 Passerelles

Rejoindre l'extérieur. Une fusée s'écrase. Eliminer 6 crabes de tête venimeux et fouiller le fourgon puis rejoindre le passage dans le bâtiment d'en face.

ALLIE 1

Docteur Freeman ? Si vous cherchiez une planque, c'est plus le bon endroit ! Ils sont en train de nous bombarder. Continuez, Docteur Freeman, je les préviens que vous arrivez et je vous rejoins !

Suivre le passage sur la gauche et monter l'escalier. Eliminer un crabe de tête en haut. Briser les planches et entrer dans la pièce. Traverser l'appartement jusqu'à un escalier qui monte au-dessus. En haut, traverser l'étage et rejoindre une pièce au plancher effondré. Sauter en contrebas puis rejoindre une cour par un escalier descendant sur la gauche.

ALLIE 2

Hé, c'est moi !

ALLIE 3

C'est quoi, le mot de passe ?

ALLIE 2

« Mot de passe ».

ALLIE 3

Entrez !

Rejoindre les 2 unités derrière cette porte. Suivre le couloir et éliminer 3 gardes dans l'escalier sur la gauche. Monter l'escalier jusqu'à la terrasse puis se laisser tomber par le trou au sol et suivre le couloir. Eliminer le garde qui tire en face. Une passerelle s'abat entre les 2 bâtiments.

ALLIE 4

OK, Venez !

Traverser puis suivre le couloir vers les flammes. Descendre l'escalier à gauche puis remonter par la cage d'escalier sur la gauche jusqu'à une terrasse. Eliminer un crabe de tête et un zombie rapide. Se laisser tomber par le trou dans le sol et éliminer un zombie rapide en flammes. Se glisser dans l'autre

trou et éliminer un zombie en contrebas. Sauter et rejoindre un ascenseur. Prendre le couloir à droite vers la pièce du fond et éliminer 3 crabes de tête venimeux. Approcher de la cour et éliminer le garde sur le toit près de l'entrée. En évitant les mines et les tirs, avancer au fond de la cour et éliminer un garde dans le bâtiment sur la gauche. Entrer dans la maison en feu et éliminer 3 crabes de tête venimeux. Rejoindre le toit en escaladant les décombres et retrouver des alliés. Depuis la terrasse, éliminer 3 gardes sur les bâtiments d'en face. Abaisser la passerelle à l'aide du mécanisme, éliminer le garde et traverser pour entrer dans le bâtiment d'en face. Eliminer 2 gardes à l'étage et d'autres à travers le trou dans le sol. Sauter par le trou et éliminer 3 autres gardes, puis encore 2 autres dans le couloir à proximité (dont le plafond saute). Suivre ce couloir et éliminer d'autres gardes à travers la fissure du mur un peu plus loin. Monter l'escalier jusqu'à la terrasse. En évitant les anémones, prendre le passage à droite et éliminer un zombie rapide. Se laisser tomber dans la pièce du dessous et prendre le couloir dans l'angle. Eliminer un garde et un zombie rapide en flammes, laisser se dérouler la bataille entre gardes et zombies rapides et éliminer les survivants à l'étage puis à celui du dessous après être passé par le trou du plancher. Descendre l'escalier à proximité puis remonter les marches sur la gauche.



10-07 Générateur extérieur

Rejoindre le couloir (bruits de fusillade) puis une pièce au plancher effondré. Eliminer les 2 tourelles de la pièce depuis l'étage puis sauter au sol. Alyx fait sauter une porte et vous voit.

ALYX

Gordon ! Je savais que je vous trouverais ici ! Le docteur Kleiner est en sécurité, on peut rejoindre Barney. Il y a un centre de contrôle en bas. J'espère trouver des infos sur les emplacements des générateurs. Prêt ? Allons-y.

Eliminer 5 gardes dans les pièces voisines puis se recharger au bout du couloir et le suivre. Descendre l'escalier et éliminer un garde.

ALYX

OK, ça y est ! Prenez cette porte, je prends celle-ci ! Quand vous voulez...

Se placer vers l'autre porte et l'ouvrir et éliminer 3 gardes. Entrer dans la pièce.

ALYX

On a de la chance, il y a un générateur dans le square. On essaie d'en désactiver un maximum pour affaiblir le cartel dans



ce secteur. Quelques minutes et j'explose le noyau. Après, tirez avec le pistolet anti-gravité. En attendant, couvrez-moi.

Des alliés arrivent.

ALLIE 1

On essayait de vous joindre, docteur Freeman !

Sortir par la porte déverrouillée et suivre le couloir jusqu'à l'entrée du bâtiment. Sortir en groupe et commencer la bataille en protégeant Alyx pendant qu'elle se met au travail sur le générateur.

ALYX

Ils nous ont vus ! Ca ne va pas être très long ! C'est un panneau standard. Allez, allez ! Dès que le générateur est éteint, j'ouvre cette porte et on sort d'ici !

(plus tard)

Bouclier externe !

(plus tard)

Les boucliers internes descendent !

(plus tard)

Le noyau est exposé ! Le pistolet anti-gravité, Gordon !

Tirer dans le noyau avec le pistolet anti-gravité pour le faire exploser.

ALYX

OK ! Maintenant, j'ouvre la porte !

(plus tard)

La porte est ouverte ! Allez, Gordon !

Franchir rapidement la porte et se protéger des tirs pendant qu'elle se referme.

ALYX

OK, Barney doit être de l'autre côté de ce...canal. Hum, autrefois, il y avait un pont ! J'essaie de trouver un autre chemin. Attendez-moi ici.

Alyx escalade la façade jusqu'à la terrasse.

ALYX

Hé, on dirait qu'on peut traverser en contrebas ! Allons par là.

Des tirs ennemis fusent sur la terrasse.

ALYX

Ah non ! Courez, Gordon ! Sortons d'ici !

Alyx est assommée et enlevée. Sauter en contrebas dans le canal et prendre le passage près de la remorque sur le quai opposé. Suivre le conduit jusqu'à une grille.



10-08 Hangar géant

Pousser la grille et se laisser tomber dans le trou. Dégager la barre de la porte suivante à l'aide du pistolet anti-gravité puis la

franchir et briser les planches pour rejoindre une autre galerie. Eliminer 2 robots-lames et pousser les barils à droite dans la galerie pour libérer le panneau en pente. S'en servir pour rejoindre les tuyaux le long du mur et les suivre. Eliminer 2 autres robots-lames. Au bout du tuyau, faire sauter la grille et passer par le conduit d'aération pour rejoindre l'autre extrémité de la galerie. Eliminer 2 robots-lames et 4 autres dans le tunnel sur la gauche (recharges au fond). Prendre à droite au bout de la galerie et éliminer 3 gardes sur la plate-forme supérieure. Descendre de 2 « étages » puis éliminer le zombie et 2 autres gardes. Prendre le couloir éclairé et ouvrir la porte sur la droite. Eliminer le crabe de tête venimeux puis s'approcher de la baie vitrée. A l'aide du pistolet anti-gravité, décrocher la barre de la double porte puis retourner dans le couloir et suivre le couloir. Descendre l'escalier puis éliminer un garde et un crabe de tête venimeux. Une fusillade a lieu dans le canal en contrebas, laisser la bataille aller à son terme puis le rejoindre et éliminer les survivants et 2 crabes de tête supplémentaires. S'engager dans le couloir de la rive opposée et monter à l'échelle sur la droite. En haut, éliminer un crabe de tête venimeux et suivre la galerie jusqu'à la rive du canal. Suivre le quai et éliminer un autre crabe de tête venimeux. Au bout suivre le passage sur la gauche et éliminer le crabe de tête. Remonter la pente jusque derrière la barrière tout en haut puis se diriger vers la cabane rouge dans l'angle (d'abord via la passerelle, qui saute sous l'explosion d'une grenade, puis en longeant le mur). Eliminer le garde qui a jeté la grenade puis entrer dans la cabane et actionner le mécanisme (un pont mobile se met en route et une plate-forme descend à proximité). Eliminer le garde en haut puis réactionner le mécanisme et sauter rapidement sur la plate-forme avant qu'elle ne s'éloigne trop. Pendant la montée, éliminer d'autres gardes à distance. Une fois le pont à l'arrêt, rejoindre l'échelle près des 2 silos et la monter. Des gardes-robots brisent le toit et atterrissent sur une passerelle plus haute. Les éliminer puis traverser sur les tuyaux blancs pour rejoindre les rails du pont roulant. Avancer le long des rails. Eliminer le garde qui remet en route le mécanisme depuis la cabane rouge tout en bas. Suivre les rails en se baissant pour passer sous la passerelle suivante puis remonter sur la gauche pour s'y hisser. Eliminer le garde-robot plus haut puis suivre la passerelle jusqu'aux silos. 2 autres gardes-robots passent par le toit. Monter au sommet de l'échelle pour les éliminer plus facilement puis éliminer 2 gardes en contrebas. Redescendre d'un étage pour traverser le hangar par la passerelle. Neutraliser la mine sur la plate-forme du dessous puis s'y laisser tomber. Descendre l'escalier en évitant la mine puis suivre le couloir.



Chapitre 11 « SUIVEZ FREEMAN »

11-01 Snipers

ALLIE 1

Docteur Freeman ! Barney a dit que vous arriveriez ! Les snipers nous ont séparés, il est coincé dans un entrepôt plus loin. Allez-y, il compte sur vous !

Avancer dans la rue en s'abritant des tirs jusqu'au croisement. Entrer dans le premier bâtiment de la rue sur la droite pour rejoindre des alliés.

ALLIE 2

Vous êtes le pote de Barney, non ? Vous pouvez peut-être l'aider ? Les snipers l'ont coincé sur le toit. Il cherchait des grenades cachées mais il trouvera pas maintenant ! Allez, docteur Freeman !

Retourner dehors et suivre la rue en se protégeant jusqu'au rez-de-chaussée du bâtiment d'en face, un peu plus loin. Rejoindre la salle sur la gauche et éliminer 2 crabes de tête et un zombie rapide. Descendre le plan incliné vers le sous-sol inondé.

BLESSE

A l'aide ! Il y a quelqu'un ?

Rejoindre le blessé sur la droite.

BLESSE

On pensait être en sécurité ici, on savait pas que c'était infesté. Les autres sont montés, ils ont tenté leur chance avec les snipers. Je crois qu'ils sont encore là.

Éliminer les 6 zombies qui approchent puis se diriger vers la lueur verte et éliminer 2 zombies rapides. Monter l'escalier jusqu'en haut. Au milieu des ruines, laisser les snipers abattre les zombies puis se diriger vers Barney (visible sur le toit au bout du bâtiment).

BARNEY

Par ici ! Gordon, je ne peux pas bouger, les snipers m'ont touché. Gordon, balancez-leur des grenades, ça les calmera !

Rejoindre le toit par le couloir proche et monter l'escalier. En haut, rester accroupi et neutraliser le sniper de gauche avec une grenade. Avancer vers Barney et éliminer un crabe de tête venimeux sur la gauche, puis éliminer l'autre sniper avec le bazooka.

BARNEY

OK, merci, Gordon ! On fiche le camp d'ici !

Suivre Barney jusqu'au générateur en évitant les mines dans la rue.

BARNEY

Laissez-moi y aller. Grâce à mon statut, je peux obtenir des autorisations. Vous n'avez pas entendu du bruit ? Ce truc me poursuit !

La porte s'ouvre. Prendre le passage derrière sur la droite, éliminer 2 crabes de tête venimeux et suivre le couloir.



11-02 Esplanade

Rejoindre une cour intérieure. Neutraliser la tourelle et le garde au sommet de l'escalier à l'aide des alliés qui arrivent. Monter l'escalier jusqu'à une pièce avec une grande baie vitrée.

BARNEY

Il y a un vieux bâtiment, par là. Une banque, un musée, quelque chose dans le genre. Je ne sais pas ce que c'est mais, maintenant, il abrite la milice de cité 17. C'est une source de problèmes, un énorme champ de suppression arrose cette partie de la ville depuis le toit du bâtiment.

Approcher des fenêtres.

BARNEY

Voilà, c'est la Nexus de la milice. On dirait qu'ils se mobilisent. Vous apercevez la porte d'ici. Je vais vous montrer. Il faut passer dans ce bâtiment pour ouvrir les portes et, même là-bas, le champ de suppression... disons... supprimera tous les arrivants si on l'éteint pas. Allons-y !

Barney ouvre la porte depuis le panneau de contrôle.

BREEN (haut-parleurs)

Je voudrais m'adresser directement à vous, docteur Freeman. Oui, c'est à vous que je parle ! Au soi-disant « homme libre ». J'ai une question : comment avez-vous pu tout gâcher ? Ça dépasse l'entendement ! Vous, un homme de science, qui devez guider les esprits réactionnaires et hésitants vers la vérité, vous avez choisi la décadence et la déchéance ! Détrompez-vous, docteur Freeman, vous n'avez pas initié de révolution scientifique mais vous avez attiré la mort, la faim ! Par votre faute, l'humanité est en chute libre. Même si vous offriez votre reddition maintenant, je ne sais pas si nos bienfaiteurs l'accepteraient. Pour le moment, je crains qu'ils ne commencent à être défiant à mon égard et ça alors que je représente l'humanité. Regagnons leur confiance, docteur Freeman. Rendez-vous tant qu'il est temps. Ainsi, vous ne trompez pas la confiance de l'espèce humaine. Faites ce qu'il faut, docteur Freeman, aidez l'humanité !

Foncer dans le bâtiment voisin. Une caméra sur la droite donne l'alerte.



BARNEY

On est repérés !

Descendre l'escalier et suivre le couloir en évitant la mine. Neutraliser la tourelle sur la gauche dans le couloir suivant, puis rejoindre la rue.

BARNEY

Voilà la porte dont je vous parlais. On revient ici après l'avoir ouverte, si on y arrive ! D'abord, on entre dans le bâtiment du Nexus.

Courir s'abriter sous la benne renversée pour éviter le champ de suppression.

BARNEY

Vous ne toucherez jamais ce truc d'ici, Freeman ! Il faut l'éteindre de l'intérieur !

Courir rejoindre la porte du bâtiment au bout de la rue. L'ouvrir et éliminer 2 gardes à l'intérieur. Ouvrir l'autre porte puis courir le plus vite possible s'abriter dans le bunker un peu plus loin dans l'axe et éliminer le garde qui s'y trouve. Au moment voulu, foncer vers le bâtiment en face de l'autre sortie du bunker puis ouvrir la porte et éliminer les 3 gardes à l'intérieur.

PRISONNIERS

Hé, laissez-nous sortir !

BARNEY

Des prisonniers ! Libérons-les, Gordon, ils peuvent nous aider !

Faire sauter le cadenas et libérer les prisonniers. Ouvrir l'autre porte et courir s'abriter dans la ruelle en face. Éliminer 2 gardes puis longer le bâtiment principal sur la gauche et éliminer un autre garde et un garde-robot. Aller jusqu'au bout du bâtiment vers le champ de force. Tirer sur la prise pour le couper, puis monter l'escalier et entrer dans le bâtiment.



11-03 QG de la milice

Pousser la double porte sur la gauche et entrer.

BARNEY

Oh, des tourelles ! Allez-y, vous avez votre combi CEM. Moi, je m'occupe de la console de sécurité. Faites rouler une grenade s'il vous en reste, ça fera l'affaire.

Couper le faisceau pour déclencher le mécanisme et faire rouler une grenade dedans pour le détruire.

BARNEY

Bien ! Je vais ouvrir ça !

Barney déverrouille la porte. Entrer dans la grande salle (tout tremble).

BARNEY

Oh, oh ! Des vaisseaux ! Ils vont descendre par le toit. Si on veut passer au travers des boucliers, on doit détruire les générateurs un à un !

Éliminer 2 gardes puis s'approcher du passage piégé à gauche du grand escalier. Couper rapidement le faisceau et s'esquiver sur le côté en attendant que le mécanisme se referme. Avancer et se réfugier dans la pièce en face de l'entrée et attendre que la 2^{ème} tourelle se referme. Avancer dans le passage, éliminer un garde puis serrer le mur de gauche jusqu'à un escalier. En haut, ouvrir la porte. Passer rapidement le faisceau et s'abriter dans la grande pièce derrière la tourelle.

BARNEY

On doit désactiver 3 générateurs. On commence par celui-là ! Hé, c'est le pistolet anti-gravité d'Eli ! Essayez de voir si vous pouvez secouer un peu ces boucliers ! Bon sang ! La milice occupe le toit ! Exactement là où nous allons !

Tirer dans le cœur du générateur avec le pistolet anti-gravité.

BARNEY

OK ! Plus que ça !

Éliminer 2 gardes et un garde-robot. Foncer dans le couloir en face de la cage d'escalier.

PRISONNIER

Hé, c'est Freeman ! Il est là ! Laissez-nous sortir, on vous aidera.

Barney libère les prisonniers. Prendre la passerelle à l'air libre à gauche de l'entrée de la salle du générateur puis suivre le couloir sur la droite pour rejoindre une salle ouverte sur la gauche.

BARNEY

Wow ! Vu le système de sécurité, quelque chose doit valoir le coup ! Allez-y, Doc, j'attends que vous l'ayez éteint. Faites gaffe ! Escalader la structure en face de la porte sans toucher les faisceaux et continuer vers la gauche puis serrer le mur gauche en utilisant le décor pour passer les faisceaux suivants. Tout en évitant les mines, revenir vers le milieu de la pièce et s'accroupir pour passer sous le faisceau suivant. Escalader la structure proche pour en rejoindre le sommet, d'où part un tuyau en pente. De là-haut, sauter sur les étagères au bout de la salle et passer par-dessus pour rejoindre le coupe-circuit et l'enclencher (tous les faisceaux sont coupés). Ressortir par le fond de la salle et rejoindre la salle du 2^{ème} générateur plus loin dans le couloir. Éliminer 3 gardes et un garde-robot puis neutraliser le générateur.

BARNEY

Plus qu'un générateur !

Refaire le chemin inverse pour retrouver des alliés. De retour dans le grand escalier, prendre l'escalier d'en face. Éliminer 2 gardes et un garde-robot qui arrivent par en bas. Suivre le couloir libre jusqu'au bout dans une pièce aux murs troués. Entrer dans la salle (les issues se ferment).

ALLIE

On est cernés !

BARNEY

Ca ne me dit rien qui vaille... Utilisez les mines contre eux ! Posez-leur quelques pièges, Gordon !

Attendre l'arrivée des gardes et les éliminer un par un. Les portes se rouvrent. Sortir par la porte opposée. Passer le faisceau puis se couvrir pour éviter les tourelles et rejoindre la salle du 3^{ème} générateur. Neutraliser l'installation.

BARNEY

Ca y est, ils sont détruits ! Ca coupera aussi le champ de suppression sur le toit. Cherchons le toit, maintenant, Gordon !



Suivre Barney vers l'escalier.

BARNEY

Par là ! Vers le toit !

Éliminer les gardes vers l'escalier et suivre Barney dans le couloir proche en évitant les mines.

BARNEY

C'est l'autre porte. Laissez-moi l'ouvrir... C'est fait ! Je reste ici et je garde les portes ouvertes aussi longtemps que nécessaire. Montez déployer la passerelle. Il faut que les renforts puissent avoir accès de tous les côtés ! Si d'autres citoyens arrivent à passer, je vous les envoie ! Au plaisir de vous revoir, Gordon ! Franchir la porte et monter l'escalier. Neutraliser la tourelle à l'étage et éliminer 2 gardes en haut, puis continuer à monter.



11-04 Toit du QG

Rejoindre le sommet de l'escalier, ouvrir la porte donnant accès à la terrasse et éliminer 3 gardes et un garde-robot. Éliminer aussi le garde sur le mirador à distance. Progresser sur le toit en direction de la coupole. À l'aide du bac de roquettes à proximité, détruire l'hélicoptère puis avancer jusqu'à une porte blindée et se recharger (un vaisseau atterrit et largue des troupes). Lorsque la porte s'ouvre, éliminer tous les gardes qui arrivent puis progresser jusqu'au bout du toit en se protégeant des tirs et actionner la passerelle avec l'interrupteur à gauche de la porte (la passerelle se déploie). Forcer le passage sur la passerelle en éliminant tous les gardes du bâtiment d'en face. Une fois dans l'immeuble, descendre l'escalier et sauter vers les débris en feu.



11-05 Retour sur l'esplanade

Redescendre tout en bas.

ALLIE

Docteur Freeman ! Vous avez coupé le champ de suppression et la porte est ouverte ! Maintenant, les gens vont vraiment pouvoir passer. Le cartel va sentir la pression. On a laissé un bac de roquettes en traversant la place. Si vous y allez, vous trouverez ce qu'il faut pour descendre les striders.

Depuis la rue, rejoindre la place et foncer vers l'entrée du grand bâtiment en se protégeant des tirs des striders puis plonger dans le grand trou derrière le camion près des marches et emprunter le petit tunnel. À l'autre bout, remonter la pente vers le centre de la place puis courir du côté opposé du grand bâtiment. Protégé par les décombres, détruire les striders à l'aide du bac de roquettes à proximité. Rejoindre l'extrémité gardée de la rue en se protégeant des tirs. Éliminer les gardes puis descendre l'escalier sur la gauche vers le sous-sol.



11-06 Cache-cache avec un strider

Éliminer le garde et s'engager dans le tunnel. Au moment où un strider arrive par derrière, courir s'abriter dans le bâtiment sur la gauche à la sortie du tunnel. Éliminer 3 gardes puis monter l'escalier du fond et éliminer 2 autres gardes (le strider rôde aux alentours, aidé par des scanners qui patrouillent). Aller au bout du couloir avec le plafond écroulé et utiliser la pente pour rejoindre l'étage supérieur. En se protégeant des tirs du strider, rejoindre un éboulis en pente et l'utiliser pour continuer à monter. En haut, suivre le treillis de poutres métalliques jusqu'à un escalier descendant et le prendre pour rejoindre un couloir. Le suivre puis se laisser tomber à l'étage du dessous par un trou du plancher.



11-07 Mur de la citadelle

Briser les planches sur la gauche et entrer.

ALLIE

Docteur Freeman ! C'est le foutoir là-bas ! Ils ont dû céder la rue aux striders si près de la citadelle. En les attaquant de haut, on peut sûrement les repousser. On arrive au mur de la citadelle, Doc. Je sais pas comment on va percer mais vous vous en êtes si bien sorti jusqu'à présent, vous trouverez une solution !

Foncer tout droit en direction du sous-sol pour éviter les tirs du strider. Eliminer 3 gardes puis remonter à la surface de l'autre côté et forcer le passage pour s'abriter dans la boutique proche. Eliminer les gardes et gardes-robots. Foncer vers la boutique suivante puis au bout de la rue (une explosion a lieu et un 2^{ème} strider sort des décombres). Sauter dans le trou vers le sous-sol et se diriger vers le « bip bip » qui devient continu (une mine saute et le sol s'effondre). Eliminer 3 gardes dans le noir puis rejoindre l'ouverture au fond. Eliminer les soldats tirant du sommet du mur à proximité. Remonter le long des débris et courir s'abriter dans le bâtiment proche. Progresser dans le champ de bataille en éliminant les gardes au gré des effondrements provoqués par les tirs des striders et se réfugier dans les locaux épargnés pour récolter des bonus et s'abriter. Quelques abris plus loin, monter l'escalier vers le toit et utiliser le bac de roquettes placé sur la terrasse pour détruire les 2 striders qui patrouillent à distance. Ensuite, marcher le long des poutres métalliques épargnées à proximité et sauter dans la rue en contrebas, où patrouillait l'un des striders. Tout en continuant le combat, progresser en direction de la statue du cheval, au sommet de la colonne. Arrivé à proximité, un tir provient de la gauche et la fait s'écrouler : c'est Barney, accompagné de Chien !

BARNEY

Ici, Chien ! Oh, bon sang ! Viens ici, Chien ! Gordon, aidez-moi. Chien est arrivé sur la place en se cognant sur les murs et... je crois qu'il cherche Alyx. Je crois qu'il s'est mis dans la tête qu'elle est dans la citadelle. Je pensais qu'Alyx voudrait lui éviter les ennuis mais, celui-là, quand il a une idée en tête !

BARNEY

Chien, pas ici ! Tu ne peux pas passer par là !

Chien soulève une partie de la muraille articulée et découvre un trou.

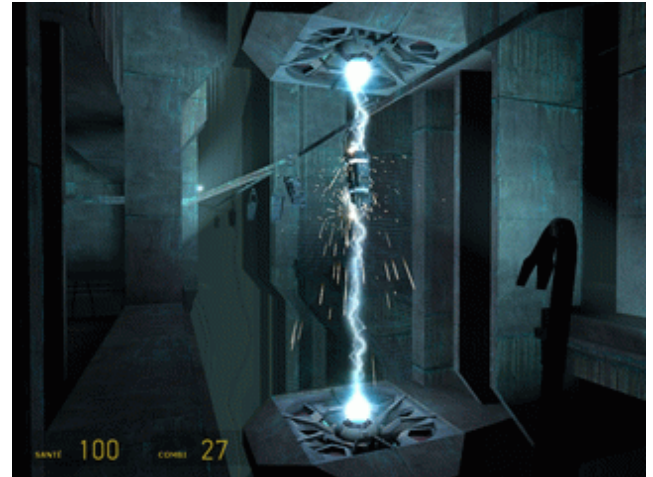
BARNEY

Ca, c'est le comble ! Je crois qu'il veut que vous passiez, Gordon. Dépêchez-vous !

Sauter dans le trou.

BARNEY

Et si vous voyez le Docteur Breen, dites-lui de ma part... Allez vous faire foutre !



Chapitre 12 NOS BIENFAITEURS

12-01 Accès à la citadelle

Au bout du tunnel, descendre de rocher en rocher sur la gauche, puis sauter sur la pente plus loin et sur la corniche suivante. Eliminer le crabe de tête puis avancer le long du tuyau en surplomb et sauter sur le piston de la citadelle lorsqu'il se trouve en haut. Se laisser tomber sur la plate-forme voisine. Avancer et gravir la pente sur la gauche. Franchir le passage en évitant les pistons du plafond puis rejoindre un couloir étroit et le suivre sur la droite. Au bout, suivre le chemin sous la ligne acheminant des capsules puis sauter 2 fois en contrebas sur la gauche en direction d'un mécanisme électriqué agissant sur les capsules. Suivre la corniche jusqu'à une passerelle d'embarquement. Monter dans une capsule de la ligne la plus éloignée (pas celle du dispositif électrique !) et se laisser guider.



12-02 Visite du complexe

Se laisser guider par la capsule dans le complexe de la citadelle.



12-03 Colonnes énergétiques

La capsule poursuit sa route puis finit par s'ouvrir. Un champ de confiscation subtilise toutes les armes sauf le pistolet anti-gravité qu'il faut récupérer (devenu plus puissant suite à une réaction avec le champ, il est capable d'« attraper » les gardes et les lancer comme des projectiles !). Éliminer les 4 gardes qui approchent puis suivre le couloir jusqu'à une salle.

[BREEN \(à l'écran\)](#)

Ah, voici le docteur Freeman ! J'aimerais dire que c'est une bonne surprise mais ce n'est pas une surprise du tout et encore moins une bonne surprise, n'est-ce pas ? Je suis simplement quelqu'un de pragmatique...

Suivre les cursives en éliminant les gardes jusqu'à un nouvel écran.

[BREEN \(à l'écran\)](#)

Docteur Freeman, dans d'autres circonstances, j'ose espérer que nous aurions peut-être pu travailler ensemble dans une atmosphère de confiance et de respect mutuel. A en juger par votre bref passage à Black Mesa lorsque j'étais administrateur, vous auriez pu devenir un élément prometteur et productif pour la recherche scientifique. Pourtant, je ne comprends pas ce qui vous a pris. Mais il n'y a pas de place pour un physicien dévoyé dans ce projet.

Prendre le couloir ouvert, sauter par-dessus une petite barrière pour rejoindre une curieuse machine à faisceau. Éliminer les gardes à proximité puis continuer dans le couloir opposé et éliminer les autres gardes. Enclencher le monte-charge puis éliminer les 2 gardes à l'étage en récupérant des boules d'énergie de la citadelle à l'aide du pistolet puis en s'en servant comme projectiles. Puis désactiver le champ en récupérant les boules d'énergie dans la colonne de gauche (même principe pour désactiver les champs suivants). Suivre le passage et prendre le couloir sur la droite. Au croisement suivant, éliminer de nombreux gardes puis débloquent le champ et rejoindre une autre salle de contrôle. Monter alors l'escalier et suivre le couloir.



12-04 Grande galerie

Avancer jusqu'à la salle de contrôle suivante.

[BREEN \(à l'écran\)](#)

C'est en partie la faute de vos mentors. Je suis bien plus déçu par Eli Vance et Isaac Kleiner que triste pour votre malencontreux choix de carrière ! De toutes façons, vous n'auriez pas pu faire autrement. Qui sait ce qu'ils ont pu vous inculquer lorsque vous étiez jeune, naïf. Même s'ils ont leur part de responsabilité dans les problèmes récents, c'est vous seul qui avez agi délibérément avec mépris envers les générations futures !

Se diriger sur la passerelle polygonale de droite et déclencher le mécanisme depuis le fond de la zone (au bout d'un certain temps, une passerelle se place au centre du polygone). Éliminer un maximum de gardes, gardes-robots et robots-lames puis monter sur la plate-forme qui s'élève dans la colonne. Éliminer les soldats au cours de l'ascension (qui marque parfois des pauses et reprend). Tout en haut, suivre le passage jusqu'à d'autres écrans.

[BREEN \(à l'écran\)](#)

Docteur Freeman, répondez si vous le pouvez. Vous avez tant détruit mais, dites-moi : qu'avez-vous créé exactement ? Pouvez-vous citer une seule chose ? Non, vous ne pouvez pas !

Suivre le couloir jusqu'à une nouvelle machine et éliminer les gardes sur place puis continuer par le couloir opposé jusqu'à une immense salle voûtée.

[BREEN \(haut-parleurs\)](#)

Moi, si ! J'ai jeté les bases de la survie de l'humanité, non pas telle que nous la définissons, mais dans un sens beaucoup plus large, inimaginable, dans un sens que nous pouvons seulement entrevoir.

Sauter en contrebas dans la grande salle et progresser en éliminant les gardes successifs et en s'abritant derrière les capsules. Tout au bout de la galerie, détruire le strider en capturant des boules d'énergie et en lui projetant dans les pattes puis avancer jusqu'à l'écran géant.

[BREEN \(à l'écran\)](#)

Voilà, Gordon. Voyez ce que vous rejetez ! Cela en vaut-il la peine ?

Désactiver le champ sur la gauche et se laisser tomber dans le couloir en contrebas.



12-05 Vers le sommet de la citadelle

Monter l'escalier puis avancer jusqu'à une passerelle d'embarquement et monter dans une capsule, puis se laisser guider jusqu'au sommet de la citadelle.



Chapitre 13 ENERGIE NOIRE

13-01 Breen

Le garde confisque le pistolet anti-gravité et Mosman apparaît.

MOSMAN

(au garde) Je m'en occupe.

Ca ne sert à rien de lutter. Tant que vous n'êtes pas là où il veut, il n'y a rien à faire ! Désolée, Gordon.

La capsule avance et entre dans le bureau de Breen.

BREEN

(à Eli Vance) ...géantes gazeuses peuplées de vastes intelligences météorologiques, des mondes qui s'étirent entre les membranes dont les dimensions... se croisent. Impossible à décrire avec notre vocabulaire limité.

ELI VANCE

Ce que j'ai vu est aussi inqualifiable, Breen ! Un génocide, un mal indescriptible ! Oh, mon dieu...

BREEN

Eh bien, si ce n'est pas Gordon Freeman, enfin !

(au garde) Qu'est-ce que c'est ? Posez ça là-bas...

Recevez ma gratitude, docteur Freeman. D'abord, vous me conduisez à mon plus vieil ami puis vous vous livrez. Si j'avais su que vous viendriez directement à mon bureau, je n'aurais pas pris la peine de vous pourchasser. Je vous ai tous les deux sous mon emprise. Je peux négocier n'importe quel marché avec le cartel. Ha, ha, ha !

MOSMAN

Docteur Breen... Wallace...

BREEN

Oui, Judith, qu'y a-t-il ?

MOSMAN

C'est pour la vie d'Eli qu'on devrait conclure ce marché, pour qu'il poursuive ses recherches.

BREEN

Grâce à vous, nous avons tout ce dont nous avons besoin. Vous êtes plus que qualifiée pour finir ces recherches seule. Aucun de nous ne peut convaincre cette racaille dans les rues d'abandonner sa lutte insensée ! Mais Eli refuse de prononcer les mots qui les sauveraient.

ELI VANCE

Les sauver ? Pourquoi ?

BREEN

Eli, si vous ne faites pas votre devoir pour le bien de tout le monde, peut-être le ferez-vous pour l'un d'entre eux...

Alyx arrive dans une capsule.

ELI VANCE

Alyx, mon ange !

ALYX

Papa ! Gordon ? Non !

ELI VANCE

Bon sang, Breen ! Lâchez-la !

BREEN

Tout dépend de vous, mon vieil ami. Laissez-vous votre étroitesse d'esprit condamner notre espèce ou donnez-vous à votre enfant la chance que sa mère n'a pas eu ?

ALYX

Comment osez-vous parler d'elle ?

BREEN

Ma chère Alyx, vous avez les yeux de votre mère mais vous êtes têtue comme votre père !

ALYX

Et vous n'avez encore rien vu !

BREEN

Vraiment ? Voyons si cela vous sera utile de l'autre côté d'un portail du cartel.

VANCE

Allez-y, Breen. Si c'est le pire que vous puissiez faire, téléportez-nous !

BREEN

C'est loin d'être le pire mais, une fois là-bas, ce serait difficile à croire.

MOSMAN

Ce n'est pas nécessaire !

BREEN

En effet, c'est un tel gâchis... Heureusement, la résistance est prête à accepter un nouveau leader et celui-ci est un des pions dociles pour ceux qui le contrôlent.

ELI VANCE

Non !

ALYX



Ne l'écoutez pas, Gordon !

BREEN

Qu'en pensez-vous, docteur Freeman ? Saviez-vous que votre contrat était ouvert au plus offrant ?

ALYX

Gordon n'aurait jamais rien négocié avec vous !

BREEN

Je comprends si vous refusez d'en parler devant vos amis. Laissez-moi les renvoyer et nous parlerons librement.

ELI VANCE

Ne te débats pas !

ALYX

Papa, je suis vraiment désolée !

ELI VANCE

Alyx, mon coeur !

Mosman sabote la machine du docteur Breen.

BREEN

Judith ? Mais qu'est-ce que vous faites ?

MOSMAN

En fait, ce que je n'aurais pas pu faire toute seule : on vous arrête ! Oui !

BREEN

Gardes ! Allez-y ! Ils savent que vous les avez trahis, ils vont se retourner contre vous ! Judith ! docteur Mosman ! Pitié !

MOSMAN

Désolée, Wallace, vous arrivez trop tard. Non !

ALYX

Vite ! Papa, tiens bon !

Breen s'empare du pistolet anti-gravité.

BREEN

Imbéciles !

ALYX

Attention !

Breen tire. Personne n'est blessé dans l'explosion mais Breen s'enfuit.

ALYX

Papa !

ELI VANCE

Oh, non, non, ne t'en fais pas pour moi, mon ange...

MOSMAN

Pas le temps, Alyx ! Il va arriver au portail ! Vous aurez besoin de ça.

Mosman donne une clé à Alyx.

ALYX

Docteur Mosman... Judith... Prenez soin de mon père.

MOSMAN

N'ayez crainte.

ALYX

Papa, ce n'est pas un adieu.

ELI VANCE

Jamais !

ALYX

Allez, Gordon, allons-y !

ELI VANCE

C'est ma fille !

MOSMAN

Je ne vous quitterai plus, Eli.

Rejoindre l'ascenseur.

ALYX

Gordon... On se connaît pas beaucoup mais... je sais que vous n'étiez pas obligé. Je devais sauver mon père, mais vous... Merci d'être venu avec moi. Ecoutez, c'est lui !

BREEN

(à un alien à l'écran) C'est à moi que vous devriez faire confiance. Je ne peux pas encore vous livrer la Terre mais j'ai besoin de votre aide. Cette destination est intenable ! Vous pouvez régler le relais ailleurs !

ALYX

Le voilà !

BREEN

Oh, d'accord, bon sang ! S'il le faut vraiment ! Vite, il est derrière moi ! Bon sang !

Breen s'échappe par l'ascenseur.

ALYX

Bon sang, encore ! Hé, regardez ce qu'il a laissé : le pistolet ! Ah, il en sait rien du tout, en fait ! Je me demande où il va. Ah, mon dieu ! C'est le réacteur à fusion par le vide de la citadelle ! Il fait fonctionner le mécanisme de creusement. Une chance comme ça ne se représentera plus ! Il faut qu'on l'arrête. Je ne peux pas l'éteindre. On dirait qu'il a pris le contrôle de l'autre monde. Allez dans le noyau et faites ce que vous pouvez. Allez dans l'ascenseur et je vous laisse passer. N'oubliez pas de recharger votre combi !

Rejoindre l'ascenseur.

ALYX

Allez-y, Gordon, mais... soyez prudent !

Une fois en bas, rejoindre le bord de la plate-forme sur la gauche.

ALYX (radio)

Voilà le docteur Breen, là-bas !

BREEN

Docteur Freeman, vous ne devriez pas rester là. Au moment de la synapse, lors de ma téléportation, cette pièce sera baignée de particules mortelles que la science doit encore nommer. Quand j'aurai le temps de m'atteler à cette tâche, je leur donnerai peut-être votre nom. Ainsi, vous ne tomberez pas complètement dans l'oubli... Quand la singularité s'effondrera, je serai loin d'ici. Dans un autre univers, en réalité. Vous, par contre, serez détruit de toutes les façons imaginables et même inimaginables !

Aller à l'extrémité droite de la plate-forme, attendre que les pistons se mettent en route puis contourner le mécanisme et graver la pente en direction des colonnes d'énergie.

ALYX

Mais qu'est-ce que... Oh, non ! Les soldats du cartel ! Mais d'où sortent-ils !

Décharger les colonnes d'énergie et se servir des boules d'énergie comme projectiles pour éliminer les gardes tout en progressant entre les parois transparentes à chaque nouvelle colonne d'énergie déchargée.

BREEN

J'ignore ce que vous espérez accomplir hormis votre propre anéantissement !

ALYX

Ne l'écoutez pas, Gordon !

Au bout de la plate-forme, sauter sur le piston en position basse puis sauter une fois le piston en position haute pour rejoindre la plate-forme supérieure

BREEN

J'aurais pu vous dire que c'était inutile, docteur Freeman.



ALYX

Il bluffe, Gordon ! Ne l'écoutez pas !

Éliminer les gardes de la plate-forme.

ALYX

Génial ! Oh non ! Breen commence à remonter ! Dépêchez-vous, Gordon, il s'échappe !

Longer la plate-forme jusqu'à une mince passerelle en surplomb. Quand l'élément mobile du réacteur s'abaisse dans le prolongement du surplomb, sauter dessus puis se laisser guider. Au premier arrêt, sauter vers le pôle d'énergie, se recharger puis continuer sur la gauche jusqu'au bout de la plate-forme et sauter sur l'élément mobile suivant.

ALYX

Allez, Gordon !

BREEN

Toujours avec nous, docteur Freeman ? Plus pour très longtemps, je crois...

Tout en haut, sauter pour rejoindre une passerelle transparente et éliminer les gardes. Longer la passerelle vers la gauche et sauter sur le piston conduisant au sommet de la tour.

BREEN

Si seulement vous aviez consacré toute votre énergie aux causes utiles !

Tout en haut s'écarter à droite du pilier de droite pour se protéger des tirs ennemis.

ALYX

Ah, mon dieu ! Le portail s'ouvre !

Bombarder le plus rapidement possible le centre du portail à l'aide de boules d'énergie de la colonne proche tout en évitant les tirs des hélicoptères (ou en détruisant l'un des 2 pour se faciliter la tâche par la suite). Détruire d'abord les éléments encadrant le portail puis tirer dans le portail.

ALYX

Oui !!

BREEN

Reculez, Freeman ! Vous ne savez pas ce que vous faites ! Pensez aux conséquences ! Vous pourriez détruire cette citadelle ! Réfléchissez ! Pensez aux hommes en-dessous !

ALYX

Oui !!

BREEN

Non !! Vous avez besoin de moi (la voix s'éteint).

Le portail explose.

ALYX

Ca y est !! Allez, Gordon, on doit sortir d'ici ! Peut-être qu'on a toujours...

Le sommet de la tour explose et l'image se fige. L'homme à la mallette apparaît.

HOMME A LA MALLETTE

L'heure, docteur Freeman ? L'heure est-elle vraiment arrivée ? Il me semble que vous venez tout juste d'arriver. Vous avez tant accompli en si peu de temps, vous avez si bien réussi, en fait, que j'ai reçu quelques propositions intéressantes pour vos services. En temps normal, je n'y penserais pas mais cette époque n'est pas commune, hum ? Plutôt que de vous offrir l'illusion du choix, je prendrai la liberté de décider pour vous si et quand votre heure doit venir de nouveau. Je regrette cette décision qui doit vous sembler bien arbitraire, docteur Freeman, mais je suis persuadé que vous comprendrez au cours de... eh bien... je ne puis vous en faire part. En attendant, je m'arrête ici.