



TOMB RAIDER II **(Eidos Interactive, 1997)**

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 : La grande muraille	3
Chapitre 02 : Venise	3
Chapitre 03 : La cache de Bartoli	4
Chapitre 04 : L'opéra	5
Chapitre 05 : La plate-forme pétrolière	7
Chapitre 06 : L'aire de plongée	8
Chapitre 07 : Par 40 brasses de fond	9
Chapitre 08 : L'épave du Maria Doria	9
Chapitre 09 : Les quartiers d'équipage	11
Chapitre 10 : Le pont	12
Chapitre 11 : Les collines tibétaines	13
Chapitre 12 : Le monastère de Barkhang	14
Chapitre 13 : Les catacombes du Talion	15
Chapitre 14 : Le palais des glaces	16
Chapitre 15 : Le temple de Xian	17
Chapitre 16 : Les îles du ciel	19
Chapitre 17 : L'ancre du dragon	20
Chapitre 18 : Home sweet home	21



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un peu de pratique sur **Tomb Raider II**. Son but est de les guider étape par étape **et selon les règles** vers la fin du jeu. Il détaille les actions à mener pour cela. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

Précisions

Tomb Raider 2 est divisé en chapitres, 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.

Parmi les ennemis de Lara, je fais souvent allusion à des « batteurs » ou des « tireurs ». Le terme ne précise pas de quelle arme disposent ces ennemis, simplement que les premiers ne peuvent attaquer Lara qu'au corps-à-corps alors que les seconds peuvent l'atteindre à distance.

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

08/04/18 **révision 3**

- + détail du chemin vers tous les secrets (dragons) du jeu
- > reformulation importante et nombreux compléments
- > nouvelles illustrations
- ! erreurs corrigées

12/05/13 **révision 2**

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

09/02/09 **révision 1**

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

27/08/07 **version initiale**



2. DETAIL DU PARCOURS

LA GRANDE MURAILLE (01)



Traverser la mare et escalader les blocs de pierre au fond à gauche. Éliminer le tigre à distance et suivre la corniche en passant par le rocher carré. Grimper, se retourner et sauter au-dessus du gouffre (un **DRAGON D'ARGENT** est placé sur une plate-forme à droite accessible en sautant). Poursuivre l'escalade. Une fois la muraille sur la droite, sauter par-dessus la pente, grimper dans l'ouverture de la tour et tomber dans l'eau par la grille d'angle. Rejoindre l'angle éclairé en sautant (levier : la porte de la tour s'ouvre).

Dehors, éliminer les 3 corbeaux et plonger dans l'eau par la brèche des remparts. Entrer dans la grotte sous-marine (clé des gardes). Remonter et éliminer le tigre. Rejoindre la muraille vers l'autre tour. Ouvrir la porte avec la clé des gardes. Éliminer les 3 araignées et grimper à l'échelle. Au sommet, éliminer l'araignée (clé rouillée). Redescendre et ouvrir la porte d'en bas avec la clé rouillée. Éliminer les 4 araignées dont une arrivant par derrière (petite trousse, munitions pour pistolets automatiques près du squelette). Déplacer le bloc, prendre le passage et glisser sur la pente. Traverser le bassin en s'accrochant au sommet du mur de gauche pour éviter les tirs.

Sans s'arrêter (sol friable), prendre à droite, sauter par-dessus les pieux, se laisser tomber puis faire un saut vers la gauche (munitions pour pistolets automatiques) et atteindre le couloir en hauteur en montant près du côté droit (les pieux de droite arrivent avec du retard).

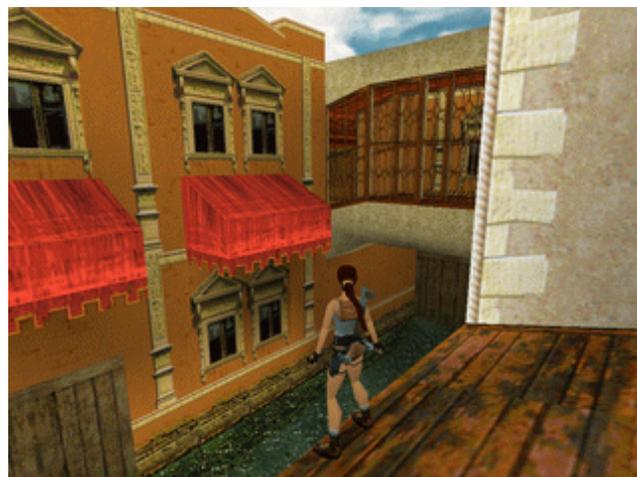
Courir (sol friable) en sautant par-dessus les lames mobiles (un **DRAGON DE JADE** est posé plus loin, au milieu du couloir, entre 2 parois mobiles hérissées de pieux). Continuer tout droit, se laisser tomber au bout, se retourner et tomber par le coin (friable) de la pièce.

Éviter les 2 roues (petite trousse), s'approcher du bord du gouffre et éliminer 5 araignées (dont une plus à droite), éliminer une autre araignée. Se suspendre au bord du gouffre et tomber sur une plate-forme. Se glisser dans la fissure (torche), aller au bout et descendre l'échelle.

En bas, suivre le couloir jusqu'à une vaste caverne, avancer puis retourner se mettre à l'abri quand le sol se met à trembler. Éliminer le dinosaure à distance puis avancer jusqu'au fond de la caverne pour récupérer un **DRAGON D'OR** (récompense : LANCE-GRENADES, grenades, petite trousse). Revenir sur ses pas puis se mettre à l'abri pour éliminer l'autre dinosaure à distance. Reprendre l'échelle jusqu'à son sommet pour rejoindre le bord du gouffre.

Prendre la tyrolienne. En bas, éliminer les 2 tigres et entrer dans la caverne du fond. Avancer jusqu'à la porte finale.

VENISE (02)



Au bout de la ruelle, éliminer le chien et le tireur sur le balcon de droite. Vers le canal, éliminer le chien et le batteur puis entrer dans la maison en bois (torche sur la table, bouton : la trappe de plafond s'ouvre). Grimper à l'étage et recommencer pour atteindre le suivant.

Sur la terrasse, casser les vitres et passer par la fenêtre d'en face et la bâche pour rejoindre le balcon du tireur mort (clé du hangar à bateaux). Revenir sur la terrasse, plonger dans le canal, passer sous la double porte en face dans le hangar à bateaux. Ouvrir l'entrée avec la clé du hangar à bateaux (bouton : une porte s'ouvre près des fenêtres cassées). Rejoindre la berge par la gauche, éliminer le tireur (PISTOLETS AUTOMATIQUES), rejoindre la terrasse et passer par la fenêtre.

A gauche, éliminer le chien, entrer dans la pièce et prendre la passerelle vitrée surplombant le canal (interrupteur : une porte s'ouvre au-dessus du canal). Revenir dans la pièce, casser la fenêtre et sauter sur la bâche d'en face. En sautant sur les autres bâches sur la gauche, rejoindre la porte (levier : une porte s'ouvre sur le canal). Plonger, prendre le bateau et franchir la porte ouverte.

A l'intérieur, allumer une torche et accoster sur la droite (torche, **DRAGON D'ARGENT**), reprendre le bateau et continuer le long du tunnel. Franchir la cascade (**DRAGON D'OR** au fond du bassin, au centre), prendre à droite et approcher de la berge éclairée, près d'une double porte ouverte. Accoster et éliminer les 2



rats. Casser la fenêtre et éliminer le tireur caché derrière. Déplacer le bateau de l'autre côté de la double porte ouverte. Passer par la fenêtre (munitions pour fusil sur la gauche, levier sur la droite : la double porte se ferme, l'eau monte sous le bateau). Ressortir, grimper à l'échelle et plonger (levier : La double porte s'ouvre au bout du canal). Remonter dans le bateau.

Prendre à gauche, suivre le canal et détruire les 3 gondoles avec le bateau. Accoster avant le pont. Passer sous le pont et éliminer à distance le tireur sur la rive suivante. Atteindre la bache, sauter sur le pont puis revenir pour éliminer à distance le batteur et le chien (grande trousse). Remonter sur le pont, le traverser et éliminer le tireur d'en face (clé en acier). Ouvrir la porte de la cour avec la clé en acier, descendre au sous-sol (interrupteur : une herse se lève). Remonter et éliminer le tireur (munitions pour pistolets automatiques).

Reprendre le bateau. Foncer vers la double porte avec la pendule et sauter du bateau au bon moment pour faire sauter les mines sous-marines. Rejoindre la rive vers le tireur mort (munitions pour M16). Prendre l'autre bateau et repartir en sens contraire. S'arrêter avant le 2^e coude vers la gauche et descendre de bateau pour éliminer le tireur qui attend derrière le coin (munitions). Reprendre le bateau, longer la rive du tireur mort et continuer tout droit.

Plus loin, après un pont, accoster sur la rive près des gondoles. Sur la rive, éliminer le batteur qui sort de la maison (petite trousse). Vers la porte, éliminer 2 rats et entrer (levier : une porte s'ouvre sur le canal). Ressortir et prendre le canal étroit en face des gondoles. Prendre à gauche, rejoindre la rive au niveau de la porte ouverte et entrer (clé en fer, la porte se ferme). Monter au 1^{er} et éliminer le batteur et le chien (petite trousse, levier : la fenêtre s'ouvre). Plonger et éliminer le tireur sur la rive.

Rejoindre en bateau la rive du tireur mort près de la double-porte à la pendule et ouvrir la porte avec la clé en fer. Éliminer le tireur caché derrière (petite trousse) et entrer (interrupteur : La 2^{ème} herse se lève). Reprendre le bateau. Passer sous les 2 herses levées, prendre tout droit, à droite aux gondoles puis à gauche et encore à gauche. Arrêter le bateau à proximité d'une rampe montant vers une passerelle vitrée. Monter la rampe à pied, casser une vitre et entrer (**DRAGON DE JADE** sur la table, récompense : munitions pour pistolets automatiques). Ressortir puis garer le bateau le long de la grande ouverture face à la rampe.

Entrer à la nage par la porte à droite de l'ouverture (la porte se referme) et éliminer le tireur à l'intérieur depuis le seuil (munitions pour pistolets automatiques, interrupteur : la double porte finale s'ouvre). Ressortir par la grande ouverture et sauter dans le bateau (début du compte à rebours), prendre la rampe d'en face en bateau à pleine vitesse et foncer tout droit sous les 2 herses puis à droite vers la double porte finale, avant qu'elle ne se referme.

LA CACHE DE BARTOLI (03)



Accoster et éliminer les 2 rats. Prendre l'escalier à gauche, éliminer les 2 rats et le batteur (grande trousse). Au fond du couloir, éliminer les 2 rats (interrupteur : la double porte de la rive s'ouvre et un batteur en sort). L'attendre et le éliminer (petite trousse). Aller vers la double porte, éliminer le tireur du balcon de droite et l'autre tireur en dessous (munitions pour fusil). Casser une fenêtre au fond de la pièce à gauche et éliminer les 2 chiens (grande trousse, munitions pour fusil et torche au fond de la cour). Revenir dans la pièce. Sur la gauche, passer la série d'armures mobiles (interrupteur : une porte s'ouvre sur le canal). Revenir à l'entrée et sauter sur place pour se suspendre au mur du côté des 2 tireurs morts et l'escalader.

Atteindre le balcon gauche où se trouve le tireur mort (munitions pour pistolets automatiques). Se raccrocher au mur et atteindre le balcon extérieur. Éliminer le tireur sur le balcon à droite. Sauter à gauche et se suspendre à la bache. Se déplacer à gauche, monter dessus et faire un saut périlleux arrière pour atterrir sur un autre balcon. Sauter sur la petite plate-forme, puis sur la bache d'en face.

Se placer à mi-pente sur la bache et sauter pour atteindre la double porte d'en face. Avancer dans l'escalier et éliminer les 2 chiens. En haut, éliminer le tireur sortant de la pièce et y entrer (levier camouflé dans le coin gauche : une porte s'ouvre au sommet de l'escalier). Prendre cette porte vers le balcon du tireur mort (munitions pour fusil) pour récupérer un **DRAGON D'ARGENT**. Revenir dans la pièce, briser la fenêtre et éliminer le tireur sur le balcon (munitions pour uzis). Dans la salle suivante, éliminer les 2 batteurs (dont un qui arrive par derrière) et le chien. Pousser 2 fois le bloc dans la cheminée et monter dessus pour atteindre un couloir sur la gauche. Éliminer le rat et s'approcher de la pente.

Sauter par-dessus les lames mobiles en plongeant sur la droite. En bas, rejoindre la rive dans le coin gauche et marcher sur la plate forme en bois (les feux s'arrêtent momentanément). Se placer au bord et faire 3 sauts successifs sans s'arrêter avant que les feux ne se rallument. Au bout, la porte s'ouvre. Éliminer le tireur et les 2 chiens et entrer.



Se servir du bloc en pente pour monter sur le lustre le plus bas. A droite, sauter sur la plate-forme en bois (levier : une trappe s'ouvre dans la cheminée). Sauter sur le lustre du milieu, atteindre la plate-forme d'en face (levier : le tableau pivote). Rejoindre le lustre du milieu puis le lustre le plus haut. Se hisser sur la plate-forme la plus haute. En contournant le pilier de droite, éliminer les 2 rats et monter sur la poutre. Sauter vers le mur de briques et éliminer le batteur (grande trousse). Au sommet du mur, sauter sur l'autre moitié de la poutre (levier : les lustres bougent). Descendre à reculons sur le lustre le plus proche, sauter sur celui du milieu puis sur le plus bas. Sauter vers le tableau ouvert (clé de la bibliothèque).

Retourner sur le lustre le plus bas puis passer par les 2 autres lustres pour rejoindre le levier de la poutre (levier : les lustres reprennent leur place). Descendre à reculons sur le lustre le plus proche et sauter vers la fenêtre avec élan. Casser la fenêtre, sortir et tomber dans l'eau par le conduit en briques (en se suspendant au rebord pour viter le feu- pour éviter le feu) pour arriver à l'entrée de la bibliothèque (levier sous-marin : une porte s'ouvre sur la gauche). Prendre le passage, plonger et suivre les conduits sous-marins (grenades et **DRAGON D'OR**, levier sous marin : une trappe s'ouvre vers la surface juste au-dessus). Remonter reprendre de l'air (salle des feux) puis replonger et refaire le chemin à l'envers pour rejoindre l'entrée de la bibliothèque. Sur la rive, ouvrir la double porte avec la clé de la bibliothèque.

Avancer et éliminer le tireur (petite trousse). Aller tout droit dans la pièce et escalader les rayons. Au sommet, éliminer les 2 rats, escalader une autre armoire (levier : une double porte s'ouvre dans le hall et un tireur en sort). Redescendre et éliminer le tireur. Entrer par la double porte ouverte et escalader les étagères de gauche. Au sommet, sauter en face, escalader les autres étagères jusqu'à la plus haute fenêtre et la casser. Sortir, glisser sur la bâche et sauter sur la plate-forme d'en face. Se retourner, atteindre le toit en tuiles puis le mur de briques à droite. Aller au bout du mur sur la droite, viser la partie la plus basse de la cabane et sauter sur son toit. Au fond à gauche, sauter dans l'ouverture du mur, se laisser tomber dans le trou (UZIS) et redescendre sur le ponton faisant le tour de la cabane. Atteindre l'entrée de la cabane et éliminer le tireur à l'intérieur (munitions pour pistolets automatiques, clé du détonateur sur la table).

Nager jusqu'à la porte d'en face, qui s'ouvre, et éliminer le tireur (grande trousse). Casser les vitres et aller à gauche pour rejoindre le hall (levier : la dernière double porte s'ouvre). Éliminer 2 tireurs (munitions pour fusil et uzis). Sortir par la fenêtre cassée et aller vers la porte, qui s'ouvre. Nager vers le recoin à gauche, monter sur la rive et éliminer le rat. Monter sur le mur de gauche (le détonateur s'y trouve), puis sur l'autre mur et rejoindre la maison du bout. Casser la fenêtre et entrer (**DRAGON DE JADE**, récompense : munitions pour fusil). Revenir sur le 1^{er} mur. Enclencher le détonateur (la maison d'en face est détruite) et éliminer le tireur sur le balcon à gauche. Remonter sur l'autre mur, sauter sur la plate forme en bois du bout et monter à l'étage par le trou d'angle. En haut, rejoindre l'angle opposé et atteindre le toit par un 2^e trou. Sur le toit, se retourner et suivre le chemin pour arriver à la pente obscure finale.

L'OPERA (04)



Sauter sur le toit plat à droite et éliminer le tireur en contrebas sur la rive. Plonger et fouiller l'homme (munitions pour pistolets automatiques) et nager vers l'extrémité obscure du canal. Grimper à l'échelle jusqu'à la première plate-forme. Se retourner, sauter sur celle du dessus (interrupteur dans le coin : une trappe s'ouvre dans le toit en pente). Reprendre l'échelle et atteindre le sommet. Sauter en face sur la plate-forme blanche et rejoindre le point de départ en évitant la caisse (se suspendre et se décaler à droite).

En évitant la caisse, dégainer puis sauter avec élan à travers la trappe ouverte du toit d'en face et éliminer le batteur (grande trousse et clé ornementée par terre). Approcher de l'escalier du fond, éliminer le batteur et remonter à l'échelle. Rejoindre le point de départ et sauter à nouveau à droite sur le toit plat. Sauter sur un autre toit plat en contrebas puis se suspendre au bord. Se décaler ensuite vers la gauche à l'aplomb d'une fenêtre, lâcher prise et se raccrocher au rebord de fenêtre. Monter sur le rebord et casser la fenêtre. Entrer à petits pas dans la pièce et la traverser à petits pas vers la gauche pour éviter les lames tranchantes. Prendre l'échelle, suivre le couloir et ouvrir la porte du fond avec la clé ornementée. Prendre une 2^{ème} échelle et atteindre une corniche.

Traverser en sautant les planches pourries dans leur partie droite jusqu'à la corniche en ciment tout au fond. A droite, prendre le passage jusqu'à une ouverture vers le toit de l'opéra et éliminer les 2 batteurs et les 2 chiens à distance (les attirer en se suspendant au bord puis en remontant). Sauter avec élan sur le toit de l'opéra et éliminer les 2 tireurs. Fouiller les victimes (grande trousse, petite trousse, munitions pour fusil et pistolets automatiques). Approcher du coin opposé et sauter avec élan en diagonale en évitant la caisse (bouton au fond du trou : l'entrée de l'opéra s'ouvre et un batteur en sort). Remonter, éliminer le batteur et le tireur à distance (torche, munitions pour fusil).

Entrer dans l'opéra (interrupteur de gauche : la grille de gauche pivote). Descendre par-là (bouton dans la zone éclairée : la grille pivote de nouveau). Grimper vers la grille et prendre à gauche vers la grande salle. Descendre, éliminer le tireur à gauche (petite trousse), approcher de la double porte à droite (qui s'ouvre) et éliminer le tireur et le chien. Aller vers la droite de la scène, sauter par-dessus le trou et, de là, éliminer le batteur et les 2



chiens tout en bas. Éliminer ensuite un tireur à l'étage du dessous. Fouillez les victimes (grande trousse en bas et munitions pour pistolets automatiques à l'étage, attention aux pierres qui dévalent tout en bas de la pente face à la scène).

À l'étage de du tireur mort, aller à gauche de la scène dans un renforcement et sauter dans l'eau tout au fond. Sortir de l'eau, éliminer le rat, se retourner, grimper à l'étage du dessus, éliminer le rat, se retourner. Sauter rejoindre l'étage du dessus et éliminer le tireur et le chien, puis les 2 rats (chacun venant d'un côté). Prendre à droite, casser les vitres au fond et sauter dans la pièce (interrupteur : le panneau coulisse). Glisser sur la pente et sauter pour atteindre la plate-forme d'en face (clé ornementée). Grimper sur la droite et se servir de la pente pour sauter vers le couloir en face. Éliminer le rat, suivre le couloir et sauter vers le ventilateur d'en face. Reculer au bord, se mettre de côté et sauter de côté au-dessus. Faire de même pour le 2^{ème} ventilateur. En haut se retourner et sauter sur la plate-forme supérieure pour récupérer un **DRAGON DE JADE** placé juste devant un ventilateur. Faire demi-tour et sauter en face. Tirer la caisse (bouton : le panneau s'ouvre). Pousser la caisse à travers la porte jusqu'à la marche. Derrière, casser les vitres, monter et pousser l'autre caisse sur la première. Grimper sur les caisses, retourner en haut et éliminer 1 homme. Retourner à la grande salle et redescendre tout en bas.

Approcher de la scène et éliminer le tueur qui y arrive par la droite. Sauter dans l'eau devant la scène et la rejoindre en prenant appui sur la caisse. Éliminer le chien sur la scène et le tireur dans la grande salle (munitions pour uzis, attention au sac suspendu au-dessus de la scène). Dans le passage de droite, éliminer les 2 batteurs (grande trousse). Rejoindre le passage de gauche (interrupteur : Une porte s'ouvre au-dessus du passage précédent). Dans la pièce du passage de droite, raser le mur fissuré de gauche pour faire tomber le sac. Revenir à l'entrée du passage, se hisser sur la plate-forme et sauter avec élan pour s'agripper au point le plus bas de la fissure du mur. Se déplacer à gauche et grimper (interrupteur : le panneau vertical en bois s'est abaissé). Rejoindre la plate-forme précédente, aller au bout à gauche, sauter sur une autre plate-forme, grimper encore et se retourner. Éliminer le rat à distance et sauter sur la nouvelle plate-forme. Sauter en évitant les 2 sacs (interrupteur au bout : la trappe de la scène s'ouvre).

Retourner sur la scène, sauter dans l'eau, prendre le passage de gauche et aller tout au fond (interrupteur : une porte s'ouvre à gauche de la scène). Se retourner et prendre le conduit étroit sur la gauche pour arriver à un **DRAGON D'ARGENT**. Faire demi-tour et revenir vers la trappe de la scène, plonger sous le passage d'en face et remonter à la surface au pied d'une échelle (boîte de relais). Grimper à l'échelle pour retourner vers la grande salle. En haut, rejoindre l'étage le plus haut, aller vers le coin éclairé à droite, s'engager dans le passage et éliminer les 2 chiens. Plus loin, placer la boîte de relais près du monte-charge (interrupteur : la porte du monte-charge s'ouvre). Manœuvrer une nouvelle fois l'interrupteur (le monte-charge se referme et commence à descendre). Monter sur le toit du monte-charge et s'accrocher à l'échelle sur la droite de sa cage. La monter jusqu'à un espace hérissé de lames. Avancer à petits pas pour récupérer un **DRAGON D'OR** (récompense : munitions pour uzis, un interrupteur dans le renforcement sur la gauche ouvre une

porte dans le renforcement suivant avec des munitions pour uzis au sol). Retourner en sautant à l'étage du monte-charge. Le rapeler (interrupteur). Une fois le monte-charge à l'étage, ouvrir sa porte (interrupteur) et monter rapidement dedans avant qu'il se referme et redescende.

En bas, éliminer les 2 tireurs (munitions pour fusil, interrupteur à gauche: le monte-charge remonte). Plonger dans la cage du monte-charge. Prendre l'escalier sur la gauche (circuits électriques au bout). Revenir à la salle sous-marine et aller au fond (levier : la cage métallique s'ouvre). Remonter à la surface par ce passage. Remonter toutes les plates-formes jusqu'à la grande salle. Avancer en serrant le mur de droite et glisser la clé ornementée dans la serrure : une porte s'ouvre sur la gauche. Entrer, se pendre au bord de la plate-forme pour laisser passer les 2 boules et se laisser tomber (bouton : la grille pivote de nouveau). Rejoindre l'entrée de l'opéra par la grille, placer les circuits électriques au milieu des 2 interrupteurs (interrupteur de droite : le décor change).

Redescendre par la grille de gauche (bouton : la grille pivote). Rejoindre la grande salle, atteindre la scène et éliminer le tireur (munitions pour fusil). Prendre la porte au fond de la scène, éliminer les 2 batteurs et le chien (petite trousse, munitions pour pistolets automatiques). Dans l'entrepôt, tirer une caisse dans le coin gauche et passer derrière (interrupteur : le décor change de nouveau). Monter sur les caisses et atteindre le passage dans l'angle sous la lampe. Rejoindre la corniche côté scène et la suivre sur la droite, descendre dans le trou et prendre un couloir en hauteur à droite (interrupteur : une porte s'ouvre un peu plus loin). Sauter en évitant le sac puis la caisse, tomber dans un nouvel entrepôt, éliminer le BOSS, les 2 chiens et les 3 tireurs (petite trousse, grande trousse et munitions pour uzis). Monter sur les caisses et atteindre le coin gauche (bouton : la porte vers l'hydravion s'ouvre). Redescendre, éliminer le tireur (munitions pour uzis) et rejoindre l'hydravion par la porte finale au fond de la pièce (VIDEO).



LA PLATE-FORME PETROLIERE (05)



Lara est désarmée au début du niveau. Repousser les caisses pour libérer un passage entre le couloir du fond et la porte de la cellule (interrupteur au fond du couloir : la porte de la cellule s'ouvre). Sortir avant que la porte ne se referme (une alarme sonne, un tireur et un batteur approchent). Plonger dans le grand bassin et approcher du ventilateur sous-marin de l'angle opposé en restant à sa gauche pour ne pas être aspiré (levier : une porte s'ouvre dans le coin du bassin). Refaire surface vers la queue de l'avion pour replonger et rejoindre la porte ouverte en rasant le mur pour éviter l'aspiration. Suivre le conduit jusqu'à la surface d'un puits. Replonger (levier sous le conduit d'arrivée : une trappe s'ouvre dans le conduit). Reprendre le conduit à l'envers pour rejoindre la trappe ouverte au sol après le virage à droite. Suivre le nouveau conduit jusqu'à l'arrière du ventilateur pour récupérer un **DRAGON DE JADE** puis refaire le chemin à l'envers pour reprendre de l'air.

Prendre le couloir suivant et le suivre jusqu'à une passerelle le long du bassin. Aller à l'extrémité de la 2^{ème} passerelle en sautant puis se laisser tomber en contrebas (bouton : une trappe s'ouvre sous l'avion). Plonger et entrer dans l'avion (bouton : les hélices de l'avion s'arrêtent). Refaire le tour pour retourner vers le bouton au bord de l'eau. Sauter avec élan sur l'aile gauche de l'avion d'un côté ou de l'autre du moteur et entrer par la trappe du toit (PISTOLETS). Ressortir, refaire surface vers la cellule et éliminer le batteur et le tireur (PASSE jaune et grande trousse). Prendre le passage sur la rive, suivre le couloir sans prendre la rampe de droite et monter l'escalier jusqu'à la salle des moniteurs. Ouvrir la porte en glissant le PASSE jaune dans le lecteur (une porte proche s'ouvre, bouton dans le couloir suivant : l'alarme s'arrête).

Prendre l'escalier de droite, ouvrir le sas, éliminer le batteur qui arrive par derrière (petite trousse). Dans la pièce suivante, éliminer le batteur (grande trousse). Ouvrir le sas de droite et éliminer le batteur. Explorer la pièce et la chambre (FUSIL A HARPON, PISTOLETS AUTOMATIQUES et munitions pour pistolet automatiques, bouton sur la 1^{ère} couchette du haut à gauche : une trappe s'ouvre au fond). Passer par l'ouverture avant qu'elle ne se referme en sautant d'abord sur la couchette de droite. S'approcher de la pente et glisser en arrière, se rattraper au rebord et descendre l'échelle. Dégager une caisse du mur et s'en servir

pour atteindre l'autre échelle. En haut, éliminer le tireur (PASSE rouge). Sur la gauche du couloir, une échelle monte jusqu'au sommet de la plate-forme pétrolière, où se trouve un **DRAGON D'ARGENT**. Redescendre puis prendre à gauche au bout du couloir.

Sauter dans le puits à droite et retourner dans le hall par la salle des moniteurs pour prendre l'escalier de gauche. Éliminer le chien et le tireur (munitions pour uzis). Approcher de la pente, éviter les barils et utiliser le PASSE rouge pour ouvrir la porte suivante. Avancer et éliminer un tireur et 2 batteurs, dont un arrivant par derrière (petite trousse, munitions pour fusil et torche). Sauter sur la plate-forme de gauche et déplacer la caisse du fond autour du pilier pour l'amener sous le passage en hauteur. Sauter en face et utiliser la caisse pour atteindre le passage. Du sommet de la pente, éliminer le tireur (munitions pour fusil) et descendre dans la salle (interrupteur : le 1^{er} bassin se remplit d'eau, le 2^{ème} se vide). Le rejoindre, le traverser et prendre le passage à droite des tuyaux (interrupteur : une trappe s'ouvre dans la salle précédente). Rejoindre la salle, passer par l'ouverture et glisser sur la pente.

En bas, faire le tour du bloc central par la gauche en sautant de passerelle en passerelle sur la structure portée par des piliers d'angle en béton. Éliminer 2 hommes-grenouilles en contrebas et les 3 tireurs au fil de la progression (FUSIL et munitions pour fusil). Au bout du chemin, casser la vitre (PASSE vert, l'alarme sonne). Plonger dans le bassin et remonter sur le pied du pilier en béton le plus proche pour récupérer un **DRAGON D'OR**. Éliminer les 2 batteurs qui apparaissent (petite trousse) puis ramasser la statuette (récompense : UZIS et munitions pour uzis). Remonter par le pied du pilier en béton dans le coin opposé du bassin et sauter sur l'échelle murale proche pour rejoindre les passerelles en hauteur. Refaire le chemin jusqu'à la passerelle longeant le mur avant le pilier en béton du dragon d'or. Se hisser dans l'ouverture sur la gauche.

Monter la longue rampe et l'échelle puis tomber par le trou du bout et éliminer le batteur (petite trousse). Rejoindre la salle de contrôle (interrupteur : le 1^{er} bassin se vide et le 2^{ème} se remplit d'eau) et utiliser le PASSE vert pour ouvrir la porte de droite. Plonger dans le 2^{ème} bassin, prendre le conduit sous-marin (levier sous-marin : la porte s'ouvre) et suivre le tunnel final jusqu'à la surface.



L'AIRE DE PLONGEE (06)



Sauter vers l'échelle et grimper (bouton : l'hélice sous-marine s'arrête). Sauter dans le bassin (levier : la porte s'ouvre sur la rive). Passer derrière l'hélice et aller au fond du conduit (grenades). Rejoindre la rive puis la salle suivante. Sur la gauche, éliminer le chien et les 2 tireurs et (à distance) les 2 batteurs sur la rive d'en face (UZIS, munitions pour uzis et fusil).

Sauter avec élan pour se suspendre au bord du bloc le plus proche dans le bassin tout en évitant le crochet du pont roulant. Se décaler vers la droite puis monter sur le bloc. En évitant les crochets, sauter avec élan vers l'autre bloc pour se suspendre à son bord puis se hisser dessus et sauter vers la droite pour rejoindre l'autre rive (petite trousse).

Approcher de la pente, glisser en arrière dans le trou situé au milieu (**DRAGON D'ARGENT**), se hisser au bord face à la pente et sauter au dernier moment en plongeant vers le ponton pour éviter l'acide. Continuer vers la gauche.

Plus loin, monter la longue échelle et rejoindre une salle (munitions pour pistolets automatiques et pour M16 au fond). Par le trou central, glisser en arrière sur la pente, se raccrocher au bord, se laisser tomber sur la passerelle du dessous en s'y accrochant puis y remonter et éliminer le tireur (munitions pour pistolets automatiques). Vers l'extrémité gauche de la passerelle, sauter avec élan par l'interstice de la rambarde vers le mur au-dessus de la niche en contrebas (**PASSE bleu**). Ressortir vers le fond du réservoir, atteindre le couloir en hauteur à son extrémité, le suivre puis reprendre l'échelle pour revenir sur la passerelle. Vers la droite, ouvrir la porte avec le **PASSE bleu**, ouvrir la 2^{ème} porte et éliminer les 4 chiens et le soldat au lance-flamme.

Dans le hall circulaire, contourner la structure centrale par la gauche, ouvrir le sas du côté opposé, descendre l'escalier et éliminer le batteur caché à droite derrière la porte. Dans la salle (où un batteur et un tireur vous guettent depuis une salle de contrôle verrouillée), plonger pour attirer le plongeur hors du conduit sous-marin puis remonter sur la rive par le coin abaissé du bassin et l'éliminer. Prendre le conduit sous-marin (levier au bout : une porte latérale s'ouvre). Faire demi-tour, prendre la porte à droite puis toujours à droite (levier : une porte s'ouvre au som-

met d'un escalier). Continuer à droite, tourner 2 fois à droite, une fois à gauche et rejoindre la surface.

Retourner dans le hall circulaire, aller vers la gauche pour ouvrir l'autre sas, suivre le couloir et éliminer les 2 tireurs et le batteur (grande trousse, munitions pour fusil et pour pistolets automatiques). Dépasser l'hélicoptère qui s'envole et aller tout au fond (interrupteur à gauche : le feu de devant s'arrête / bouton : le feu du fond s'arrête). Courir au fond du couloir en évitant la trappe (**PIECE MACHINE**) et ressortir en courant. Eteindre le feu de devant pour aller voir sous la trappe (M16 et munitions pour M16) puis ressortir rapidement. Rejoindre le hall circulaire et reprendre l'escalier vers la salle au bassin. Déplacer la caisse à gauche et placer la **PIECE MACHINE** : la porte voisine s'ouvre.

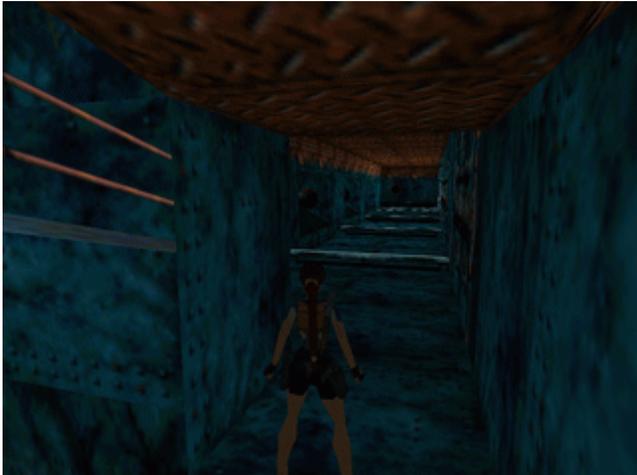
Descendre, éliminer le batteur et le soldat au lance-flamme (petite trousse, **FUSIL A HARPON** et harpons à gauche du bassin). Pousser le panneau de contrôle clair de l'autre côté du bassin (porte secrète, bouton au fond du couloir : une trappe s'ouvre au fond du bassin). Plonger, récupérer un **DRAGON DE JADE** au fond et suivre le tunnel sous-marin en évitant les 3 plongeurs. Remonter à la surface dans un autre bassin et se hisser au milieu de la rive sur la droite. Se retourner et éliminer les 2 plongeurs en surface et les 2 batteurs à distance. Se retourner, grimper dans l'ouverture (interrupteur : le sas vitré près du 1^{er} bassin s'ouvre, libérant les 2 ennemis).

Plonger, revenir au bassin précédent en évitant le plongeur, éliminer le batteur et le tireur libérés à la sortie de la salle (petite trousse, munitions pour uzis, interrupteur dans le sas vitré : le pont roulant se déplace avec le bloc). Revenir au bassin, le traverser en passant par le bloc surélevé, passer derrière les caisses (bouton : la plate-forme de l'hélicoptère s'abaisse). Re-traverser le bassin, retourner dans le hall circulaire et prendre à gauche vers l'escalier menant à l'héliport. Éliminer les 2 tireurs (munitions pour fusil et pour uzis) et les 2 chiens en chemin.

Rejoindre la plate-forme abaissée, descendre et prendre le couloir du fond. Sauter dans le trou, éliminer le batteur et le soldat au lance-flamme (**PIECE MACHINE**). Sortir par la porte située en face du lecteur rouge pour retrouver le hall circulaire, retourner à la salle du bassin, le traverser et placer la **PIECE MACHINE**. La scie circulaire s'arrête et se relève (**PASSE rouge**). Revenir à la pièce au centre du hall circulaire et ouvrir la porte centrale avec le **PASSE rouge**, tomber par le trou et éliminer le tireur. Suivre le couloir pour rejoindre le bassin et fouiller les victimes (grande trousse, petite trousse et harpons au bout de la rive). Au fond, descendre l'escalier, prendre à gauche devant la porte, suivre le passage (une explication a lieu un peu plus loin) jusqu'à une grande salle et éliminer les 2 tireurs. Descendre l'escalier final (**DRAGON D'OR** dans la salle à gauche au bas de l'escalier, récompense : munitions pour uzis) puis aller secourir l'homme blessé.



PAR 40 BRASSES DE FOND (07)



Se retourner et suivre la piste de barils au fond de l'eau pour rejoindre l'épave et y entrer en passant derrière l'ancre au sommet de la coque. Remonter à la surface pour reprendre de l'air en évitant le requin, puis replonger. Atteindre le fond de la 4^{ème} cale (levier : une trappe s'ouvre au sol). Passer par la trappe et rejoindre une salle à moitié immergée.

Prendre un passage sous les caisses de droite et suivre le couloir à sec (levier au bout : l'eau s'en va). Revenir dans la pièce asséchée et rejoindre la grande ouverture en escaladant les caisses. Éliminer le tireur (munitions pour fusil) et récupérer un **DRAGON D'ARGENT** au fond de la salle en évitant la trappe centrale. S'y laisser tomber ensuite et éliminer le batteur et le tireur (petite trousse, harpons). Rejoindre le passage surélevé au bout de la passerelle en pente en passant par les 2 caisses les plus hautes.

Dans le couloir avec les tuyaux au sol, se tourner vers la gauche (levier sur le mur : pas d'indication). Se retourner et aller au bout du couloir puis à gauche. Prendre le passage ouvert au fond et plonger. En évitant les poissons, rejoindre une zone plus large où se trouve un **DRAGON DE JADE**. Faire demi-tour. Une fois sorti de l'eau, prendre à droite dans le couloir initial puis à gauche dans un couloir étroit. Grimper à l'échelle dans le coin sombre de droite pour rejoindre une petite salle (levier : une porte inconnue s'ouvre). Redescendre et reprendre le couloir dans le même sens puis prendre chaque fois à droite pour rejoindre la porte ouverte sur une pièce (levier : les premiers feux d'une série de 4 s'éteignent).

Ressortir de la pièce, suivre le couloir jusqu'au fond puis à gauche et à droite vers les feux (levier de devant sur le mur de gauche : une autre porte inconnue s'ouvre). Ressortir avant que les feux ne se rallument, prendre à droite et aller tout au fond pour suivre le couloir qui continue jusqu'à la porte ouverte dans le mur de gauche (levier : les feux du fond s'arrêtent). Retraverser sans s'arrêter tout le couloir, passer devant les feux et aller rééteindre les feux de devant depuis l'autre pièce. Revenir vers les feux, qui sont maintenant tous éteints, et les traverser (levier du fond : la porte du fond s'ouvre).

S'approcher de l'eau et éliminer un poisson. Plonger, traverser la trappe vers le haut (elle se referme) puis 2 autres trappes (levier : une porte s'ouvre tout au fond). Redescendre pour atteindre la porte (levier : la trappe supérieure s'ouvre). Un **DRAGON D'OR** est dans le renforcement derrière la porte, récompense : harpons). Remonter à la surface tout au sommet.

Suivre le couloir et se suspendre au bout pour descendre dans une salle par les pentes. Contourner la masse centrale et atteindre une trappe au sol vers une autre grande salle. Atteindre l'ouverture en hauteur à droite en tirant la caisse d'angle (levier : tout tremble et le sol change). Remonter par la trappe la plus proche vers l'échelle. Dans la pièce, rejoindre l'ouverture en hauteur en (levier : bruit d'eau). Redescendre dans la grande salle et remonter par la trappe de l'autre échelle. Dans la salle du dessus, atteindre le passage surélevé en escaladant par la gauche (levier : une porte inconnue s'ouvre sous l'eau). Revenir dans la salle du dessous et prendre la petite ouverture du côté de la grande trappe ouverte. Au bout du couloir, plonger, éliminer le plongeur, suivre le conduit sous-marin par la porte ouverte jusqu'à une salle et éliminer le batteur et le tireur (munitions pour fusil, grande trousse, harpons sur la table, levier : la porte proche s'ouvre). Sortir par la porte finale.

L'ÉPAVE DU MARIA DORIA (08)



Suivre le couloir et plonger. Éliminer le plongeur (harpons au fond) et suivre le conduit sous-marin jusqu'à une pièce (grande trousse). Reprendre de l'énergie et glisser sur la pente en s'accrochant au bord. Passer à travers le sol pour atterrir dans la salle de la piscine. Vers la zone obscure, éliminer le batteur et le tireur (2 petites trousse, munitions pour pistolets automatiques). Dans le coin obscur derrière les canapés renversés, se hisser dans un couloir, le suivre et éliminer le tireur. Au bout, se cacher dans le coin gauche et éliminer le tireur qui arrive. Se laisser dans le trou pour récupérer un **DRAGON D'ARGENT**. Retourner ensuite vers la grande salle et déplacer les caisses du fond pour libérer 2 passages.

Prendre celui de droite et éliminer les 2 batteurs et le tireur (grande trousse). Dans la salle de bal, éliminer le tireur à l'étage. Aller dans le passage symétrique à l'entrée, le long du même mur. En évitant les bouts de verre, se suspendre au bord du trou,



se rattraper au rebord du dessous et remonter dans le couloir. Prendre la clé rouillée et remonter dans la salle de bal. Par une dalle inclinée au fond à droite, atteindre l'étage. Traverser le balcon du tireur mort (munitions pour pistolets automatiques) en s'accrochant au bord et remonter de l'autre côté. Dans le coin opposé, après un saut, prendre le coupe-circuit. Redescendre et retourner vers les caisses.

Prendre l'autre passage libéré jusqu'à la salle à manger. Glisser la clé rouillée dans la serrure au fond à droite. Les fenêtres s'ouvrent et un batteur entre. Éliminer le batteur. Rejoindre les fenêtres (bouton : une porte s'ouvre dans la salle de bal) et retourner dans la salle de bal pour atteindre la nouvelle porte. Dans le couloir, déverrouiller le sas de droite et descendre dans la salle. Tirer la caisse de droite sous l'interrupteur et monter dessus (interrupteur : une porte s'ouvre en hauteur dans le mur de l'interrupteur). Tirer la caisse de droite et monter dessus pour atteindre la porte.

Continuer tout le long du couloir et éliminer le batteur au début de la pente montante. Dans la salle traversée par une conduite, tirer la caisse sous le levier, prendre la clé rouillée (dévoilée sous la caisse) et monter sur la caisse (levier : la porte s'ouvre). Sortir par l'autre issue et reprendre le couloir vers la droite pour déverrouiller la porte en face du sas fermé avec la clé rouillée. Entrer et déplacer la caisse du bas pour prolonger la plate-forme. Tirer l'autre caisse vers la première, pousser celle du fond et suivre le couloir. Sauter par-dessus le sol friable en évitant les tonneaux venant de droite. Au sommet de la pente, se hisser par l'ouverture. Redescendre rapidement et s'écarter pour éviter les tonneaux puis remonter et ramasser un **DRAGON DE JADE** au bout du couloir. Faire demi-tour pour retourner dans la galerie.

À droite, rejoindre la salle en hauteur et éliminer le tireur. Descendre sur la barque par la trappe et plonger (levier sous-marin : une porte s'ouvre dans la pièce du tireur). Remonter vers cette porte et se laisser glisser sur la pente de droite en se rattrapant au bord. Remonter sur la trappe une fois celle-ci refermée et atteindre le couloir en hauteur (levier : un mur inconnu s'ouvre). Revenir à l'entrée (levier : la porte s'ouvre). Prendre le couloir en hauteur au fond de la pièce du tireur jusqu'au mur ouvert. Éliminer le tireur à l'étage et les 2 tireurs en dessous. Suivre la corniche sur la gauche (bouton : une trappe libère l'accès à l'étage du dessous), faire rapidement le tour pour sauter par ce trou à l'étage inférieur. Fouiller les victimes (petite trousse), faire le tour (bouton : l'eau disparaît dans le bassin de la barque) et prendre le 2^{ème} coupe-circuit dans l'angle. Une trappe s'ouvre. La rejoindre rapidement pour remonter au sommet et rejoindre la barque.

Au fond du bassin, déverrouiller le sas, grimper la pente et prendre tout droit jusqu'à un trou (bouton : bruit de trappe). Remonter, prendre le couloir obscur à droite puis de nouveau à droite. Se laisser tomber dans la salle à manger. Éliminer le tireur et le batteur (harpons et munitions pour uzis, bouton : les fenêtres se referment et libèrent un passage). Remonter dans le couloir et rejoindre le trou précédent (à droite puis à droite). Au bout du couloir, prendre le 3^{ème} et dernier coupe-circuit. Rejoindre la salle à manger et revenir à la piscine du début.

Au fond, plonger dans l'angle (petite trousse), suivre le conduit (levier : une trappe s'ouvre en surface), rejoindre la surface et éliminer rapidement les 2 tireurs et le batteur (grande trousse, munitions pour uzis, munitions pour fusil). Dans la grande salle, placer de droite à gauche les 3 coupe-circuit : les feux s'éteignent les uns après les autres. Tirer la caisse sous le passage pour l'atteindre. Éliminer le batteur dans la pièce (levier : les canalisations s'abaissent). Face à la sortie, sauter sur la 1^{ère} canalisation puis sur les autres jusqu'à l'ouverture tout au fond.

Sauter et passer sous l'eau vers un couloir menant à un plan d'eau. Éliminer le poisson (harpons dans le coin droit) et atteindre la rive d'en face. Éliminer le batteur (petite trousse). Dans la grande pièce vitrée, approcher de la barre fixée au plafond près de la baie vitrée (changement de vue) et repérer l'emplacement de la clé de la cabine. Tout au fond, à gauche, déverrouiller le sas et entrer (interrupteur : une porte s'ouvre de l'autre côté de la pièce). Ressortir, traverser la pièce vers la porte ouverte (torche). Poussez la caisse (interrupteur : le plancher s'ouvre au fond d'un couloir). Ressortir et prendre tout au fond, à gauche.

Au fond du couloir, plonger dans le trou et longer le bateau en évitant les requins. Une ouverture sur la droite permet d'atteindre la clé de la cabine. La laisser et poursuivre tout droit pour remonter tout au fond vers une grotte où se trouve un **DRAGON D'OR** (récompense : LANCE-GRENADE et grenades). Replonger, aller récupérer la clé de la cabine par l'ouverture (maintenant sur la gauche) puis refaire surface à votre point de départ. À l'intérieur du bateau, revenir dans la salle vitrée et prendre un couloir sur la droite, à gauche des hublots rectangulaires. Déverrouiller la porte avec la clé de la cabine.

Entrer dans la cabine (interrupteur : une trappe s'ouvre dans la salle vitrée). Rejoindre l'endroit, sauter dans le trou et pousser la caisse sous l'interrupteur (interrupteur : une trappe s'ouvre dans la cabine). Retourner dans la cabine, grimper par la trappe et suivre le passage jusqu'à une grande salle à 2 étages. Descendre d'un étage par l'ouverture de droite en entrant et éliminer les 2 tireurs (petite trousse, munitions pour M16). Visiter le couloir d'en bas (M16) et plonger. Éviter le plongeur et suivre un tunnel derrière les 2 tonneaux. Face à la murène, prendre à gauche puis à droite. Éviter 2 autres murènes, filer tout droit et remonter prendre de l'air dans la salle. D'en haut, éliminer les 2 poissons. Replonger et nager à l'opposé de la murène tout droit vers la porte finale, située dans une crique de la coque.



LES QUARTIERS D'ÉQUIPAGE (09)



Aller à gauche après l'arche (levier : une trappe s'ouvre au fond). Rejoindre la cale du bateau par la trappe. Éliminer le batteur (petite trousse) et rejoindre la salle des pistons.

Au fond à gauche passer par dessus la plate-forme pour rejoindre le couloir d'en face. Au bout, sauter dans le trou et suivre le passage. Éliminer le batteur et le tireur (harpons, munitions pour pistolet automatique). Avancer, éviter les tonneaux de gauche et éliminer le batteur. Au fond de la salle, monter le long de la rampe et sauter sur la droite pour s'accrocher au rebord au dessus des flammes. Progresser à droite (levier : les feux s'éteignent), atteindre le couloir en hauteur à gauche et monter par la trappe (levier : les pistons changent de position). Sauter par le trou central et revenir à la salle des pistons.

Monter sur le piston au fond à gauche. Sauter d'un piston à l'autre jusqu'à la plate-forme du bout et éliminer le tireur (munitions pour pistolet automatique, **DRAGON D'ARGENT** sur la droite en sautant depuis le piston). Suivre le couloir, pousser la caisse du bout 3 fois, prendre à gauche, pousser l'autre caisse et sauter dans le trou (levier : les pistons reprennent leur position initiale). Remonter dans le couloir précédent et revenir à la plate-forme en face des pistons. Sauter d'un piston à l'autre jusqu'au dernier puis atteindre la plate-forme surélevée à droite (levier : la pièce des feux se retrouve dans l'eau). Retourner sur le dernier piston et descendre pour rejoindre le couloir. Plonger et faire face au mur à droite de l'entrée de la pièce (levier : la porte du fond s'ouvre). Revenir prendre de l'air, franchir la porte du fond, passer par le trou et éliminer le plongeur. Remonter prendre de l'air par l'autre trou. Replonger, atteindre le tunnel au fond en restant près du mur gauche pour éviter la murène (levier : une trappe s'ouvre au dessus de l'entrée du tunnel) et rejoindre la trappe ouverte.

Dans la pièce, monter sur la conduite centrale (levier sous le conduit : la porte à l'opposé s'ouvre). Prendre ce passage jusqu'à une salle (2 leviers : des panneaux se placent à l'horizontale sur le mur d'en face). Sauter rapidement pour s'agripper au panneau le plus proche et se décaler vers la droite jusqu'à pouvoir remonter sur une plate-forme (levier : un panneau mobile s'abat dans la salle précédente). Retourner dans la salle et escalader

les conduits par l'angle au fond à gauche, là où le panneau est baissé (saut périlleux arrière sur la pente et rattrapage sur une bordure). Éliminer le tireur et suivre le chemin jusqu'à la caisse. La tirer vers la droite puis se placer à sa gauche et se suspendre au bord pour progresser vers la gauche. Remonter et faire demi-tour pour atteindre un couloir en hauteur. Au bout, descendre la rampe et prendre à droite pour sauter vers une ouverture en hauteur dans l'angle de la salle.

Avancer dans le passage et éliminer le batteur. Prendre le couloir de droite, s'arrêter avant un trou cachant des lames en contrebas. Reculer puis sauter pour atterrir après les lames pour récolter un **DRAGON D'OR**. Retourner à petits pas vers les lames pour se hisser à nouveau dans le couloir. Reprendre le couloir principal vers la droite. Glisser le long de la rampe et sauter pour éviter le sol friable. Une fois près des hublots, éliminer le poisson au-dessus du sol friable dans la partie immergée de la pièce puis écrouler le plancher et plonger dans le conduit. En évitant les poissons, rejoindre une zone où se trouve un **DRAGON DE JADE** (récompense : munitions pour M16) puis remonter à la surface dans le bateau. Traverser la partie immergée de la pièce.

Plus loin, sauter dans le trou au pied des rampes proches de la paroi de droite. Laisser le sol s'effondrer puis sauter hors du trou en diagonale pour atteindre le fond de la salle. De l'autre côté de la rampe, se placer dos au mur et prendre de l'élan pour aller se suspendre à la paroi d'en face et progresser vers la droite jusqu'à pouvoir remonter et rejoindre le sommet de la pièce pentue. De là, prendre un couloir vers un salon et éliminer le tireur descendant par l'escalier de droite. Monter l'escalier et éliminer le tireur à gauche depuis la balustrade. Continuer tout droit et tirer la caisse une fois au fond du couloir pour libérer un passage, puis revenir enjamber la balustrade pour rejoindre le tireur mort. Derrière le coin gauche, éliminer le tireur et le batteur. Sauter dans le grand trou au fond, tirer la caisse dans l'angle gauche et prendre la clé du théâtre cachée derrière. Remonter dans la pièce, éliminer le tireur et prendre le couloir libéré par la caisse tirée.

Longer les portes vitrées et éliminer le batteur dans l'escalier au bout du salon. Revenir aux portes vitrées et les déverrouiller avec la clé du théâtre. Éliminer le batteur, prendre l'escalier de droite et éliminer le batteur. Atteindre le balcon de droite puis éliminer le tireur et le batteur (munitions pour uzis, levier près la porte : le rideau s'ouvre). Rejoindre la scène, passer derrière le rideau et tirer la caisse pour atteindre le passage en hauteur à gauche. De l'autre côté, sauter par-dessus le trou à gauche (bouton du fond : le trou se remplit d'eau) puis revenir à l'entrée du théâtre et éliminer le tireur (munitions pour fusil). Rejoindre le trou, plonger et franchir le passage final sur l'autre rive.



LE PONT (10)



Sur la gauche, sauter dans l'eau par une fenêtre. Remonter sur la rive par le coin gauche et suivre la corniche jusqu'à atteindre l'autre coin. Prendre la clé d'arrière, plonger et suivre le tunnel sous-marin de gauche jusqu'à une trappe.

A la surface, éliminer le batteur, descendre sur la gauche et longer la coque vers la 2^{ème} ouverture sur la droite. Éliminer le soldat au lance-flamme et aller vers les caisses sur la gauche. Pousser la caisse isolée vers les autres, monter dessus et pousser l'autre caisse. Redescendre et tirer les 2 caisses du bas dans l'angle. Rejoindre le passage dévoilé derrière (torche) et déverrouiller la porte avec la clé d'arrière. Plonger, longer le mur droit et faire face au mur après le coin (levier : une trappe s'ouvre). Ressortir de la cale, éliminer le tireur à distance sur la droite et tomber par la trappe à droite au fond de l'ouverture. Au bout du couloir, grimper à l'échelle (levier : l'eau quitte la cale). Ressortir, rejoindre la cale et tirer la caisse tout au fond pour libérer un passage. Suivre le couloir, grimper au bout et aller vers la voûte éclairée à l'opposé de l'hélice pour atteindre un lac.

Plonger en évitant les poissons et les plongeurs, récupérer un **DRAGON D'ARGENT** droit devant au point le plus profond du lac puis remonter et contourner le pilier par la gauche pour trouver un tunnel sous-marin. Le prendre pour rejoindre la rive de l'autre côté. Atteindre le promontoire donnant sur le lac et éliminer à distance les 2 plongeurs et 2 poissons. Longer la corniche vers la droite et éliminer le batteur près des caisses (munitions pour uzis). Revenir au promontoire, sauter sur l'autre rive vers le tunnel obscur. Avancer, éliminer le tireur (munitions pour fusil), continuer tout droit au croisement jusqu'au bord d'un trou (grande trousse). Reprendre de l'énergie jusqu'à atteindre le maximum puis se suspendre au bord du trou et se laisser tomber sur le canot pneumatique. Prendre la clé de la cabine (harpons) puis replonger et retourner au tunnel précédent près du promontoire en évitant les requins. De retour au croisement, prendre à gauche et grimper jusqu'au sommet. En haut, suivre le tunnel menant au pont du bateau.

Parcourir le pont pour éliminer le tireur et les 2 batteurs (torches). Aller vers la proue, descendre d'un étage et éliminer les 2 batteurs près de la piscine (munitions pour M16 derrière la caisse à

bâbord, uzis dans niche à tribord). Aller le plus loin possible vers la proue à cet étage et éliminer le soldat au lance-flamme et le batteur à distance. Dans la piscine, éliminer le poisson et plonger vers le coin le plus clair (une porte sous-marine s'ouvre, libérant un homme-grenouille). Ressortir de la piscine, éliminer l'homme-grenouille puis replonger dans le passage pour récupérer un **DRAGON D'OR**.

De retour sur le pont, descendre d'un étage et, de là, sauter sur un bloc surélevé à tribord puis sur un autre à l'extrémité du pont, face à la coque rouillée. Sur la droite, sauter avec élan pour s'accrocher au bord de la caverne et se hisser devant les lames. Les traverser à petits pas pour aller récupérer le **DRAGON DE JADE** (récompense : grenades) tout au fond. Retraverser les lames, se retourner et sauter en contrebas. Refaire tout le chemin pour remonter sur le dernier bloc surélevé.

Depuis la partie la plus haute du bloc, sauter en face sur la coque et aller au fond à gauche, vers l'hélice. Se suspendre à la partie arrière de la coque (hélice sur la droite), lâcher prise et se raccrocher à la crique en-dessous. Progresser à gauche, se hisser dans la crique puis sauter vers la caverne d'en face. Suivre le tunnel jusqu'à une paroi en pente. Utiliser les blocs horizontaux pour atteindre le sommet. Au sommet, éliminer les 2 batteurs (grande trousse) et suivre le tunnel. Au bout, sauter sur le toit, serrer à gauche, sauter sur le rebord derrière la coque rouillée et se laisser tomber par la trappe.

Avancer et éliminer le batteur (munitions pour pistolets automatiques dans un coin) puis suivre le couloir jusqu'à une porte, qui s'ouvre d'elle-même. Tirer la caisse de droite (basculateur derrière : une porte s'ouvre sur le pont). Prendre à droite après la porte, puis encore à droite au bout de l'allée jusqu'à atteindre la porte qui s'est ouverte. Entrer et déverrouiller la porte à l'intérieur avec la clé de la cabine. Entrer et courir sur le sol friable jusqu'au coin gauche de la pièce (bouton : une porte s'ouvre sur le pont). Ressortir de la pièce et éliminer le batteur. Rejoindre le pont et retourner dans l'allée précédente vers la porte qui s'est ouverte en face de l'autre.

Monter l'escalier, suivre le tunnel et grimper pour rejoindre un tunnel supérieur. Se laisser tomber sur la coque rouillée par le trou. Prendre la clé de l'entrepôt et redescendre du côté gauche sur le rebord. Sauter sur le pont et rejoindre la proue pour sauter de nouveau sur l'autre coque rouillée. De là-haut, éliminer les 2 soldats avec lance-flamme en contrebas et redescendre au sol en s'aidant de la crique de la partie arrière. Faire demi-tour et déverrouiller la porte du fond avec la clé de l'entrepôt. A l'intérieur, récupérer le séraph (VIDEO).



LES COLLINES TIBETAINES (11)



Éliminer l'aigle puis suivre le sentier jusqu'au col sur la droite. Descendre la pente et s'agripper au sommet de la paroi de gauche pour éviter les blocs de glace. Plus loin, s'abriter dans le recoin à gauche pour éviter la 2^{ème} avalanche. Entrer dans la caverne et avancer au bout de la rampe. Sauter à travers la paroi de glace puis sauter rapidement pour se raccrocher au mur de glace de l'autre côté du trou. Escalader le mur jusqu'au-dessus de l'ouverture puis rejoindre le sol. Avancer jusqu'au gouffre et éliminer 2 aigles.

Se suspendre à la paroi et se laisser tomber 2 fois de suite jusqu'à une plate-forme. Entrer dans la caverne de gauche, se laisser tomber dans le trou d'eau et remonter le long de la paroi en évitant les stalactites. Longer la paroi droite pour rejoindre le gouffre et le traverser. Dans la nouvelle caverne, atteindre l'ouverture en hauteur puis se laisser tomber dans le trou. Traverser le lac en évitant les stalactites. De nouveau à l'extérieur, sauter sur le bloc horizontal derrière les 2 pentes à immédiatement à gauche de la sortie. Éliminer l'aigle et escalader la pente enneigée formant un escalier (grande trousse en contrebas). Au sommet, éliminer les 2 tireurs (grande trousse et munitions pour pistolets automatiques). Monter récupérer un **DRAGON D'ARGENT** près de la barrière en bois sur la droite.

Prendre la motoneige près de la cabane et foncer dans le tunnel en écrasant le tireur. Une fois dehors, placer la motoneige sur la rampe en face du tunnel surélevé condamné par 2 blocs. Rejoindre le tunnel à pied en grim pant à droite des blocs. Repousser un bloc dans la niche sur le côté du tunnel, éliminer les 2 panthères puis pousser le 2^{ème} bloc. Ressortir pour prendre la motoneige et foncer vers le tunnel avec de l'élan. Franchir le trou et rejoindre un embranchement en Y de chaque côté d'un trou. Prendre à droite jusqu'au cul-de-sac et escalader la paroi de glace (levier : une porte en bois s'ouvre). Redescendre, éliminer les 2 tireurs (petite trousse, munitions pour M16) et reprendre la motoneige. Prendre l'autre branche du Y, franchir le trou et passer la porte en bois. Foncer sur la passerelle en glace et écraser 3 tireurs. A la sortie de la caverne, descendre de la motoneige et sauter vers la plate-forme sur la droite pour y récupérer un **DRAGON DE JADE**. Éliminer les panthères à distance puis rejoindre la rampe et la franchir à pleine vitesse avec la motoneige.

De l'autre côté, foncer le long de la pente de gauche pour éviter les blocs de glace puis faire demi-tour pour laisser la motoneige de l'autre côté de la crevasse, à l'entrée de la caverne. A pied, se suspendre au bord de la crevasse vers le milieu, descendre le long de la paroi et se rattraper au rebord du dessous. Remonter dans l'ouverture et prendre la clé du pont-levis. Descendre par le trou, suivre le couloir jusqu'à une paroi vitrée. Éliminer le tireur de l'autre côté. Franchir la vitre brisée et suivre le passage (levier, en évitant les stalactites : la porte de droite s'ouvre). Rejoindre la porte pour sortir sous la rampe franchie en motoneige. Grimper le long du mur de glace à gauche et rejoindre la motoneige. Dépasser la crevasse et continuer en serrant à droite pour atteindre un lac gelé. A gauche de la sortie, actionner le mécanisme avec la clé du pont levis. Rejoindre la corniche montante avec la motoneige, traverser le pont-levis et foncer pour éviter les blocs de glace (la montagne tremble, un éboulement condamne l'entrée du tunnel et brise la glace du lac). Dans le tunnel, franchir le trou et redescendre vers le lac par l'ouverture de gauche. Rejoindre le centre du lac, prendre la clé de la cabane et éliminer le pilote de la motoneige.

Refaire tout le trajet en sens inverse avec la motoneige non armée (capable d'une meilleure vitesse de pointe) en l'abandonnant dans le dernier tunnel (une marche le bloque) puis éliminer les panthères un peu plus loin. Aller déverrouiller la cabane avec la clé et entrer (munitions pour uzis, 2 petites trouses, levier dans l'angle : une porte s'ouvre dans la grotte voisine et 3 tireurs en sortent). Attendre et éliminer les 3 tireurs (grande trousse, munitions pour pistolets automatiques). Sortir et rejoindre la porte ouverte sur la gauche. Suivre le couloir jusqu'à une grande caverne.

Sauter en contrebas, éliminer le pilote de la motoneige (sauter sur le gros roc proche de l'entrée facilite les choses) et s'emparer de son véhicule. Rejoindre le tunnel opposé, franchir le trou en le contournant par la rampe gauche. Descendre à pied dans le trou en se suspendant à la paroi et en s'y agrippant par intermittence. En bas s'écarter à gauche pour laisser passer les boules de neiges puis récupérer un **DRAGON D'OR** (récompense : munitions pour uzis) et remonter par la même paroi. Reprendre la motoneige pour rejoindre l'extérieur. Se servir de l'armement de la motoneige pour éliminer les 2 pilotes de motoneige. En bas de la pente, garer la motoneige devant le bloc de glace au pied de la paroi, descendre à pied pour le pousser et rejoindre la motoneige pour attendre et éliminer les 2 tireurs. Entrer dans la caverne, s'approcher du gouffre et éliminer le tireur posté en contrebas. Reprendre la motoneige, sauter dans le lac avec de l'élan et rejoindre la rive pour atteindre le tunnel final.



LE MONASTERE DE BARKHANG (12)



Suivre le tunnel jusqu'à l'extérieur. Laisser les 2 moines se battre avec les 2 tireurs puis éliminer les survivants et un autre moine (petite trousse, munitions pour pistolets automatiques et uzis). Grimper à l'échelle en face de l'entrée du monastère. Au sommet, éliminer le corbeau, sauter dans la niche de droite puis en face pour rejoindre une corniche. Éliminer les 2 corbeaux, se suspendre de l'autre côté du bloc de pierre, lâcher prise et se rattraper à la fissure en contrebas. Rejoindre le balcon sur la gauche, casser une vitre et entrer.

Suivre le couloir vers la pièce du fond, éliminer le moine et le tireur entrant dans la pièce par la fenêtre (munitions pour pistolets automatiques, grenades sur le balcon). Revenir dans le couloir et tourner à droite dans le hall principal. Entrer dans la pièce de gauche, éliminer le moine et les 2 tireurs (petite trousse, munitions pour uzis) puis grimper à l'échelle du fond. Sur la passerelle, éliminer le moine, tourner à gauche et prendre la clé du hall principal. Suivre la fin de la passerelle jusqu'à un couloir en pierre. Éviter la boule en sautant de côté puis suivre le couloir jusqu'au croisement et reculer pour laisser passer une 2^{ème} boule.

Monter sur la gauche, plonger dans la piscine et serrer à droite pour rejoindre la rive en évitant l'aspiration. Au fond, se laisser tomber dans le trou et suivre le conduit en évitant les panneaux mobiles. Grimper à l'échelle puis éliminer le moine et le tireur (petite trousse). Approcher de la pièce suivante, éliminer le tireur et prendre la 1^{ère} roue des prieurs dans le coin du fond (les feux s'allument). Revenir dans la salle précédente en sautant par-dessus les flammes, tirer les 2 caisses pour libérer un passage donnant sur une échelle. En haut, suivre le couloir de pierre vers la gauche pour revenir à la passerelle, éliminer le tireur et retourner dans le hall principal. Déverrouiller la double porte du bout avec la clé du hall principal.

Entrer dans la cour intérieure, éliminer les 3 moines, avancer vers l'idole et se retourner pour éliminer les 3 tireurs (petite trousse, grande trousse et munitions pour pistolets automatiques). Prendre le passage le plus au fond de la cour dans le mur de droite (en faisant face à l'idole). Traverser la pièce, éviter la 1^{ère} lame en sautant près du mur de droite, entrer dans la

pièce de gauche et éliminer le moine. Prendre la clé de la chambre forte et revenir dans la cour intérieure.

Rejoindre le couloir à droite de l'idole, éliminer les 2 moines du fond, prendre le passage étroit dans le mur de gauche, éliminer le moine et ressortir dans le couloir. Au bout, prendre à gauche, s'abriter dans le renforcement de gauche et se retourner pour attendre et éliminer les 2 tireurs (munitions pour uzis, grenades). Avancer à gauche (le feu s'éteint), se laisser rapidement tomber dans le trou en évitant les masses d'armes, remonter en évitant la roue mobile une fois qu'elle est passée vers la gauche et atteindre le 2^{ème} trou. Au bout, escalader la paroi droite pour éviter la roue mobile. Sur la trajectoire de la roue, utiliser les recoins pour l'éviter sur la gauche et atteindre le fond du couloir. Après une série de 2 portes coupantes, récupérer un **DRAGON DE JADE**. Revenir en lieu sûr vers le dernier trou par le même chemin. Dans la pièce du fond, prendre la clé de la trappe, suivre le couloir et plonger dans la piscine. Nager vers l'échelle sur la droite et s'engager dans un conduit sous-marin sur sa droite pour récupérer un **DRAGON D'ARGENT**. Ressortir de la piscine et longer la rive vers la sortie pour rejoindre la cour intérieure.

Sur le mur gauche (en faisant face à l'idole), déverrouiller la trappe de plancher avec la clé de la trappe et sauter dans le trou. Suivre le conduit jusqu'à la surface et sortir à l'air libre par le passage le plus étroit. Suivre le sentier jusqu'à une échelle cachée dans une caverne à gauche de l'obélisque. Grimper au sommet et passer par l'ouverture pour atteindre une corniche. Approcher du pont de corde et éliminer le corbeau et le tireur (munitions pour M16). Traverser le pont et poursuivre le chemin vers une petite tour. Éliminer le moine et les 2 corbeaux et sauter sur le toit de la tour entre 2 créneaux en s'aidant des plates formes de la paroi de droite. Se laisser tomber par le trou, prendre la 2^{ème} roue des prieurs (levier : la porte de la tour s'ouvre). S'approcher du seuil et éliminer le tireur (munitions pour fusil) puis refaire tout le trajet en sens inverse jusqu'à la sortie du conduit précédent en tuant les 3 tireurs en chemin.

Sortir par l'autre ouverture et éliminer le moine (levier : la double porte s'ouvre). Éliminer les 2 tireurs derrière la double porte et repasser par la cour intérieure. Rejoindre le socle de l'idole et passer derrière la statue. Escalader la structure par le centre pour rejoindre une niche où se trouve un **DRAGON EN OR** (munitions pour M16). Redescendre pour rejoindre le couloir à droite de l'idole. Entrer dans la pièce de droite et éliminer le moine. Tirer les caisses en face de l'entrée vers la gauche (munitions pour pistolets automatiques). Prendre le couloir au fond à gauche en évitant de marcher sur la trappe, tourner à droite puis prendre l'escalier de gauche et se retourner pour éliminer les 3 tireurs (munitions pour fusil, petite trousse, grande trousse). Casser la fenêtre au sommet de l'escalier, approcher du bord et éliminer à distance les 2 moines en contrebas. Se suspendre au rebord, éliminer le dernier moine puis se laisser tomber dans la cour. Aller sous les arcades, grimper à 4 échelles successives et prendre la 3^{ème} roue des prieurs. Redescendre dans la cour (levier : la porte s'ouvre). Rejoindre le hall principal en serrant toujours le mur gauche.

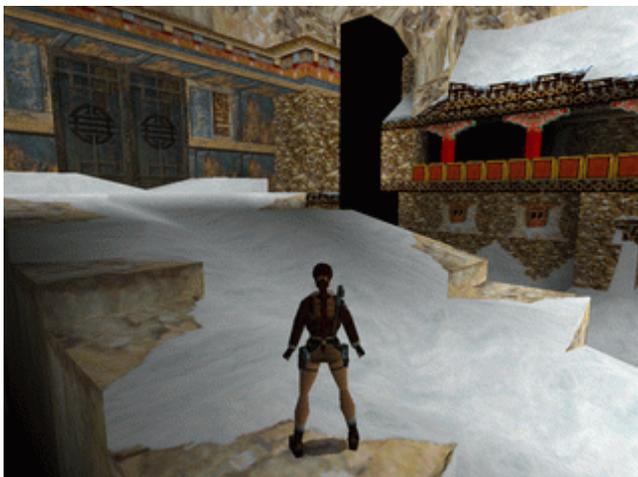
Prendre le hall puis à gauche dans la pièce du fond. Déverrouiller la porte de planches avec la clé de la chambre forte.



Dans la niche de droite, prendre la clé des toits. Revenir au hall principal et entrer dans la pièce des 2 roues mobiles sur la droite. Éviter les 2 roues et déverrouiller la porte du fond avec la clé des toits. Monter l'escalier et passer derrière les statues (levier à droite : les feux s'éteignent). Ressortir et franchir sans s'arrêter les foyers éteints. Descendre sur la gauche, provoquer un combat entre 2 moines et 2 tireurs (qui arrivent par derrière) puis éliminer les survivants (petite trousse, levier au centre : 2 trappes de sol s'ouvrent). Descendre par une trappe, casser la vitre et prendre les 2 pierres précieuses (levier au fond : la 3^{ème} trappe s'abat). Remonter à la terrasse par l'échelle, grimper à une autre échelle sur l'un des murs (munitions pour M16 au sommet) puis redescendre. Retourner vers les feux et prendre à gauche vers une autre terrasse. Derrière la statue, placer une des 2 pierres précieuses dans le mur : la porte étoilée recule. La rejoindre, entrer et tirer la caisse de gauche. Prendre la 4^{ème} roue des prieurs cachée derrière et refaire tout le trajet en sens inverse jusqu'à la salle des roues et le hall principal.

En entrant dans la cour intérieure, prendre le 2^{ème} passage dans le mur de droite (face à l'idole), grimper à l'échelle et suivre le couloir. A l'aplomb de l'idole, sauter sur la main gauche la plus basse de l'idole puis grimper sur la plus haute. Passer par la tête et la main droite pour rejoindre une niche en hauteur dans le mur opposé (sauter avec élan après avoir reculé d'un pas puis d'un bond). Placer la 2^{ème} pierre précieuse : une trappe au sol s'ouvre dans la salle située sous l'idole. Redescendre de l'idole par ses mains, entrer dans la salle aux pieds de la statue et se laisser tomber par la trappe. Suivre le chemin jusqu'à une pièce (levier près des tonneaux : la porte du fond s'ouvre). Entrer et pousser la caisse pour bloquer l'arrivée d'eau. Rejoindre la piscine en suivant l'ancien trajet de l'eau. A l'autre bout du bassin, tirer la caisse et prendre la 5^{ème} et dernière roue des prieurs cachée derrière. Remonter à l'échelle et ressortir pour rejoindre la salle située à gauche derrière l'idole. Placer les 5 roues des prieurs dans les emplacements vides (la double porte du fond s'ouvre). Monter l'escalier jusqu'au gong et placer le séraph dans l'empreinte (une porte s'ouvre sur la droite). Rejoindre la porte et suivre le couloir final.

LES CATACOMBES DU TALION (13)



Descendre à gauche de l'escalier en évitant les stalactites. Dans la caverne suivante, aller à gauche et se suspendre à la paroi. Se décaler vers la droite jusqu'à pouvoir remonter dans l'espace sombre (torches) et récupérer un **DRAGON D'ARGENT**. Ressortir et prendre l'échelle sur la paroi d'en face pour atteindre le fond. Éliminer le yéti et descendre le plus bas possible jusqu'à une grille (levier : une porte s'ouvre au sommet de l'escalier et une panthère la traverse). Revenir en arrière, remonter par l'échelle puis au sommet et glisser sur la pente pour sauter dans l'ouverture d'en face. Descendre l'escalier, éliminer la panthère et continuer à descendre en traversant la porte ouverte. Depuis le pied de l'escalier, éliminer les 2 tireurs qui le descendent (grande trousse, munitions pour pistolets automatiques et uzis). Sauter sur la pente de gauche sous la cage, monter pour faire écrouler les blocs de glace et les éviter par un saut périlleux arrière en atterrissant au-dessus. Redescendre tout en bas, aller vers le fond de la caverne et éliminer les 2 panthères.

Prendre l'ouverture de droite, descendre tout en bas (petite trousse) et remonter dans la caverne. Se hisser sur le surplomb, courir vers l'échelle de droite et s'y accrocher (sol friable) puis monter et faire un saut périlleux arrière pour se recevoir au-dessus (levier : la cage se soulève). Descendre la pente et sauter prendre le masque tibétain sous la cage. Redescendre vers le lac (le panneau du fond est ouvert, l'eau a disparu), se suspendre pour atteindre le fond puis le couloir obscur en contrebas. Sauter par dessus le fossé, avancer jusqu'à la grille et la déverrouiller avec le masque tibétain.

Sortir, sauter de côté pour éviter les blocs de glace et éliminer les 4 panthères. Atteindre l'ouverture en hauteur à gauche du grand escalier enneigé, descendre et éliminer les 2 panthères. Aller vers le lac gelé et éliminer 2 panthères. Aller vers la voûte à droite du lac et éliminer 2 autres panthères. Escalader la paroi de gauche après la voûte et plonger pour prendre le masque tibétain au fond. Remonter à la surface et éliminer les 2 tireurs (petite trousse, munitions pour pistolets automatiques et uzis). Retourner à l'escalier enneigé puis continuer au fond à gauche dans le cul-de-sac.

Au bout, monter à l'échelle jusqu'à la corniche (grenades). Redescendre, déverrouiller la porte de la maison avec le masque tibétain et entrer. Courir tout droit en se laissant tomber, puis toujours tout droit jusqu'à arriver à une cage. Monter l'escalier sur la gauche jusqu'au sommet (bloc de pierre dans l'angle droit). Sauter d'une plate-forme à l'autre sur la gauche (levier : toutes les cages s'ouvrent). Attendre et éliminer les 4 yétis. Tirer le bloc d'angle sous l'une des grilles relevées (pour la bloquer) et entrer par une autre grille (**LANCE-GRENADES** vers la grille la plus lointaine, levier au fond de la pièce : une porte s'ouvre dans le passage vers le lac à gauche de l'escalier enneigé).

Ressortir, redescendre au fond de la grande pièce et fouiller les 2 grandes cages du bas (au total : 2 grandes trousse, munitions pour uzis et pistolets automatiques). Retourner vers la porte d'entrée, éliminer les 3 tireurs dans le cul-de-sac (petite trousse, munitions pour uzis et fusil) et le tireur près du grand escalier (munitions pour fusil). Rejoindre l'ouverture à gauche de l'escalier et franchir la porte ouverte sur la droite. Avancer sur les 2 ponts de corde en s'écartant vers la gauche pour éviter les blocs



de glace. Sauter à droite et se rattraper à l'échelle de corde. Grimper à l'échelle jusqu'au sommet, suivre le couloir jusqu'à un trou et sauter dans le lac.

Rejoindre la rive et éliminer les 3 poissons. Replonger et nager sous l'eau pour passer sous la paroi de gauche. Sur la rive droite, monter sur le bloc dépassant de l'eau et entouré de pentes puis se retourner pour remarquer une échelle dans la roche. Monter cette échelle presque jusqu'au sommet et faire un saut périlleux arrière pour se retrouver dans une caverne où se trouve un **DRAGON DE JADE**. Redescendre par l'échelle et replonger. Serrer la rive gauche pour arriver près d'une double porte. Monter sur le bloc haut en face des portes et sauter vers l'échelle de corde. Grimper presque jusqu'au sommet et faire un saut périlleux arrière pour se recevoir sur une plateforme (levier : les doubles portes s'ouvrent). Redescendre, entrer par la double porte et éliminer la panthère (levier sur le côté du gros bloc au centre de l'estrade : la double porte s'ouvre au sommet de l'escalier enneigé). Redescendre en se suspendant au bord à gauche du "grand chaudron" et rejoindre le grand escalier.

Avancer, se laisser tomber au fond du trou et éliminer les 3 panthères (grande trousse, grenades et munitions pour M16 dans l'angle, levier à droite du point de chute : 2 doubles portes s'ouvrent de chaque côté de l'escalier). Éliminer la panthère et prendre l'une des portes ouvertes pour gravir de nouveau l'escalier. Sauter par dessus le trou, faire écrouler les blocs de neige de gauche en montant le long de la pente, sauter de côté pour les éviter (ils défoncent une porte sur la droite) et faire écrouler les autres blocs en se dégageant de la même façon. Franchir la porte défoncée et marcher sur la trappe de gauche (la porte de gauche s'ouvre). Se hisser dans la nouvelle salle et escalader le mur de gauche jusqu'à une corniche (**DRAGON D'OR**, récompense : grenades et munitions pour M16). Redescendre et marcher à petits pas à travers les pics vers la porte ouverte. De nouveau dans la salle précédente, marche sur la trappe derrière les boules de neige pour ouvrir la dernière porte. En courant, retourner sur la 2^{ème} trappe pour rouvrir la porte, sauter par l'ouverture, sauter par-dessus les pics vers l'autre porte ouverte et sauter une nouvelle fois pour se raccrocher à l'échelle. Descendre tout en bas et prendre le couloir final.

LE PALAIS DES GLACES (14)



Tirer sur la cloche (la porte s'ouvre). Dans la pièce, aller dans l'angle au fond à droite, se placer sous l'ouverture face à la cloche du haut. Avancer sur le trampoline en tirant en continu pour atteindre la cloche (la 1^{ère} grille se lève sous la voûte). Se placer face à la voûte et avancer tout droit sur le trampoline large pour se raccrocher au rebord d'une plate-forme en pente. Se hisser dessus et visiter les lieux (sur la gauche, munitions pour uzis, levier : la cage des yétis tombe au sol).

Redescendre à l'étage inférieur en se suspendant à un rebord et éliminer les 3 yétis (grande trousse dans l'angle au fond à droite). Sauter dans l'ouverture du mur dégagée par la chute de la cage (grande trousse). Face à l'ouverture du mur, tirer un bloc dans la paroi pour dégager un passage. Dans la salle suivante, courir en ligne droite (pont invisible !) pour aller récupérer un **DRAGON D'OR**. Refaire le chemin inverse et longer les barreaux vers la gauche (grande trousse). Au fond, éliminer le yéti et suivre le couloir pour atteindre une petite salle (levier : les volets pivotent et forment un plancher en hauteur). Ressortir, rejoindre le rez-de-chaussée de la grande pièce et passer sous la voûte. Se placer à droite du trampoline, se placer face au mur de gauche et avancer sur le trampoline pour se recevoir sur les volets ouverts. Tirer sur la cloche d'en face (la 2^{ème} grille se lève sous la voûte). Redescendre tout en bas par les pentes et passer sous les 2 grilles levées.

Se placer à gauche du dernier trampoline, se tourner face au mur de droite et avancer sur le trampoline pour se suspendre au rebord tout en haut. Progresser vers la droite sous la cloche d'angle. Remonter sur le rebord et enchaîner une série de sauts périlleux arrière et avant tout en essayant de tirer sur la cloche (une 3^{ème} grille se lève un peu plus haut). Se raccrocher au rebord côté cloche et progresser à gauche jusqu'au mur. Remonter sur le rebord, faire un saut périlleux arrière puis un saut avant légèrement sur la gauche pour se recevoir sur un autre rebord. Grimper à l'échelle, franchir la grille levée, sauter dans la pièce et éliminer le yéti.

Atteindre l'ouverture par où le yéti est arrivé, entrer dans la caverne et éliminer les 2 tigres blancs (petite trousse dans un cul-de-sac à gauche, porte fermée dans celui de droite). Depuis l'en-



trée de la caverne, monter la pente sur la droite et faire demi-tour le long de la paroi pour atteindre une petite ouverture dans la roche. Suivre ce passage pour récupérer un **DRAGON D'ARGENT** puis retourner dans la caverne des tigres. Poursuivre tout droit jusqu'à une caverne et éliminer les 2 tigres blancs. Prendre le masque tibétain sur le bloc et rejoindre le renforcement de la caverne des tigres où la porte (précédemment fermée) s'est ouverte. Descendre par le couloir et éliminer le yéti (munitions pour pistolets automatiques à proximité). Dans la pièce sur la gauche (grande trousse tout au fond), se laisser tomber par le dernier trou, au milieu. Éliminer le yéti en bas (munitions pour pistolets automatiques à proximité) et grimper dans l'ouverture à droite de la porte fermée pour rejoindre un balcon. Placer le masque tibétain dans l'empreinte du mur de gauche (la porte voisine s'ouvre, petite trousse à l'autre extrémité du balcon). Revenir dans la zone obscure, franchir la porte ouverte et traverser le pont de corde jusqu'au glacier (le décor au-dessus est celui du chapitre précédent).

Suivre le tunnel puis la corniche sur la gauche (levier : le "grand chaudron" s'incline, son contenu tombe sur la glace et la fait fondre). Redescendre vers le lac du côté de la voûte et éliminer les 2 tigres blancs. Plonger dans le lac, prendre le marteau du gong au fond et éliminer les 3 poissons. Nager vers la caverne du bout et éliminer les 3 yétis en évitant les stalactites. Au fond de la caverne à gauche, suivre le tunnel en évitant les stalactites et éliminer les 2 yétis (grenades tout au fond du cul-de-sac). Revenir dans la caverne précédente et aller vers l'autre coin, près d'un escalier de glace (petite trousse dans l'angle). Éliminer le yéti, monter l'escalier de glace et suivre le couloir jusqu'à l'entrée d'une nouvelle caverne.

Avancer puis reculer pour laisser passer des blocs de neige. Entrer et courir vers la gauche pour sauter vers la sortie et éviter l'avalanche de blocs de neige. Avancer puis se retourner pour se suspendre à la paroi. Progresser à gauche jusqu'au mur puis monter sur le rebord et faire un saut périlleux arrière pour se recevoir sur une plate-forme. Se retourner, sauter vers la paroi d'en face et s'y accrocher. Remonter vers l'ouverture et suivre le couloir jusqu'à une pente. Reprendre de l'énergie, se retourner, glisser en arrière sur la pente et se suspendre au rebord. Se laisser tomber et frapper le gong avec le marteau (la neige s'écroule en contrebas, libérant 2 ouvertures). Descendre dans la caverne et se diriger vers le fond à gauche derrière les colonnes. Sauter pour attraper l'échelle et la descendre. En bas, descendre 2 marches du côté gauche et se retourner (levier : la porte à côté de la structure en glace s'ouvre). Remonter l'échelle et faire un saut périlleux arrière près de son sommet pour se recevoir sur la glace. Rejoindre la porte ouverte et récupérer un **DRAGON DE JADE** à l'intérieur (récompense : grenades).

Contourner la structure en glace par la gauche et atteindre l'ouverture opposée en s'aidant d'un bloc de glace pour franchir les pentes glissantes. Prendre le talon sur le socle central et ressortir de l'autre côté. Aller vers le fond de la caverne (le sol tremble) puis se réfugier au sommet du bloc de glace surélevé, près des colonnes. Éliminer le BOSS final (impuissant une fois Lara perchée).

LE TEMPLE DE XIAN (15)



Avancer tout droit jusqu'au piédestal après les 3 pièces (le sol s'effondre). Se rattraper au bord, puis lâcher. Durant la chute, sauter par dessus la lame mobile. Une fois en glissade dans la pente mouillée, sauter et se retourner en l'air pour se suspendre au sommet de la cascade. Se décaler vers la gauche pour récupérer un **DRAGON D'OR** dans une niche, puis plonger. Après la 2^{ème} cascade, remonter sur la rive au pied d'une échelle et éliminer les 2 poissons à distance. Replonger et prendre un des 2 passages sous-marins pour rejoindre une 2^{ème} grotte et l'entrée du temple. Éliminer le tigre sur la rive (munitions pour fusil sur un bloc au pied de la paroi gauche) puis un autre tigre en approchant de l'entrée du Temple. A gauche de l'entrée, se placer à gauche de la dalle-trampoline et avancer dessus pour atteindre le toit. Longer le bord (levier : une trappe s'abat au sommet d'une échelle), éliminer l'aigle et redescendre en se suspendant au bord. Plonger pour retourner à la grotte du départ et atteindre l'échelle sur la rive gauche.

Grimper et éliminer l'araignée. Suivre le couloir jusqu'à un à-pic se suspendre au bord, descendre l'échelle et se rattraper à la celle du dessous. Remonter dans l'ouverture, se suspendre au bord et progresser à gauche le long de la fissure jusqu'à un autre rebord. Remonter puis descendre l'échelle au plus bas et se rattraper au rebord du dessous. Remonter puis aller à droite, se suspendre au bord et progresser vers la droite jusqu'à une niche où se trouve un **DRAGON D'ARGENT**. Revenir vers la gauche par le même chemin. Remonter et continuer à gauche pour atteindre une échelle, puis une autre. Au sommet, suivre le couloir et escalader le mur du fond jusqu'à la fissure. Progresser à droite jusqu'au mur, faire un saut périlleux arrière puis un saut avant pour atterrir sur une plate-forme. Sauter sur la passerelle friable, atteindre le milieu et se laisser tomber sur une colonne (munitions pour fusil). Sauter sans élan sur la pente d'en face puis légèrement sur la droite sur la pente suivante pour éviter les pieux (grenades). Escalader le mur de droite puis les blocs de gauche (levier : les portes du temple s'ouvrent). Suivre le tunnel, plonger et rejoindre l'entrée du temple.

Entrer dans la salle des statues (munitions pour M16 près de l'armure au fond à droite). Prendre la porte du fond et grimper dans le conduit en briques jusqu'au sommet. Avancer, sauter avec



élan et légèrement vers la droite sur la pente d'en face puis en cascade sur les 3 autres et s'accrocher au rebord après la 3^{ème} pente. Remonter, atteindre l'angle et sauter avec élan vers l'autre angle.

Avancer dans le couloir (le sol s'effondre) et glisser sur la pente vers une grande salle (les murs se rapprochent, levier en face : une porte s'ouvre dans l'autre mur). Faire demi-tour et s'enfuir par la porte ouverte. S'écarter vers le couloir de droite et éviter la boule en sautant à gauche. Avancer jusqu'à l'angle, se tourner à gauche et sauter légèrement sur la gauche pour éviter une 2^{ème} boule. Suivre le chemin et s'écarter à droite pour laisser passer une 3^{ème} boule. Grimper aux 2 échelles et se laisser tomber dans la pièce obscure (levier dans l'angle de droite au fond : une porte s'ouvre en hauteur à gauche dans le même mur). Éliminer le tigre et atteindre la porte. Tourner le dos à l'échelle, se suspendre au bord à l'extrême gauche et se laisser tomber à travers le chemin de la lame mobile.

En bas, atteindre le passage d'angle en évitant les 2 roues, avancer sur la passerelle dans la salle des statues et éliminer les 2 aigles. Atteindre le rebord gauche (bouton : la double porte du rebord d'en face s'ouvre). Faire demi-tour et sauter d'une passerelle à l'autre en courant jusqu'à la double porte. Atteindre la passerelle suivante et la traverser en évitant les masses. Serrer à droite au bout (bouton : des plates-formes se relèvent et forment un sol), sauter de côté à gauche (bouton : les doubles portes du fond s'ouvrent) puis s'engager dans le tunnel en courant et faire un saut périlleux arrière pour éviter la boule. Tout au bout, atteindre la plate-forme sous la tête du dragon et prendre le sceau du dragon.

Sauter sur une plate-forme latérale, atteindre l'ouverture obscure et éliminer l'araignée (munitions pour pistolets automatiques à proximité, levier sur le mur : des plates-formes se mettent en place sous la tête du dragon). Ressortir avec la tête du dragon sur la gauche et descendre le long de la pente vers la lave. Sauter sur la pente de gauche puis la suivante et s'accrocher au bord. Remonter, sauter sur le bloc d'en face puis sur ceux de droite. Sauter en visant le bloc-trampoline, atteindre la grande pente et se suspendre au bord pour laisser passer la boule. Sauter sur le bloc horizontal de droite et se suspendre au bord pour éviter une 2^{ème} boule. Sauter sur le bloc horizontal suivant, un peu plus haut. Repérer le bloc-trampoline plus bas et glisser le long de la pente qui y mène pour sauter dessus et atteindre une plate-forme en hauteur. Sauter sur la plate-forme de l'autre côté de la salle pour récupérer un **DRAGON DE JADE** (récompense : munitions pour uzis). Se tourner vers la grande pente et sauter avec élan sur le bloc horizontal le plus près du mur. Sauter de bloc de bloc jusqu'au mur opposé et sur les blocs supérieurs pour rejoindre l'ouverture éclairée tout en haut. Éliminer l'aigle qui y en sort, entrer dans la pièce et tirer le bloc dans l'angle pour libérer un passage (levier derrière : une trappe s'ouvre au sol dans la salle).

Se laisser tomber par la trappe, faire un saut en avant et un saut périlleux arrière pour éviter la boule. Suivre le couloir pour rejoindre une passerelle dans la salle des statues. Éliminer les 2 tigres en contrebas depuis la passerelle. Redescendre au sol en

se suspendant au bord. Déverrouiller la porte au fond à gauche avec le sceau du dragon.

Suivre le couloir de droite en s'abritant dans les recoins pour éviter la roue et glisser sur la pente du fond vers une grande salle (le plafond descend, petite trousse près d'un squelette, 3 leviers sur les murs : une porte s'ouvre dans le mur de droite). S'enfuir par la porte. Monter sur le bloc de droite puis sur celui de gauche pour atteindre la plate-forme surplombant le bassin. Éliminer le poisson, plonger (levier au fond à droite : une vanne s'ouvre et l'eau monte jusqu'au plafond) puis remonter prendre de l'air par l'un des trous du plafond (grenades). Plonger, suivre le conduit en face du levier jusqu'au fond et prendre à droite dans un autre conduit (petite trousse au fond, levier : une porte s'ouvre dans le bassin). Retourner dans le couloir précédent (levier : se laisser ramener au bassin par le courant). Reprendre de l'air et plonger vers la porte ouverte à côté du levier (levier dans le couloir : une porte s'ouvre près de l'un des trous du plafond). Ressortir, reprendre de l'air puis refaire monter l'eau pour atteindre le trou du plafond et franchir la porte déverrouillée.

Sur le rebord, éliminer le poisson (munitions pour M16 en surface, munitions pour fusil sous l'eau). Prendre le passage à droite (le mur avance, levier au bout : une trappe s'ouvre au fond de la pièce). Sauter dans la trappe et se laisser porter par le courant (clé d'or, petite trousse). Ressortir et rejoindre la rive près de l'échelle. Déverrouiller la double porte avec la clé en or. Entrer, serrer le mur de droite vers une salle obscure et éliminer le poisson (levier entre les 2 colonnes : une trappe s'ouvre). Ressortir de la salle par l'autre porte d'angle et aller tout droit pour remonter par la trappe ouverte. Rejoindre la rive à la surface et éliminer les 2 poissons.

Entrer dans la grotte et éliminer les 2 araignées. Suivre le tunnel, éliminer les 2 araignées et l'araignée géante, entrer dans la grande caverne du fond et éliminer l'araignée géante. Monter sur le bloc de droite au fond, sauter sur celui de gauche puis se retourner et atteindre la plate-forme surélevée. Sauter sur une plate-forme à gauche au-dessus d'une toile d'araignée. Sauter de plate-forme en plate-forme et éliminer l'araignée géante sur la dernière. Se tourner vers la droite, sauter sur la colonne centrale puis sur le bloc d'en face. Sauter et se hisser vers l'ouverture. Au-dessus de l'eau, sauter en face et prendre la clé en argent.

Plonger, repasser par la trappe d'arrivée et refaire le chemin à l'envers pour rejoindre la 2^{ème} entrée du temple à droite avant l'escalier menant à l'entrée principale. Déverrouiller la porte avec la clé en argent. Entrer et sauter sur le bloc horizontal à gauche. Sauter et s'accrocher au rebord du suivant en évitant la boule. Idem pour le 3^{ème} (munitions pour pistolets automatiques dans le coin droit). En haut, avancer sur le pont de corde à gauche, éliminer l'aigle et le tigre, puis entrer dans la pièce du bout et éliminer le tigre. Monter sur le bloc en pente dans l'angle et faire un saut périlleux arrière. Se retourner et escalader les blocs pour suivre le couloir sur la gauche. Se tourner en diagonale vers l'angle du fond de façon à viser le point le plus proche de la trajectoire de la roue. Se retourner et faire 2 sauts périlleux arrière en évitant la roue pour se retrouver dans la salle au sommet (grande trousse et munitions pour uzis). Courir sur le pont de



corde et s'écarter à gauche au bout pour éviter la roue (bouton : une double porte s'ouvre dans une salle envahie par la lave).

Éliminer l'aigle et revenir dans la pièce précédente en suivant la roue sur le pont. Sortir de la salle et sauter vers la gauche par dessus la roue pour se retrouver en contrebas. Au bout de l'allée, se tourner vers la gauche, sauter avec élan sur le bloc-trampoline dans l'ouverture et enchaîner 3 sauts pour se raccrocher au rebord tout en haut. Éliminer l'aigle et monter vers l'ouverture et la double porte ouverte vers une salle envahie par la lave.

Avancer jusqu'au bout et sauter sur la petite plate-forme de droite. Sauter dans l'ouverture de droite puis courir vers l'échelle (le mur de droite avance). En haut, partir à droite, rejoindre l'ouverture vers une salle sombre. Entrer et sauter pour s'accrocher à une 2^{ème} échelle (le mur de derrière avance). En haut, aller tout au fond (levier : une fenêtre s'est ouverte) puis revenir jusqu'à la fenêtre donnant sur une tête de dragon. Avancer au bord, sauter à gauche puis sur la plate-forme suivante pour atteindre la colonne centrale et prendre la clé de la chambre principale. Redescendre sur le corps du dragon et sauter juste après le dernier changement de pente pour retomber sur un bloc en pierre. Descendre sur la droite et sauter à droite de la double porte ouverte. Retourner sur la petite plate-forme de droite près du mur à pointes. Glisser la clé de la chambre principale dans la serrure : une trappe remonte et forme un sol devant l'échelle du mur opposé.

La rejoindre, grimper au sommet à droite et se retourner pour prendre une 2^{ème} échelle. En haut, prendre l'ouverture à gauche vers le 2^{ème} dragon (décor identique au 1^{er}, mais colonne sur toute la hauteur de la salle). Sauter sur la gauche comme pour le 1^{er} dragon, puis sauter sur le bloc en pente et faire un saut périlleux arrière pour retomber devant la tête du dragon. Grimper à l'échelle jusqu'à la lame mobile puis faire un saut périlleux arrière en se retournant. Atteindre la 2^{ème} échelle, monter jusqu'à la lame puis faire un saut périlleux arrière en se retournant pour se raccrocher à la 3^{ème} échelle. Monter jusqu'au sommet du mur et rejoindre l'ouverture finale sur la droite.

LES ILES DU CIEL (16)



Avancer sur l'escalier, attendre et éliminer le garde volant. Descendre à gauche de l'escalier (petite trousse) puis remonter et avancer vers le pied de l'escalier. Sauter sur la pente gauche de la pointe verte puis en face et enfin vers la cage en se raccrochant au rebord. Se hisser à l'intérieur (levier au fond : une trappe s'ouvre vers la maison).

Rejoindre l'autre sortie de la cage, glisser sur la pente, sauter sur la 2^{ème} et éliminer la statue animée. Se hisser dans la maison par la trappe et prendre la 1^{ère} plaque mystique (grande trousse, munitions pour M16). D'en haut, éliminer la 2^{ème} statue animée et redescendre. Face à la dernière statue, monter sur le bloc du sur-élevé du petit arbre sur la gauche, près de l'angle du toit de la maison, se retourner et sauter sur le toit pour récupérer un **DRAGON DE JADE**. Se suspendre au bord du toit pour redescendre. Face à la dernière statue, aller vers la limite droite de l'île, se retourner et se suspendre au bord. Se laisser tomber en se rattrapant à la bordure du dessous et se hisser dans la caverne (levier dans l'angle : la grille s'ouvre à l'horizontale de l'autre côté de l'île et forme un plancher). Rejoindre la grille puis sauter sur l'île verte d'en face.

En s'aidant des autres îles et des escaliers verts successifs, remonter tout en haut jusqu'à marcher sur le dessus de la cage. Aller à droite, se retourner et éliminer les 2 gardiens volants. Revenir en face de l'escalier d'arrivée et descendre sur le surplomb en pierre de l'autre côté de la cage. Au bout, se laisser tomber sur l'île en contrebas et prendre la 2^{ème} plaque mystique. Sauter rejoindre l'île de la maison à gauche en utilisant toute la diagonale de l'île pour prendre de l'élan. Éliminer la 3^{ème} statue mobile de l'île. Retourner à la caverne et aux autres îles. Au pied du dernier escalier vert, se retourner pour sauter vers la grande double porte et la déverrouiller en plaçant les 2 plaques mystiques de chaque côté de l'entrée.

Entrer (munitions pour pistolets automatiques), approcher du pont et éliminer le garde volant. A droite du pont, derrière l'arbre, sauter dans un tunnel creusé dans la roche et le suivre jusqu'au bout pour y trouver un **DRAGON D'ARGENT**, puis faire demi-tour et sauter pour revenir vers l'entrée. Grimper sur la pente verte de gauche. Sauter en arrière par dessus la boule verte, reculer et se suspendre au rebord pour la laisser passer. Descendre tout en bas et éliminer le gardien volant (petite trousse dans l'angle de la plate-forme). Remonter par l'ouverture de la partie verte dans une salle rouge, monter au sommet du bloc vert et se retourner pour atteindre le toit. Passer l'arête du toit pour rejoindre la pente sur laquelle a roulé la boule verte. Sauter sur la pente d'en face puis sur l'île de droite. Prendre la tyrolienne et la lâcher pour atterrir sur le petit pont.

Aller vers la porte puis à gauche (un panneau se lève et une statue s'anime) et éliminer la 1^{ère} statue (levier derrière : la façade au bout de la tyrolienne se lève et les 2 autres statues s'animent). Éliminer les 2 autres statues ou les éviter puis aller à l'autre bout de la salle. Prendre la tyrolienne et s'accrocher au mur du fond. Grimper tout en haut à droite. Au bout, se suspendre et descendre. Grimper sur le bloc en pente, se retourner et atteindre le toit. Retourner sur l'île de la tyrolienne (qui a rejoint son point de départ), la prendre et glisser jusqu'au bout du câble dans un couloir.



Se retourner face au fossé, sauter vers la droite dans la grande salle et éliminer le garde volant. Déplacer le bloc vers le mur du lance-disques sauter sur la pente puis faire un saut périlleux arrière pour rejoindre l'étage (munitions pour M16 sur le rebord supérieur, levier derrière la colonne centrale : un bloc bascule dans le fossé). Redescendre par la pente, s'approcher du fossé vers le milieu, se suspendre au bord et lâcher prise au dessus du bloc central : Lara s'y enfonce (bug !). Se tourner vers l'ouverture dans le mur et y grimper (levier : les trappes s'ouvrent dans la lave). Face au fossé, sauter sur la gauche en diagonale et remonter à la surface dans la salle. Remonter à l'étage, se placer sur le bord, face aux 2 trappes ouvertes et sauter avec élan en se retournant (munitions pour fusil au fond de l'eau).

Rejoindre la surface et aller au fond de la salle (levier : une porte s'ouvre au dessus du lieu d'arrivée de la tyrolienne. Plonger sous les trappes, suivre le conduit sous marin et remonter (levier dans le recoin sombre : les lames mobiles s'arrêtent). Traverser le couloir des lames et escalader le mur du fond jusqu'à rejoindre le couloir. Retourner dans la grande salle sur la droite et approcher le bloc de la porte ouverte au-dessus de la tyrolienne. Monter sur le bloc et atteindre la porte. Au fond du couloir, sauter en face, se raccrocher à la fissure puis progresser à droite et remonter dans l'ouverture (levier : la grille se lève). Sauter en diagonale vers le couloir précédent et franchir la grille ouverte à droite. Dans la salle, se laisser tomber dans le trou du milieu pour atterrir dans une grande cage (levier sur la colonne : la cage s'ouvre).

Éliminer les 3 tireurs (munitions pour fusil et pour uzis, grande trousse). Des statues s'animent dès que Lara quitte la zone centrale. Se hisser sur le bloc du levier face à la pente d'arrivée et éliminer les 3 statues à distance. Redescendre (levier de gauche : une double porte s'ouvre dans la salle du haut) et aller toucher la dernière statue, remonter sur le bloc et éliminer la statue (levier derrière la statue : une grille se lève vers les colonnes éclairées du fond). Rejoindre les colonnes, éliminer le tireur (grande trousse, munitions pour pistolets automatiques) et monter l'escalier jusqu'au sommet (grenades et munitions pour M16 à mi-parcours, levier au sommet : la double porte s'ouvre). Avancer dans la salle puis faire demi-tour pour fuir les 2 samourais et retourner se percher dans la salle du bas pour les éliminer à distance.

Remonter dans la salle du haut, franchir l'autre double porte. Grimper au mur puis faire un saut périlleux arrière en se retournant pour s'accrocher au mur d'en face. Répéter l'opération une fois la pente dépassée sur le mur opposé. Continuer à grimper en serrant à gauche. En haut, remonter sur la pente, faire un saut périlleux arrière puis un saut avant sur la gauche pour atteindre une plate-forme et éliminer le tireur. Au bord, laisser la tyrolienne, tirer le bloc sur la gauche et se placer derrière. Sauter en contrebas sur la gauche. Descendre la pente puis avancer sur le surplomb et descendre sur la gauche pour se recevoir sur une pente. En bas, sauter vers l'ouverture dans la roche et suivre le chemin jusqu'à un balcon où se trouve un **DRAGON D'OR** (récompense : grenades). Au retour, s'arrêter sur le seuil de la caverne et sauter en diagonale sur un bloc plat de l'autre côté. Se placer dans le coin droit à l'extrême bord puis sauter sur le bloc pentu juste à côté et sauter une nouvelle fois pour se raccrocher

au bord du surplomb. Se hisser dessus puis sauter vers la porte finale.

L'ANTRE DU DRAGON (17)



S'écarter sur une aile et éliminer la 1^{ère} statue qui arrive de la salle suivante (grande trousse, munitions pour uzis). Contourner la statue de la porte jusqu'à la salle suivante (levier derrière l'entrée à droite : les 2 statues s'animent). Éliminer les 2^{ème} et 3^{ème} statues (2^{ème} levier : une porte s'ouvre). Franchir la porte et éliminer les 2 tireurs (grande trousse, munitions pour uzis). Avancer, éliminer les 4 autres tireurs (plaque mystique, petite trousse, munitions pour uzis) et déverrouiller la double porte avec la plaque mystique.

Suivre le couloir et glisser sur la pente vers la grande salle et s'abriter derrière une colonne en attendant l'apparition du dragon (des trous d'eau mènent à un bassin souterrain avec une grande trousse et de nombreuses munitions pour uzis). Sauter de côté alternativement pour pouvoir tirer sur lui et revenir se protéger des flammes derrière la colonne. Quand le dragon s'écroule et soupire, venir arracher la dague de Xian de son ventre (le dragon n'est plus qu'un squelette, le sol se met à trembler). Fuir par le passage final ouvert par les secousses en évitant les éboulements.



**HOME SWEET HOME
(18)**



Déverrouiller la porte de l'autre côté du lit avec la clé de la chambre d'armes (trousses, FUSIL, munitions pour fusil et torches). Se percher sur le rebord, attendre et éliminer les 2 batteurs et le tireur.

Sortir, descendre au rez-de-chaussée puis parcourir la maison et les abords extérieurs pour éliminer tous les ennemis, en fouillant chacun d'eux pour récupérer des trousses. Abattre le BOSS final près des camions arrêtés vers l'entrée.