

# Joypad

N° 133 septembre 2003

## TOMB RAIDER L'ANGE DES TÉNÉBRES (PS2)

tout pour la dompter du bout des doigts

**SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP  
[www.skyrock.com](http://www.skyrock.com)



LA SOLUTION  
100%  
DU JEU  
COMPLÈTE

complément gratuit à Joypad 133. Ne peut être vendu séparément.

# TOMB RAIDER L'ANGE DES TÉNÈBRES

(PLAYSTATION 2)

B

elle, mais parfois farouche, Lara Croft est une femme qui ne se laisse pas maîtriser aisément. Plus périlleuses que jamais, ses nouvelles aventures pourront, pour certains, se montrer particulièrement ardues. Ainsi, afin de vous aider, nous avons conçu ce guide complet recensant un pas à pas précis, des conseils et autres astuces. Une seule certitude, avec ces 32 pages, vous possédez désormais toutes les clefs pour extirper la belle anglaise des ténèbres qui l'entourent...

Gollum

# Sommaire

## SOLUCE TOMB RAIDER L'ANGE DES TÉNÈBRES

Plongeon dans les ténèbres	p.3	A. Le souffle d'Hadès	p.16
Le bagage de l'aventurier	p.4	B. Le sanctuaire du Feu	p.16
<hr/>			
<b>PARIS p.5</b>			
<hr/>			
Chapitre 1 : Les bas-fonds parisiens	p.5	C. Furie de la Bête	p.17
Chapitre 2 : Immeuble abandonné	p.6	D. Le hall de Neptune	p.17
Chapitre 3 : Entrepôts et cheminées	p.6	<b>Boss : Le fantôme rouge</b>	p.18
Chapitre 4 : Appartement de Margot Carvier	p.7	Chapitre 15 : Les galeries assiégées	p.18
Chapitre 5 : Le ghetto parisien	p.8	Chapitre 16 : L'appartement de Von Croy	p.19
<hr/>			
<b>Annexe : Du côté de chez Pierre</b>		<b>PRAGUE p.21</b>	
<hr/>			
Chapitre 6 : Serpent rouge	p.9	Chapitre 17 : Lieu du crime du Monstrum	p.21
Chapitre 7 : Cimetière de Saint-Aicard	p.10	Chapitre 18 : La forteresse du Strahov	p.22
Chapitre 8 : La planque de Bouchard	p.10	Chapitre 19 : Le centre de recherche biologique	p.23
Chapitre 9 : L'église Saint-Aicard	p.11	Chapitre 20 : Le sanatorium	p.24
Chapitre 10 : Fosse de drainage du Louvre	p.12	Chapitre 21 : La zone blanche	p.25
Chapitre 11 : Les galeries du Louvre	p.13	Chapitre 22 : Le centre de recherche aquatique	p.26
Chapitre 12 : Le site archéologique	p.15	Chapitre 23 : La galerie des trophées	p.27
Chapitre 13 : Le Tombeau des Anciens	p.15	Chapitre 24 : Le retour de Boaz	p.28
Chapitre 14 : La Galerie des Saisons	p.16	Chapitre 25 : Le domaine perdu	p.28
		Chapitre 26 : Le labo d'Eckhardt	p.29
		Chapitre 27 : La lutte finale	p.30

# PLONGEON DANS LES TÉNÈBRES

**BUREAU DES AFFAIRES  
CRIMINELLES EXTRAORDINAIRES,  
À L'ATTENTION DE LA PRÉFECTURE DE POLICE**

## RAPPORT SUR LES RECENTS MEURTRES EN SÉRIE DANS LA CAPITALE

À ce jour, nous ne détenons aucun indice sérieux ou suspect crédible pour cette dernière série de meurtres du « Monstrum » dans la capitale. Dix-sept victimes ont été recensées jusqu'ici. Des témoins ont donné le signalement d'une femme qui aurait quitté l'appartement de la dernière victime, le professeur Werner Von Croy, à l'heure présumée du crime. Il s'agirait d'une femme de type européen, cheveux bruns, environ 1m80, de faible corpulence. Elle portait un pantalon et une veste en jean et ses cheveux étaient coiffés en queue de cheval. Nous considérons qu'elle est dangereuse et probablement armée. Les agents de police ont l'ordre d'agir avec la plus grande prudence en appréhendant le suspect.

La presse a dramatisé cette dernière vague de meurtres en la baptisant « la sombre renaissance de Monstrum », en rapprochant ces affaires d'assassinats similaires commis dans la capitale au cours de la dernière décennie et même de crimes barbares non élucidés qui remontent aux années 50. Nous avons constaté des liens manifestes entre cette affaire et d'autres atrocités perpétrées dans des villes européennes, et ce sur la période des cinquante dernières années.

Les médecins légistes restent pour l'instant incapables d'expliquer les étranges éruptions métalliques constatées sur le corps de toutes les victimes. À ce jour, nous n'avons pu établir aucune corrélation pertinente entre les victimes, mais nombre d'entre elles semblent appartenir à des gangs parisiens.

Apparemment tout serait l'œuvre d'un seul et même criminel atteint d'une profonde psychose. Les corps ont été mutilés et les scènes des crimes ont toutes été recouvertes de graffitis incompréhensibles, dénotant une sorte d'obsession rituelle. Nous n'avons pour le moment découvert aucun survivant de ces attaques.

L'arrestation de la suspecte est notre priorité absolue.

**BUREAU NATIONAL CENTRAL, PARIS  
COMMISSAIRE MIREPOIX**

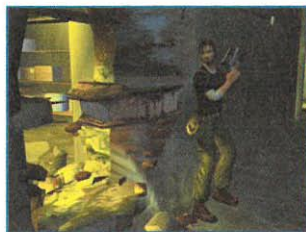


# LE BAGAGE DE L'AVENTURIER

Avant de vous lancer à corps perdu dans l'aventure, voici de nombreux conseils qui vous faciliteront la vie une fois perdu dans les méandres de ces ténébreuses cryptes.

## 1. PRUDENCE ET SAUVEGARDE

Par manque de temps ou par volonté délicieusement préméditée, les développeurs n'ont pas inclus de « Continue » ! Ainsi lorsque vous mourrez, vous n'aurez que deux petits choix : soit reprendre une sauvegarde antérieure, soit quitter la partie. Vous l'aurez ainsi compris, afin d'éviter la mauvaise surprise d'avoir à vous retourner trop en arrière, n'hésitez pas à sauvegarder très régulièrement (voir après chaque passage un peu chaud, ça aidera votre santé mentale. Si, si.). Et puis ne vous privez pas, les sauvegardes peuvent s'effectuer n'importe où, n'importe quand.



## 2. UNE QUESTION D'OBSERVATION

Juste un petit détail pour aider votre progression. Vous remarquerez en effet que les objets brillent de mille et un éclats. Cela les rend plus visibles... Mais vous pourrez aussi, à distance, en connaître la teneur. En effet les éléments liés à la résolution d'énigmes scintillent en **Bleu**, tandis que les munitions brillent en **Rouge** et les soins en **Vert**. Voilà, vous savez tout.



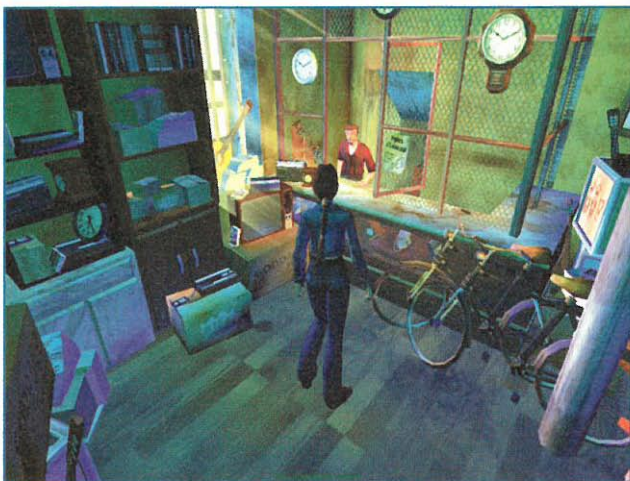
## 3. RADIN JUSQU'À LA MOINDRE CARTOUCHE

Vous vous en rendrez vite compte, hormis lors des phases avec Kurtis, la plupart des ennemis peuvent être très aisément évités. Si vous êtes un peu maniaque et du genre économe, ne perdez pas de temps à les dégommer. De nombreux persos (comme les guerriers-squelettes) sont d'ailleurs invulnérables et se relèvent après quelques balles. Courez, c'est généralement tout aussi efficace et bien plus rapide (sauf au Louvre où il est préférable d'endormir les gardes).



## 4. BIENVENUE CHEZ DANIEL RENNES

Hormis quelques liasses de billets, vous ne trouverez pas d'argent à proprement parler au cours de l'aventure... plutôt des objets d'art à vendre ! Pour cela il n'existe qu'un seul endroit : la boutique de Daniel Rennes, prêteur sur gages, à l'angle de la rue Saint-Marc et du Cours de la Seine. Sa bicoque est accessible lors du niveau **Le Ghetto Parisien**... car après, le gars Daniel sera un peu tout mort. Tout froid. Remarquez, vous vous en rendrez compte, il n'était pas très sympathique. Un dernier conseil, vous n'aurez pas besoin de plus de 1500 euros pour couvrir tout vos besoins financiers...



# LA SOLUCE

## PARIS

### CHAPITRE 1 : LES BAS-FONDS PARISIENS

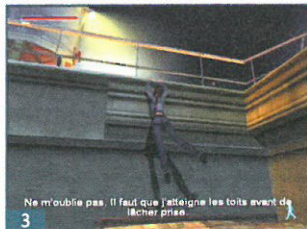
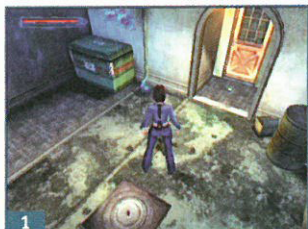
Les doigts maculés de sang, Lara recule. Face à elle, le corps inerte de Werner Von Croy ! À peine le temps de reprendre ses esprits, que la police fait irruption. Il est grand temps de fuir. Un long couloir. Lara court pourchassée par de redoutables molosses. Trop tard... la voici, vous voici projeté par la fenêtre. Libre ? Oui. Mais désormais mieux vaut ne pas perdre de temps. Ce premier niveau fait ici office de vaste tutorial. Vous y découvrirez la plupart des mouvements de la belle. D'entrée de jeu, face à vous, récupérez la **Barre de Chocolat** placée sous le porche (1), puis grimpez sur la benne verte située sur votre gauche. Franchissez d'un saut le petit précipice, avancez de quelques mètres à peine, et gravissez l'échelle. À l'étage vous remarquerez une petite fenêtre ouverte. Il est possible de se glisser à l'intérieur, mais pas de précipitation, vous ne pourriez pas tout récupérer pour le moment. Patience donc. Prenez plutôt l'échelle juste derrière. Plus haut, vous remarquerez sur le sol, légèrement à gauche, des **Vieux Doublons**. Ramassez-les, puis placez-vous en position de saut pour passer de l'autre côté... en direction des toits. Un grand saut, avec course, est ici nécessaire. N'hésitez pas à appuyer sur la touche d'action (⊗) pour vous

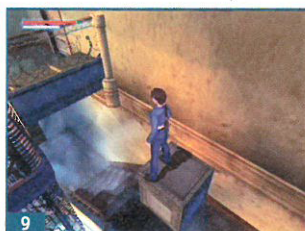
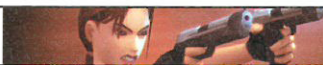


rattraper in extremis, au cas où. Pourtant, avant d'aller plus loin, enjambez la balustrade pour récupérer une nouvelle **Barre de Chocolat** (2). Dirigez-vous ensuite plein est. Votre objectif, rallier le tuyau d'évacuation d'eau. Attrapez-le, et grimpez. Au sommet, partez vers la droite en vous suspendant au parapet (3). Une fois atteint le toit jauni, continuez vers la droite en direction de l'angle du toit. Plus qu'un effort et vous voici sur les toits. Maintenant partez vers le nord-ouest de cette zone jusqu'à ce que vous remarquiez une barrique d'huile. Placez-vous devant et tirez-la en arrière. Une fois le chemin dégagé, vous pourrez alors vous suspendre de l'autre côté et récupérer le **Pied-de-Biche** (4) ! Remontez et servez-vous de votre fraîche acquisition pour briser le cadenas du cabanon sur le toit. En exécutant cette action, Lara gagnera de la force (vous pouvez désormais vous suspendre plus longtemps) ! À l'intérieur du cabanon, dans l'armoire, vous mettrez la



main sur le **Pistolet M-V9**. Pour les plus courageux, il est alors temps de revenir sérieusement sur ses pas. En effet, maintenant muni de votre pied-de-biche, vous pouvez redescendre et pénétrer par la petite fenêtre ouverte en contrebas. Souvenez-vous, elle n'est pas si loin, juste à côté de l'échelle. À l'intérieur, un véritable magot vous attend. En fouillant bien dans les tiroirs, vous trouverez en effet une **Barre de Chocolat, 160 euros** en billets, des **Vieux Doublons** au fond de la pièce... et surtout, en fracturant l'armoire grâce au pied-de-biche, vous obtiendrez un collier qui pourra se revendre cher par la suite. En ressortant, regardez en face de vous (avec la fenêtre dos à vous). Plus bas, vous remarquerez une sacoche **Grand Soir** (5) ! Prenez votre élan et sautez ! Ne tardez pas trop pour la saisir, car des gardes peuvent surgir. Maintenant, hum, il faut retourner sur les toits. Oui, tout en haut, sur la petite plate-forme où vous aviez trouvé le pied-de-





biche. Allez, c'est l'histoire de 2 minutes maintenant que vous avez l'habitude. Arrivé à destination, accrochez-vous au parapet et avancez vers l'extrémité gauche sans jamais vous retourner. Lara est suffisamment forte désormais pour réussir à franchir ce long espace. Heureusement. De l'autre côté, placez-vous directement en mode discrétion et longez la paroi. Au bout du balcon, un garde veille sur une clef. Étudiez sa ronde et courez (en mode silencieux) dès qu'il a le dos tourné (6). Assommez-le, et prenez le **Clef du Portique**. Rebroussez chemin tranquillement, ouvrez la grille, et empruntez l'échelle. L'aventure ne fait que débiter...

## CHAPITRE 2 : IMMEUBLE ABANDONNÉ

Pourchassée par la police, Lara se réfugie dans un immeuble visiblement désaffecté. Elle bloque l'ouverture de la porte à l'aide d'un état d'acier... mais vous pouvez faire encore mieux afin de ralentir l'arrivée des renforts. En effet, à droite de l'écran, vous remarquerez une large armoire métallique. Ne traînez pas, et tirez-la pour obstruer l'entrée (7). Ensuite



gravissez les marches quatre par quatre sans jamais redescendre. En effet ce niveau est sensiblement timé, car les policiers envieront des grenades lacrymogènes qui finiront, si vous mettez trop de temps à quitter les lieux, par vous assoupir. Game Over. N'allez pas non plus à leur contact, le résultat serait tout aussi catastrophique. Au premier étage, l'escalier est éventré. Sautez et continuez votre progression. Ne vous attardez pas au second, vous y repasserez plus tard. Attention toutefois, pour progresser, vous devez ici exécuter un grand saut. N'oubliez pas de maintenir le bouton action pour vous rattraper en extremis. Au troisième, traînant au sol, vous trouverez des **Pilules de Soins**. Plus loin, une armoire a été placée devant l'escalier. Tirez-la pour débloquer le passage. Un peu plus haut, dans le couloir, prenez la **Petite Trousse de Secours**, puis allez inspecter la porte de gauche. Lara la défoncera d'un coup d'épaulé. Vous gagnerez d'ailleurs de la force lors de cette action (8). À l'intérieur, fouillez les deux armoires afin de mettre la main sur les **Cartouches Simples pour V-Packer** et la **Batterie K2 Impactor**. Ressortez et avancez. Un peu plus loin, dans un autre couloir, vous trouverez des **Panséments**. Montez au 4<sup>e</sup> et dernier étage. Vous remarquerez vite que l'escalier est bloqué. À l'entre-étage, il y a une caisse. Dépêchez-vous de la pousser vers le rebord de l'escalier, montez dessus et sautez en vous agrippant à la rambarde (9). Sur votre droite, pénétrez dans la petite pièce. Ramassez au sol la **Clef de l'appartement** et saisissez la **Clef de l'as-**



**censeur de maintenance** sur le rack. Avant de sortir, actionnez le levier permettant de réactiver l'ascenseur (10). À vous alors de choisir si vous souhaitez finir le niveau (prenez la porte grise du fond)... ou bien si vous prenez le risque de redescendre au second étage pour récupérer quelques précieux objets. Si telle est votre décision (tout d'abord bravo), dirigez-vous vers l'ascenseur et appuyez sur la touche « 2 ». À l'étage, servez-vous de la clef de l'appartement. À l'intérieur, ouvrez armoires et tiroirs afin de récupérer le **Pistolet Vector - R35**, des **Cartouches**, ainsi qu'une **Barre de Chocolat**. Ne perdez pas de temps, le gaz lacrymogène est de plus en plus dense. Remontez au 4<sup>e</sup> et empruntez la petite porte grise...

## CHAPITRE 3 : ENTREPÔTS ET CHEMINÉES

Il existe différents chemins pour achever ce niveau. Nous allons vous présenter le moyen de récupérer tous les objets disponibles dans les lieux. Ensuite, à vous de choisir pour quelle « échappatoire » vous opterez. Pour commencer, sautez sur la petite plate-forme de bois sur votre gauche et grimpez à l'échelle. Au sommet, vous verrez un long



11 appuyez sur Accroupir pour replier mes jambes !



12

câble. Attrapez-le et avancez à la force de vos bras. Rapidement un hélicoptère vous repèrera. Toujours sur le câble, à mi-chemin, pensez à plier vos jambes (touche ) afin de passer la glissière métallique (11). Dépliez-les vite ensuite, car votre force n'est pas illimitée. Cachez-vous ensuite derrière les caisses et rampez pour récupérer les **Pansements**. Si vous êtes méticuleux, vous devriez être capable de ne pas vous faire toucher par les tirs du pesant hélico. Une fois les soins en votre possession, remarquez l'échelle plaquée contre le toit. Si vous vous déplacez sur cette zone, vous pourrez marcher sans glisser ! À mi-chemin, effectuez un grand saut pour rejoindre l'autre toit où sont dissimulés d'autres **Pansements** (12). Il faudra ramper dans la caisse pour s'en saisir. C'est ici que vous aurez à faire un choix.

- Il existe un chemin rapide, vous permettant de récupérer des **Cartouches Simples pour V-Packer**, des **Pilules de Soins**, ainsi que des **Vieux Doubloons**, et vous menant à la fin du niveau. Pour cela, après avoir pris les pansements, continuez tout droit (direction nord). En glissant sur



13 mes jambes sont assez fortes pour réaliser ce saut !



14

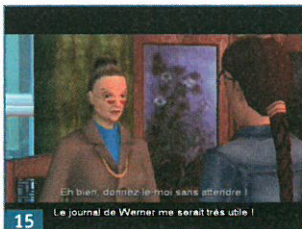
le toit, vous rejoindrez une passerelle. Cette dernière donne accès à une longue échelle... montez, puis allez toujours tout droit sur les toits. Rien de très complexe, tout au plus quelques sauts à réussir.

- Le second chemin est plus long et requiert plus de maîtrise, mais il offre plus de richesse. Au lieu de partir vers le nord, laissez-vous choir en arrière sur une petite passerelle en contrebas. Vous subirez quelques dégâts, mais rien de bien grave. Défoncez une porte et récupérez des **Vieux Doubloons**. Un peu plus loin, dans une pièce obscure, vous trouverez une **Barre de Chocolat**, ainsi qu'un **Chargeur MV-9**. Vous voici maintenant sur la passerelle de croisement si vous partez en haut (voir option ci-dessus), mais si vous optez vers le bas voici ce qui vous attend. En bas, dans les ruelles, commencez par tirer la lourde caisse métallique afin de la placer juste en dessous de l'échelle par laquelle vous êtes arrivé (13) ! Bravo, Lara dispose désormais de plus de force dans ses jambes. Vous pourrez donc à l'avenir exécuter de plus longs sauts ! Ensuite faites le tour des lieux pour récupérer un **Grand Soin** au bout de la coursive Sud, mais aussi un **Chargeur MV-9** juste devant la herse de fer. Rampez d'ailleurs sous cette dernière afin de pénétrer dans l'entrepôt. Dès votre arrivée, un **Grand Soin** vous attend sur la gauche. Ensuite grimpez sur l'amas de caisses blanches et ralliez la passerelle. Il est temps d'effectuer votre

premier très grand saut (14). Prenez de l'élan... et n'oubliez pas de vous rattraper. Une fois de l'autre côté, montez à l'échelle et ramassez les **Cartouches Simples pour V-Packer**. Une succession de couloirs plus tard, à vous un dernier saut dans le vide. Dans l'autre entrepôt, commencez par descendre les escaliers pour ramasser des **Vieux Doubloons**, puis remontez. Prenez alors la dernière échelle pour atteindre le toit. En sortant, n'oubliez pas de jeter un coup d'œil derrière le cabanon. Des **Vieux Doubloons** vous y attendent. Ne reste plus qu'à s'avancer vers le grillage éventré et passer au niveau suivant, en direction des appartements de Margot Carvier...

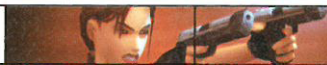
#### CHAPITRE 4 : APPARTEMENT DE MARGOT CARVIER

À vous de recueillir les informations qui vous intéressent le plus en questionnant Margot Carvier. Pour le moment aucun choix n'est « bon ou mauvais ». Sachez seulement qu'en étant le plus compréhensif, Margot rechignera moins à vous remettre le fameux **Journal de Werner Von Cro** (15). Après le départ de la vieille



15

« Oh bien, dormez tranquille sans attendre !  
Le journal de Werner me serait très utile ! »



dame, vous trouverez, en fouillant l'appartement, des **Pilules de Soins** dans le buffet du salon, une précieuse **Bague de Diamant** sur la petite table près de la fenêtre, ainsi qu'un **Vieux Cognac** dans la cuisine (16). Ne perdez pas de temps, les autres rangements ne contiennent rien et n'ont été conçus que pour vous faire perdre du temps. Si vous tardez trop, la police fera irruption mettant un terme à l'aventure... Fuyez donc une fois votre besogne accomplie.

## CHAPITRE 5 : LE GHETTO PARISIEN

Ce niveau est très ouvert et vous êtes libre de visiter de nombreuses boutiques (mont-de-piété, herboristerie, etc.) dans un ordre indéfini. Il nous est donc impossible de recenser tous les chemins possibles. Vous trouverez toutefois ici un moyen rapide et sûr (tout en récupérant un maximum d'objets) d'arriver à vos fins. Toutefois si l'envie vous prend, jetez un coup d'œil à l'annexe (Du côté de chez Pierre) afin d'en apprendre plus sur l'autre route possible.

Commencez par sortir de la rame de métro et dirigez-vous, à gauche, vers le petit groupe de clochards (17).



Ces derniers vous aiguilleront très légèrement vers une nouvelle piste. Une fois ces informations collectées, grimpez sur la rame de métro en vous servant de la vieille canalisation. Au sommet, rampez sous le grillage afin de mettre la main sur le **Grand Soin** (18). Vous découvrirez alors que Lara peut s'agripper aux grillages. Ne perdez pas de temps, et débutez votre progression vers la surface. Une fois sur la plate-forme centrale, jetez un coup d'œil à gauche. Vous apercevrez une autre fine plate-forme. Prenez alors votre élan, et effectuez un grand saut sans oublier de vous rattraper à l'arrivée. Vous y êtes presque. Effectuez un tout petit saut pour atteindre la zone avec de l'herbe face à vous. Attention, placez-vous en mode « Marche » pour ne pas tomber. Vous allez alors pouvoir passer sous un grillage éventré droit devant vous. Derrière vous trouverez des **Billets de 160 euros** et une **Barre de Chocolat** (19). Revenez sur vos pas, direction la plate-forme centrale. Une fois arrivé, sautez cette fois-ci droit devant vous afin de rejoindre le « djeunz » qui vous attend de l'autre côté du précipice. Ce dernier vous en apprendra plus sur Bouchard, sur le Serpent Rouge et le Café Métro. Des indications que vous

retrouverez inscrites dans le journal de Werner. Avant de quitter les lieux, optez pour l'allée de droite. Au bout, dans un cul-de-sac, vous pourrez ramasser des **Billets de 160 euros**. Il est alors temps de partir de cet endroit en empruntant la petite porte cochère à droite du fameux « djeunz ». Vous tomberez alors nez à nez avec Janice, une femme de petite vertu, qui n'hésitera toutefois pas à vous aider (20). Pour cela, lors de la conversation, il vous faudra opter pour les bonnes répliques. Voici les phrases-clés !

- « Ça fait longtemps que vous faites le trottoir ? »
- « Ah ? Du grabuge ? »
- « Pourquoi dites-vous qu'il a manqué de chance ? »

Suite à cette conversation, plusieurs directions s'offrent à vous. Commencez par inspecter la placette, en haut de la volée d'escaliers face à vous. Vous y ramasserez des **Billets de 160 euros**. Ensuite, la meilleure solution consiste à partir retrouver Bernard, l'homme à tout faire de Bouchard. Pour cela, direction le Parc du Lune situé dans la zone Est du quartier, juste en face de la sombre église Saint-Aicard. À l'intérieur du parc, vous rencontrerez Bernard. Une fois de plus, une sélection de phrases vous permettra d'arriver à vos fins. Ne vous trompez pas.

- « Vous vous appelez Bernard ? C'est Janice qui m'a dit de vous trouver ici. »
- « Je suis à la recherche d'un homme. »
- « Voilà. Et pour contacter Bouchard ? »





Si vous avez bien respecté ce petit dialogue, Bernard vous remettra la **Clef de l'ancien homme à tout faire** (21). Rendez-vous alors au Garage. Ce dernier se trouve dans l'aile droite de la rue où vous aviez parlé à Janice. La rue Cours de la Seine. À l'intérieur de ce petit entrepôt, commencez par activer la machine face à vous pour faire monter la voiture, puis allez chercher la **Clef à Molette** posée sur l'établi dans le coin droit. En fouillant les deux armoires, vous pourrez mettre la main sur des **Pansements**, mais aussi un **Chargeur Desert Ranger**, une **Batterie K2 Impactor** et une **Ancienne Arme à Feu**. Retournez alors près de l'établi et tirez sur le levier, à droite (22). Lara gagnera de la force et ouvrira par la même occasion une petite trappe située au sol. Avant de vous y glisser, montez à l'étage et pulvérisiez la porte. À vous le **Desert Ranger**, ainsi qu'un nouveau **Chargeur**. Rejoignez alors la trappe et laissez-vous choir en contrebas. Sur la seconde caisse, récupérez la **Barre de Chocolat** et le **Chargeur M-V9**, puis amorcez votre descente. Au bout du petit couloir, prenez l'échelle. Vous voici dans une sombre pièce. Au fond, à droi-

te, ramassez le **Vieux Cognac**. Ensuite, dirigez-vous près de l'interrupteur et réparez-le grâce à votre clef à molette fraîchement trouvée (23). Enclenchez le mécanisme. Votre action provoquera quelques bruits... ainsi que l'arrivée d'un garde ! Débarrassez-vous-en et montez à l'étage. Direction le **Serpent Rouge**...

#### Annexe : Du côté de chez Pierre

*Si vous n'avez pas envie de passer par le chemin de Bernard, ou si vous êtes tout simplement un gros radin souhaitant économiser vos 160 euros, optez pour la route de Pierre. Commencez donc par voir Janice. Ensuite dirigez-vous vers le Café Métro. Parlez à Pierre derrière le comptoir. Ce dernier vous remettra une clef (15328) qui vous permettra d'accéder à une entrée dérobée du Serpent Rouge. À l'intérieur, commuttez l'interrupteur mural. Cette action attirera un gardien. Endormez-le tranquillement, puis pénétrez dans la petite pièce suivante. À l'intérieur, récupérez la Clef, les Vieux Doublons et des Billets de 160 euros. Utilisez la clef au bout du couloir pour entrer à l'intérieur du Serpent Rouge. La démonstration est terminée...*

## CHAPITRE 6 : SERPENT ROUGE

Vous voici dans la pièce principale d'une gigantesque boîte... délicieusement glaciale et à la déco ultra minimaliste. Quoi qu'il en soit, éliminez le nouveau garde qui vous attend et passez derrière le comptoir pour prendre les deux **Barres de Chocolat** et le **Vieux Cognac**. N'oubliez pas non plus de rappeler le petit monte-charge (juste au début du bar) afin de récupérer deux packs de **Cartouches Simples pour V-Packer**. Sur la table de mix, prenez le **Vieux Disque** (24), mais n'abaissez pas encore le levier. Il activerait la musique et alerterait de nombreux gardes, attendons encore un peu pour ça. En bas du podium, sur la droite, ramassez les **Pilules de Soins**. Ayé, maintenant il est temps d'allumer les spots lights et mettre le feu ! Armez-vous en conséquence, abattez les ennemis qui surgiront et montez à l'étage. Vous trouverez une caisse métallique qui vous servira à vous suspendre à la structure maintenant les éclairages (25). Une fois dessus, ne perdez pas de temps car votre poids (oups, miss Croft) va faire effondrer l'édifice. Courez, puis sautez droit devant vous. Vous pourrez d'ailleurs mettre la main sur un **Grand Soin**, ainsi que des **Pansements** un peu plus loin. Il vous faut maintenant sauter sur la structure carrée qui monte et descend. Le saut étant assez précis, mieux vaut effectuer une sauvegarde à ce moment. La meilleure technique reste de marcher jusqu'au rebord, puis de sauter (sans élan) lorsque la structure atteint son plus bas niveau. N'oubliez pas de vous



raccrocher (26). Il vous faut maintenant encore sauter de l'autre côté. Idem, sans élan, un simple saut suffira. Servez-vous ensuite du pylône de gauche comme d'une échelle et grimpez au sommet (effectuez une petite rotation sur le flanc du pylône pour mieux le gravir). Il ne vous reste plus alors qu'à atteindre la zone, à droite, où vous apercevez une échelle. Toujours le même saut devrait passer sans problème. Montez, puis laissez-vous glisser sur la zone inclinée... avec un léger saut juste avant le vide tout de même. Passez de plate-forme en plate-forme. Agrippez-vous à la structure métallique suivante, puis déplacez-vous vite vers la gauche avant de pouvoir vous redresser. Vous y êtes presque. Continuez de marcher, puis sautez pour atteindre la partie avec le petit pont (27). Face à la porte, Lara ne se sent pas assez forte. Facile, assénez un grand coup de pied au petit pont afin de la rendre soudainement surpuissante... et allez régler son compte à la porte. À l'intérieur commencez par ramasser au sol la **Clef de la Billetterie**. Maintenant approchez-vous du poste de commande et actionnez successivement le premier, puis le second levier afin d'isoler la lampe émettant quelques étincelles. Une

fois cela effectué, rebroussez légèrement chemin, reprenez l'échelle et allez ouvrir le coffre (de la lampe étincelante). À vous le **Coffret à Bijoux** (28). Maintenant il ne vous reste plus qu'à redescendre tout en bas, en empruntant l'échelle derrière vous, dans la petite pièce. En bas, prenez la **Barre de Chocolat** et méfiez-vous des gardes qui ne tarderont pas à refaire irruption. De retour sur la piste de danse, allez fouiller dans la pièce (porte verte) à droite de l'entrée, vous trouverez des **Billets de 160 euros**, ainsi qu'une **Petite Clef**. Remontez jusqu'à la salle de contrôle (là où vous aviez activé les leviers pour atteindre la lampe aux étincelles) pour emprunter la porte de secours... et revenir dans les ruelles de Paris en quelques sauts. Direction Bernard, afin de lui remettre la boîte. Ce dernier, ravi, vous remettra un mot de passe « **Pluie Noire** ». En sortant du parc, allez juste en face, près de l'église Saint-Aicard. Légèrement à gauche, vous remarquerez une grille avec un homme caché derrière les lourds linteaux (29). Parlez-lui et donnez-lui le précieux mot de passe. À vous le cimetière. L'enquête avance à grands pas...

## CHAPITRE 7 : CIMETIÈRE DE SAINT-AICARD

Au fond, le bourdon sonne le glas. Pas de panique, juste une question d'ambiance. Tout au bout de l'allée, lorsque vous faites face à la grille, placez-vous sur la tombe à droite. Vous remarquerez un **Pansement** sur le coin (30). Ensuite repérez la statue d'ange derrière une grille. Grimpez, puis sautez de tombe en tombe pour y pénétrer (31). En

contrebas, défoncez à coups d'épaule la porte de la chapelle sur votre gauche. Vous récupérez un **Chargeur M-V9**, mais plus important, Lara gagnera en puissance. Vous pouvez désormais pousser la statue d'ange qui, en s'écrasant, dévoilera un passage pour la plaque de Bouchard. Toutefois vous pouvez ressortir de cette zone et allez visiter d'autres chapelles. Certaines contiennent de précieux éléments. L'une située à l'ouest renferme d'autres **Pansements**, ainsi qu'un **Chargeur M-V9**. Il est temps alors de revenir sur ses pas, faire effondrer la statue (blasphème !) et de partir à la recherche de ce satané Bouchard (32)...

## CHAPITRE 8 : LA PLANQUE DE BOUCHARD

Dans ces lieux sombres, pas le choix, courez droit devant vous. Après quelques mètres seulement, le sol commencera à s'effondrer





sous vos pas. Surtout ne ralentissez pas la cadence et progressez toujours tout droit. Vous ne tarderez pas à arriver devant un précipice. Stop. Sur le côté droit, une canalisation va vous servir à franchir le fossé (33). Surtout ne perdez pas de temps car Lara aura tout juste la force nécessaire pour effectuer un aller simple. Continuez... jusqu'à ce que le sol s'effondre de nouveau, vous plongeant dans l'eau. Nagez au plus profond, tout droit, puis légèrement vers la droite. Remontez à la surface et agrippez-vous à une zone végétale sur laquelle Lara a prise. Grimpez. De nouveau sur la terre ferme, avancez jusqu'à la zone obstruée par un éboulis. Tirez la roche vers vous, puis revenez sensiblement en arrière et donnez un grand coup de pied dans le petit grillage contre le mur. Rampez et passez dans la pièce suivante pour récupérer un **Chargeur M-V9**. Deux portes plus tard, vous allez vous rendre compte : vous voici revenu au point de départ ! À une différence près toutefois, désormais l'éboulis est suffisamment dégagé pour vous rendre l'aile Ouest accessible. Partez donc à gauche. Nagez à travers la

zone inondée et remontez à la surface. Vous ne tarderez pas à accéder à une crypte (grâce à un trou dans le mur droit). Dans la pièce suivante vous rencontrerez Arnaud, un homme ayant subi des tests bien étranges. À sa gauche, prenez la **Petite Trousse de Secours** (34). Arnaud restant muet, laissez-le sur son lit de souffrance et pénétrez dans la crypte face à vous. Tout au fond, vous ramasserez un **Chargeur M-V9**. Il est temps alors de ressortir et d'opter pour la porte Ouest, celle doucement éclairée. Bouchard vous attend et vous n'avez pas intérêt à le contrarier (35). Répondez donc avec attention et de la manière suivante, à moins que vous ne souhaitiez voir Lara baigner dans une marre de sang.

- « Pas de ça, Bouchard. Mon ami est mort hier. Et on me recherche pour son meurtre ! »
- « Une couverture, j'imagine ! »
- « Passeports ? »

Vous voilà désormais prévenu. Vous devez partir livrer les passeports à Daniel Rennes, prêteur sur gages, à l'angle de la rue Saint-Marc et du Cours de la Seine. Avant cela,



toujours dans la pièce de Bouchard, abaissez le levier à côté de la porte bleue. Rendez-vous alors dans la salle qui vient de s'ouvrir au bout du couloir (36). Ramassez le **Chargeur M-V9** et tirez la caisse de manière à la bloquer contre la porte. Montez dessus, attrapez le parapet un peu plus haut et activez le levier (ouvrant la fameuse porte bleue de la pièce de Bouchard). Quittez les lieux.

## CHAPITRE 9 : L'ÉGLISE SAINT-AICARD

À peine arrivé, faites une sauvegarde ! En effet vous allez bientôt devoir parler pour un combat de boxe... dont le vainqueur est aléatoire. Inutile donc de perdre de l'argent pour rien. Vous pouvez gagner une **Montre en Or**, mais pour la petite histoire, après plus de 10 essais consécutifs, je n'ai jamais réussi à miser sur le bon étalon. Hum, et si la partie était truquée ? Quoi qu'il en soit, après ce petit intermède facultatif, dirigez-vous au fond de la salle et poussez, vers la gauche, le lourd bloc de granit face à la statue. Lara gagnera de la force (37). Montez ensuite sur le

S.O.S.  
JEUX VIDÉO

0 892 705 222

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min

Débloquez-vous  
sur un simple  
coup de fil



bloc et commencez à escalader la façade. Accrochez-vous ensuite sur le parapet qui longe la voûte sur votre gauche. Après quelques tractions, vous atteindrez une toute petite plate-forme avec une **Petite Trousse de Secours** (38). Poursuivez votre progression afin d'atteindre l'orgue. Faites un saut de côté pour franchir la balustrade et récupérez la **Bague de Diamant** devant le majestueux instrument. Redescendez et effectuez la même opération, mais cette fois sur l'aile opposée. Vous trouverez cette fois-ci deux **Chargeurs M-V9**. Maintenez que vous avez fait le plein, partez à la recherche du mont-de-piété. Le chemin est très facile. Prenez la première à gauche, puis à droite après le premier chargement... et continuez toujours tout droit. La boutique se trouve quelques mètres après Janice, juste devant la barricade. À l'intérieur, vous rencontrerez un étrange homme. Mystère. Le silence. La demeure a visiblement été visitée. Entrez dans la pièce du fond... pour y trouver Daniel Rennes mort (39) ! Ramassez son portefeuille et inspectez-le dans le menu afin de découvrir un mot de passe : **14529**. Au sol vous remarquerez peut-être des minuteurs reliés à des pains d'explosifs. Cela n'augure pas du meilleur. Quoi qu'il en soit, compo-

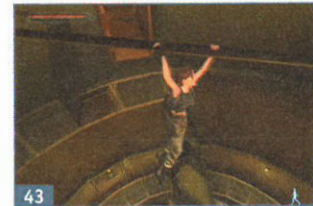
sez le code numérique pour ouvrir la porte blindée un peu plus loin dans la salle. À l'intérieur, impressionnant, une véritable armurerie à dévaliser. Prenez tout, tout, tout ! Lorsque vous saisissez le dernier objet, la minuterie se déclenchera. Pressez vite le bouton jaune (40) et déguerpissez de la pièce. Prenez tout de suite sur votre droite et soulevez la trappe au sol. Le temps est compté. Courez alors de toutes vos forces pour fuir. Une page se tourne...

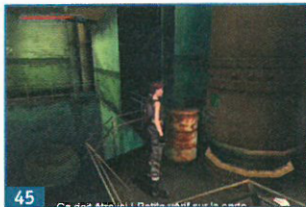
## CHAPITRE 10 : FOSSE DE DRAINAGE DU LOUVRE

Dès votre arrivée, ramassez la **Barre de Chocolat**, puis prenez les escaliers afin de récupérer le **Grand Soin**. Revenez sur vos pas, marchez dans l'eau croupie et optez pour le passage sur votre gauche. Après quelques mètres de nage, attrapez l'échelle et montez. Progressiez et ramassez le **Chargeur M-V9**. Dirigez-vous alors vers la cascade. Sur le côté gauche, remarquez le long tuyau... et servez-vous-en pour grimper (41). À l'étage, activez un levier qui aura pour effet de stopper la rotation d'une large hélice d'aération. Redescendez et explorez le conduit face à vous. L'hélice s'y trouve. Placez-vous devant et tentez de les tourner.



Lara va gagner en puissance (42). Dégagez un léger passage, rampez et franchissez cet obstacle. Derrière vous attendent des **Cartouches simples pour V-Packer**. Au bout du couloir, il vous suffira de tourner une manivelle afin de redonner un frisson d'énergie au bloc de commande situé dans la salle circulaire de la cascade. Encore un petit effort. Remontez sur la passerelle métallique, franchissez en marchant la coursive rayée jaune/noire (non l'eau ne vous gênera pas) et activez l'autre manivelle. Un **Chargeur M-V9** est posé au sol... et juste au-dessus, vous allez voir une échelle cassée. Sautez pour saisir les premiers barreaux, et hissez-vous à la force de vos bras. Continuez votre ascension jusqu'au sommet, puis passez sur le nouveau pont jaune/noir. Au centre, Lara vous indiquera qu'elle peut se saisir de la rambarde qui court au plafond. Exécutez-vous et dirigez-vous plein est (43). Une nouvelle manivelle à actionner, puis retournez sur le pont. Jetez un coup d'œil dans le petit couloir et prenez le **Chargeur M-V9**. Retournez ensuite tout en bas. À ce niveau il ne vous reste plus qu'une valve à actionner. Elle se trouve dans le couloir à droite du pupitre de commande. Une fois la manivelle tournée, plongez dans la cascade ! Il n'y a qu'un chemin... mais il est





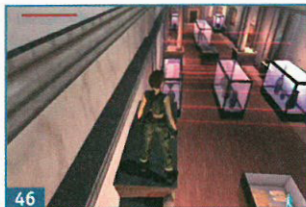
un peu long. Ne perdez pas trop de temps donc, si vous ne voulez pas manquer d'air. Vous arriverez dans une vaste salle circulaire. Pour atteindre la première passerelle métallique, grimpez en vous servant du grillage jauni (44). Lara va remarquer un autre tuyau parcourant la salle. Attrapez-le et, à mi-chemin, laissez-vous choir sur le pont jaune/noir. Au bout, une nouvelle manivelle à actionner. Rebroussez chemin, reprenez le tuyau et continuez votre chemin. De l'autre côté, un grillage jauni vous permettra d'escalader et d'atteindre la dernière manivelle au sommet de la salle. Il ne vous reste plus qu'à ramper sous la herse et emprunter le conduit sur la gauche qui vous ramènera dans la pièce principale. Maintenant que la cascade est asséchée, vous pouvez monter tout en haut de la salle et partir explorer la grande arrivée d'eau. Une porte à ouvrir et vous voici dans une nouvelle zone dont s'échappe une forte odeur de pétrole. Prudence. Plongez et remontez grâce à l'échelle face à vous. Le but est ici de placer une charge explosive. Deux emplacements sont possibles, pour un résultat identique. Le plus facile reste de plastiquer la zone indiquée sur la photo (45). Rien de complexe, juste à faire le tour du bassin. Un conseil cependant, sautez très vite à l'eau une fois la charge installée... et surtout ne remontez pas à la surface, ce serait la mort immédiate ! Préférez plutôt nager en prenant les conduits inondés. La sortie se trouve à gauche. Dans ce dédale, continuez tout droit jusqu'à ce que vous surplombiez la salle désormais en proie aux flammes. Il ne vous reste

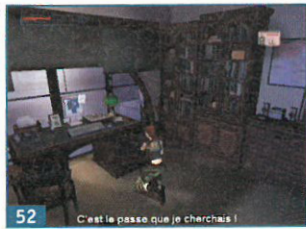
plus alors qu'à quitter les lieux en passant par le trou causé par l'explosion. Vous voici dans les catacombes du Louvre...

### CHAPITRE 11 : LES GALERIES DU LOUVRE

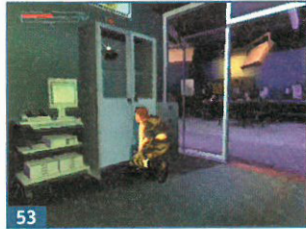
Après une première volée de marches, Lara devra se méfier de la surveillance d'un garde et d'une caméra. Utilisez votre fléchette SF afin d'endormir les vigiles sans les tuer et faites bien attention à ne pas franchir le faisceau lumineux de la caméra. Si vous vous débrouillez bien, personne ne vous remarquera... Sinon, en cas de passage un peu forcé, un autre garde apparaîtra. La porte sous la caméra ne peut pas être ouverte pour le moment. Patience. Quoi qu'il en soit, en poursuivant normalement votre chemin, vous ne tarderez pas à pénétrer dans la première salle de collection du Louvre. Cette dernière est sous protection laser. Pour franchir le premier rideau de lasers, grimpez sur la première commode. Puis sautez sur la roche exposée sur le mur gauche. Une fois dessus, ramassez le **Grand Soin**. D'ici vous devrez courir pour atteindre la verrière suivante (46). Attention il s'agit d'un long saut méritant quelques pas d'élan. La prochaine

séquence requiert un peu de timing. Placez-vous cette fois-ci sur la vitrine centrale... prenez de l'élan, et lorsque les lasers mouvants sont au plus bas, sautez sur la prochaine vitrine face à vous ! Dès votre arrivée, d'autres lasers apparaîtront. Là, il vous faut sauter en face dès que les deux lasers disparaîtront. Puis laissez-vous choir sur le côté droit de la vitrine tout en vous retenant (47) ! À bout de bras avancez doucement et passez à l'épreuve suivante. Cette dernière est très simple. Il vous suffit juste de monter sur la vitrine à droite et de faire un petit saut. Franchissez la porte. Malgré les apparences, cette seconde salle est bien plus simple. Commencez par franchir les premiers rayons en rampant bien au centre. Ensuite dirigez-vous à droite et plaquez-vous contre le mur (mode furtif) afin de franchir la barrière laser sans encombre (48). Attention, un garde veille non loin. Approchez doucement et endormez-le. Il laissera le **Passé du Louvre - Faible Sécurité**. Emparez-vous-en. N'ouvrez pas la porte avant d'avoir récupéré le **Grand Soin** tout au fond de la pièce. Méfiez-vous toutefois de la caméra. Il est alors temps d'ouvrir la petite porte afin d'accéder à la salle où est



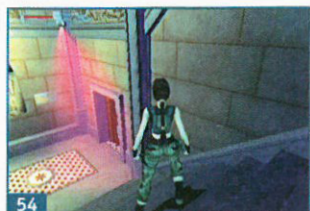


exposée la célèbre Joconde. Un garde à endormir, et vous pourrez passer aux choses sérieuses. Commencez par déplacer la petite vitrine au bout de la salle afin de donner plus de force à Lara. Vous dévoilerez, par la même occasion, un interrupteur. Ne l'actionnez pas tout de suite. Poussez plutôt la large vitrine centrale en direction des petits sièges et du portrait de Mona Lisa. Maintenant vous pouvez actionner l'interrupteur... les lasers disparaîtront alors très, très peu de temps. Courez alors au bout de la grande vitrine, grimpez et sautez en direction de la peinture pour vous y suspendre et y grimper (49). Un conduit vous attend. Rampez. Vous finirez par arriver devant une grille qu'un simple coup de pied fera valser. Dehors, un garde surveille les toits. Débarrassez-vous-en tranquillement, puis grimpez sur la structure blanche à gauche (celle surmontée de deux gros tuyaux d'aération). En haut agrippez-vous à la corniche et longez la façade. Si Lara manque d'énergie, remonte, reposez-vous et poursuivez toujours vers la droite. Vous ne tarderez pas à voir un câble tendu entre deux ailes du bâtiment. Suspendez-vous et avancez le plus vite possible (50). In extremis vous atteindrez l'autre rive. Lara se sentira plus forte d'ailleurs. Tant mieux pour elle. Continuez votre chemin en longeant les murs jusqu'à ce que vous trouviez un tuyau d'évacuation d'eau (51). Descendez légèrement en contrebas et retournez brièvement à l'intérieur du Louvre (grâce à une fenêtre ouverte par le plus grand



des hasards ludo-numériques), le temps d'endormir un garde et de récupérer sa **Clef du Garde du Louvre**. Vous pouvez donc désormais ouvrir toutes les portes de cette section. Remontez et dirigez-vous vers les toits tout au fond. Avant de vous attaquer à la porte grillagée, prenez l'échelle et descendez visiter chaque pièce. Vous y trouverez un **Pied-de-Biche** (au cas où vous l'auriez vendu) et des **Pansements**. Retournez en haut. Devant la porte grillagée, utilisez votre fier pied-de-biche, et rampez pour pénétrer dans le conduit d'aération. Plus qu'une échelle, et un chargement vous indiquera le passage à une nouvelle zone. Vous déboucherez sur un long couloir. Débarrassez-vous du garde et n'entrez pas pour l'instant dans la première pièce à droite. Continuez plutôt votre chemin jusqu'à la seconde porte. Ne vous laissez pas piéger par le garde, et foncez sur l'ordinateur de gauche. Il vous permettra de jeter un coup d'œil sur le bureau de Mme Carvier. En zoomant bien vous découvrirez un code posé sur son PC : **14639**. Retournez dans le couloir, et au fond, composez le code fraîchement acquis. Dans le bureau de

Mme Carvier, ouvrez la commode à droite du PC pour récupérer le **Passe de sécurité de Carvier** (52). Vous pouvez désormais aller inspecter la première pièce du couloir que vous aviez laissée inviolée. Elle contient, dans la salle à droite, 3 **Respirateurs**. La technique pour les obtenir est assez étrange. En effet, de base Lara ne pourra ouvrir le local... pourtant si vous vous agenouillez et appuyez très vite sur action (répétez ceci plusieurs fois), vous devriez être finalement capable de récupérer les 3 masques (53). Bizarre, mais rudement efficace. De nouveau dans le couloir, foncez droit vers la porte du fond. Utilisez la carte de Carvier et descendez les escaliers. Vous voici de retour dans le hall du Louvre. Une salle de plus à droite. Un garde à éliminer. Une porte à débloquer. Vous voici de retour dans la seconde salle aux lasers. À vous de voir si vous souhaitez retourner tout au début du niveau pour ouvrir la fameuse porte close (54). Sachez tout de même que vous pourrez y trouver des **Pansements** et une **Petite Trousse de Secours**. Quel que soit votre choix, ouvrez ensuite la porte du fond de la salle aux



lasers. Il ne vous reste plus qu'à descendre des escaliers sans fin, à ouvrir une porte et à arriver dans les combles du Louvre. Optez pour la lourde porte bleue. Vous voici dans le site archéologique...

## CHAPITRE 12 : LE SITE ARCHÉOLOGIQUE

Dès votre arrivée dans la crypte, avancez tout droit. Débarrassez-vous du garde qui sortira du préfabriqué et entrez. À l'intérieur, activez l'interrupteur commandant l'éclairage de certaines zones du site. Ressortez et visitez le second local. Vous y trouverez la **Deuxième Reproduction d'un Ancien Symbole**. À l'extérieur, poussez la lourde porte métallique grise. Actionnez la recherche du sonar et faites monter l'objectif plein nord. Vous devriez rapidement localiser une forme étrange (une sorte de tête avec des pieds, regardez la photo). Le symbole sera imprimé, prenez-le afin d'obtenir la **Première Copie d'un Ancien Symbole** (55). Dirigez-vous maintenant vers le grillage et commencez votre descente. Prenez l'échelle. Une fois tout en bas, après avoir neutralisé le garde, empruntez l'échelle à droite. Une fois sur la passerelle, face à vous, se dresse un mur fait pour l'escalade. Au sommet, tournez-vous jusqu'à ce que vous remarquiez l'étonnant objet rotatif. Mystérieux, les logos que vous venez de trouver sont reportés sur ce portique circulaire.



Ne perdez pas de temps, et suspendez-vous à la corniche afin de rejoindre l'autre rive (56). De l'autre côté, grimpez, et en haut actionnez le levier qui fera descendre un petit élévateur. Redescendez et sautez pour rejoindre le portique. Maintenant il ne vous reste plus qu'à entrer la bonne combinaison en associant les informations contenues dans le journal de Werner et celles que vous venez de récupérer. Il faut inscrire (de gauche à droite) **le symbole lunaire, une cible, le symbole d'un homme et un symbole d'arbre**. À chaque fois qu'un symbole est bien positionné, allez bloquer sa position en activant le levier adéquat sur votre droite (57). Une fois les 4 symboles entrés, un dôme s'ouvrira un peu plus haut. Remontez et laissez-vous glisser à l'intérieur...

## CHAPITRE 13 : LE TOMBEAU DES ANCIENS

Apprêtez-vous à effectuer une très longue descente. Optez pour la sécurité en vous mettant en mode « Marche », et en vous suspendant délicatement à chaque crevasse.



Après quelques mètres, Lara devra entamer sa première phase d'escalade. Continuez votre descente jusqu'à ce que vous atteigniez un parapet. D'ici vous pourrez, grâce à un petit saut vers la droite, vous rattraper sur une large poutre, puis sauter dans une cavité creusée dans la roche. À l'intérieur du boyau, poursuivez votre descente. Toujours et encore. Rien de très complexe pour le moment. Vous finirez par déboucher sur un pont brisé. Prenez votre élan et sautez de l'autre côté pour mettre la main sur des **Pensements**. Ensuite, placez-vous au rebord et regardez attentivement sur votre droite. Vous remarquerez qu'une des gargouilles est manquante (58). Parfait, effectuez un long saut et servez-vous de cette zone vacante comme d'un promontoire. Sauvegardez au préalable car le saut n'est pas évident du tout. Une fois sur cette étroite zone, sautez sur la plate-forme à gauche. Il faut ensuite se suspendre, contourner la tête de gargouille et se laisser choir dans la zone rocailleuse. Accrochez-vous et escaladez en arrière, puis en bas, contournez le muret toujours en





escalade. Vous apercevrez sur votre gauche un levier, faites un petit saut pour l'atteindre, et abaissez-le (59). Cela aura pour effet de faire jaillir du mur de nouvelles plates-formes. Avancez ainsi jusqu'à atteindre le sol. En bas vous attend un redoutable guerrier-squelette. N'essayez pas de le tuer, il est invincible et vous gaspilleriez des cartouches K.-0. quelques secondes). Localisez plutôt un petit renforcement souterrain (60). Rampez à l'intérieur et actionnez le levier. Il changera l'emplacement des plates-formes. Ressortez et attrapez la plus basse. Courage, après ce parcours périlleux, un nouveau levier devra être abaissé... puis vous devrez retourner au sol. Oui, tout en bas puisque c'est là que s'est ouverte la trappe. Vous atterrissez dans un long couloir ensablé. Commencez par visiter l'aile droite. Lara défoncera une porte, gagnera de la force... et mettra la main sur le **V-Pack**, ainsi que deux paquets de **Cartouches simples pour V-Pack**. Maintenant, partez vers la zone gauche. Prudence ! Vous arriverez dans une vaste salle luxueuse. Sur votre droite, un levier. Dès que vous l'abaisseriez, des herse se déploieront et vous



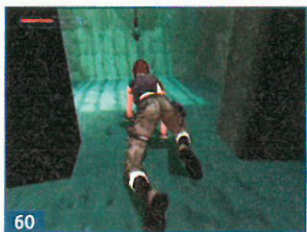
n'aurez que 12 secondes pour rejoindre l'autre bout de la pièce (61). Courez et sautez (bien au centre) avec un bon timing et vous accéderez au niveau suivant...

## CHAPITRE 14 : LA GALERIE DES SAISONS

Vous voici arrivé dans l'un des plus complexes niveaux du jeu. Le mot d'ordre : la sauvegarde à tout va à moins de vite devenir fou ! Tout débute dans la salle principale. Vous devrez appuyer sur l'un des 4 blocs commandant l'ouverture des portes. À chaque fois, 3 portes s'ouvriront, mais une seule d'entre elles vous mènera dans la bonne salle. Méfiance donc, car si vous vous trompez, vous déboucherez dans une sorte de purgatoire dont il vous faudra trouver la sortie. Il est donc ici très important de bien suivre la démarche suivante. L'ordre des salles n'est toutefois pas fixe, à vous donc d'exécuter le cheminement dans l'ordre que vous le souhaitez, le but est clair : récupérer les 4 cristaux !

### A. Le souffle d'Hadès

Marchez sur le bloc situé au sud-est de la pièce centrale (celui symbolisé par le vent), puis optez pour la



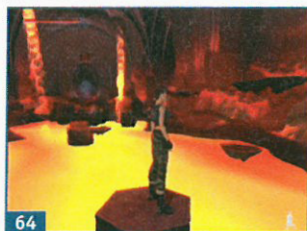
porte de droite. Une fois dans la salle, tournez à droite sur la corniche et poussez le mur (62). Vous trouverez deux **Chargeurs M-V9** et un levier qui rendra accessible un passage. Vous devez maintenant sauter de pylône en pylône (passez par la droite, c'est bien plus pratique). L'exercice est très périlleux. Méfiez-vous du souffle d'Hadès lors de vos sauts (une fois sur un pylône vous ne craignez rien). Maintenez « Marche » à chacun de vos sauts, sinon vous risquez d'aller bien trop loin (63). N'hésitez pas à sauvegarder souvent. De l'autre côté du gouffre, vous récupérez le **Cristal d'Air**. Retournez le placer dans la pièce principale.

### B. Le sanctuaire du Feu

Marchez sur le bloc situé au nord-est de la pièce centrale (celui symbolisé par une sorte d'étoile), puis optez pour la porte de droite. Dès votre arrivée, les flammes se déchaîneront. Avant de vous lancer dans ce dédale, attendez une trentaine de secondes. En effet, une énorme vague de lave va passer... elle vous tuerait si vous étiez sur les cases. Ensuite avancez doucement vers la droite et sautez précautionneusement (méfiez-vous des blocs branlants, qui disparaîtront) jusqu'à obtenir le **Cristal de Feu**. Pour le retour, jetez d'abord un coup d'œil à gauche pour remarquer, dans un renforcement, un **Pansement** et un set de **Cartouches simples pour V-Pack**. Ensuite, revenez sur les escaliers, et localisez les plates-formes flottantes qui viennent d'apparaître sur votre droite (64). Retournez le placer dans la pièce principale.







### C. Furie de la Bête

Marchez sur le bloc situé au nord-ouest de la pièce centrale (celui symbolisé par un sigle indéchiffrable), puis optez pour la porte du milieu. À l'intérieur, le sol ne tardera pas à s'effondrer. Jetez un coup d'œil à droite pour voir, en contrebas, un **Pansement** facile à récupérer. Partez ensuite en direction de l'aile gauche. À partir de cette section, la plupart des blocs de roche s'effondreront. Peu de conseils possibles, puisqu'il s'agit avant tout d'agilité. Courez, et accrochez-vous aux parois. Juste un franc « bon courage » ! Surtout, une fois de plus, pensez à sauvegarder. À la fin de ce long et rude périple, vous obtiendrez deux **Cartouches simples pour V-Packer**, ainsi que l'indispensable **Cristal de Terre**. Le retour est aussi mouvementé, puisque si le sol a été reconstruit comme par miracle, des guerriers-squelettes vous attaqueront. Abaissez les deux leviers au centre de la salle (flancs droit et gauche), et si vous êtes enflammé, passez sous les rigoles... puis fuyez !

### D. Le hall de Neptune

Marchez sur le bloc situé au sud-ouest de la pièce centrale (celui symbolisé par de petites vagues), puis optez pour la porte de gauche. Dans la petite salle carrée, feintez le garde-squelette et récupérez les deux **Cartouches simples pour V-Packer**. Plongez ensuite dans la vasque où se déverse de l'eau. Dans le bassin, plongez au plus profond et partez à droite jusqu'à ce que vous trouviez un levier dans une alcôve protégée par deux lames. Abaissez-le pour faire



monter l'eau dans la salle annexe. Remontez à la surface, et retournez dans la petite pièce carrée pour plonger dans la zone désormais inondée. À droite de la tête de Neptune, près du fond, vous apercevrez un petit espace (65). À l'intérieur un levier à abaisser. Ce dernier fera monter le niveau d'eau. À la surface, grimpez pour accéder aux différents renforcements et récupérer (en tout) 3 **Grands Soins** et un **Chargeur M-V9**. En avançant dans le tube, vous arriverez vers une zone protégée par de nombreuses piques. Nagez avec classe et évitez les pièges. Au bout, un nouveau **Chargeur M-V9**. Vous déboucherez (tuyau de gauche) dans une vaste salle où, quelques mètres en dessous de vous, est posé le **Cristal d'Eau**. Sur ce même pylône, vous trouverez (encore un peu plus bas dans les fonds marins) un levier. Celui-ci ouvrira une porte située sous le visage de Neptune. Ce passage vous permettra de sortir du niveau. Désormais en possession des 4 cristaux, retournez dans la pièce centrale...

Maintenant que les 4 cristaux sont mis à leur place respective (66), ouvrez n'importe quelle porte... qui ne vous donne pas accès à un niveau. En clair, marchez sur un des blocs, et n'allez pas dans la « bonne » porte. Vous tomberez donc dans une zone piège. Par commodité d'explication, prenons le bloc menant au Souffle d'Hadès (la première salle visitée). Dès votre arrivée, ramassez le **Grand soin**, ensuite tournez à gauche. Rampez sous la herse et sautez de l'autre côté juste devant l'énorme bloc. Là, courez et sautez pour



éviter la chute du bloc mais aussi le tranchant des lames. Continuez tout droit. Sautez pour éviter les autres pièges jusqu'à ce que vous atteigniez cette petite porte à droite (67). Descendez, abaissez le levier et vous voici dans la pièce des Symboles. Le but ici est de trouver 4 valves correspondant aux 4 symboles. La première se trouve directement sur votre gauche. Descendez ensuite tout en bas et trouvez l'échelle qui mène à la structure principale. Montez et saisissez la chaîne afin de vous suspendre jusqu'à l'autre rive (68). Grimpez aux échelles et, au sommet, activez la seconde valve. De cette position, sautez sur le toit du générateur. Vous trouverez une autre chaîne vous menant presque directement à la troisième valve. La quatrième et dernière se trouve sur le générateur lui-même. Le généra-

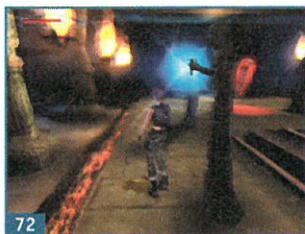


teur est maintenant fonctionnel. Évitez les lames rotatives et retournez dans la grande salle centrale, dans la Galerie des Saisons (oui, ce n'est pas tout près). Pour cela, remontez les escaliers et prenez à gauche. Vous trouverez un petit ascenseur. À mi-remontée, vous pourrez saisir un **Pansement** et des **Cartouches simples pour V-Packer**.

Une fois dans la salle principale, vous ne mettrez pas longtemps à comprendre ce qui s'est passé. Désormais les blocs se sont déployés et font office de plates-formes mouvantes. Servez-vous du talus pour accéder à la première (69), puis sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à atteindre la courbe circulaire au sommet. Dirigez-vous après vers l'escalier sans vous soucier des guerriers-squelettes qui arriveront en brisant les murs. Vous pouvez aisément les éviter. Continuez votre progression, montez à l'étage. En haut, escalez la paroi pour atteindre un levier (70). Celui-ci commande l'ouverture d'une porte à l'étage inférieur. Retournez-y. En poussant un mur branlant, Lara se sentira plus forte et pourra aussi récupérer un **Grand Soin** et des **Cartouches simples pour V-Packer**. Maintenant que miss Croft a pris du biceps, retour-



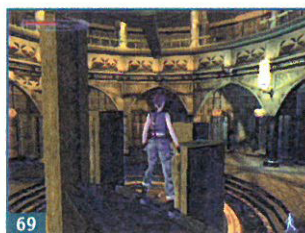
nez à l'étage supérieur, au niveau du levier. Maintenant il va falloir faire un véritable exercice de varappe (71). Première étape : grimpez, puis rejoignez le piton rocheux sur votre gauche afin de reprendre votre souffle. Seconde étape : direction le centre du toit. La montée est très longue, vous n'aurez pas le droit à l'erreur. Pensez donc bien à sauvegarder, d'autant qu'un important affrontement vous attend...



**Pansement (73)**. Ensuite replongez et dirigez-vous vers le boyau par lequel vous étiez arrivé dans le niveau. Vous ne tarderez pas à rejoindre la surface. Là, pas de problème, prenez la caisse pour franchir le grillage, ouvrez la lourde porte à droite et retournez dans les galeries du Louvre. Montez quelques marches, puis endormez le garde qui tentera de vous barrer le passage. S'ensuit une cinématique furieusement dynamique dévoilant les nouveaux plans des hommes d'Eckhardt. Armez-vous jusqu'aux dents afin de pouvoir riposter aux SWAT et avancez. Sous la proche porte, vous verrez un filet de gaz neurotoxique vert. Si vous avez minutieusement suivi cette solvez vous devriez d'ores et déjà posséder des **Respirateurs** vous permettant de franchir cette zone sans encombre. Cependant il est nécessaire de faire comme si de rien n'était et d'aller les chercher. Pourquoi ? Tout simplement car Lara obtiendra là-bas plus de force, et surtout l'habilité de « Sprinter » ! Poursuivez votre progression dans les pièces du musée, en éliminant chaque SWAT. Vous pourrez ainsi récupérer le mitrailleur **Mag Vega**. Ensuite

#### BOSS : Le fantôme rouge

*Vous voici face au premier boss de l'aventure. Un fantôme rouge. Ce dernier étant invincible, vous ne pourrez que le stopper temporairement en lui tirant dessus à bout portant (le fusil à pompe est plus que recommandé). Pendant sa brève période d'inaction, il vous faudra récupérer la flamme bleue qui apparaît aléatoirement sur l'une des statues de la salle (72). À vous d'être rapide et observateur. Notez en tout cas que de nombreuses munitions et un **Grand Soin** ont été placés un peu partout. Une fois que vous aurez récupéré la flamme bleue, et par conséquent la **Première Peinture d'Obscura**, ne traînez pas et quittez les lieux par la porte qui vient de s'ouvrir. Il est temps de retourner au tombeau des anciens...*



### CHAPITRE 15 : LES GALERIES ASSIÉGÉES

Après quelques mètres, un torrent d'eau viendra totalement immerger la galerie. Vous voici de retour dans le Tombeau des Anciens. Nagez jusqu'au sommet pour reprendre de l'air, puis dirigez-vous doucement vers le fond de l'alcôve, vous pourrez récupérer un



Je suis plus rapide. Maintiens la touche Sprint enfoncée pour courir plus vite.

74



76 J'ai plus de force dans les jambes.



77

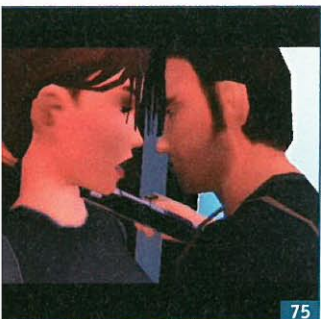


78



79

pénétrez dans la salle rectangulaire. Au bout, prenez à gauche, montez les escaliers jusqu'à atteindre la zone des bureaux. Dans le couloir, entrez dans la première pièce à droite et, au fond, ouvrez l'armoire contenant les masques respirateurs (74). Ça y est, Lara peut désormais sprinter en appuyant sur la touche R2 ! Redescendez maintenant dans la galerie principale du Louvre. La petite porte de gauche est désormais débloquée (Comment ? Pourquoi ? Mystère !). Entrez. Après vous être débarrassé des gardes, continuez toujours tout droit. Tout en bas, Lara rencontrera pour la première fois Kurtis de près, de très près (75). Admirez la maîtrise de Kurtis et attendez Bouchard pour vous rendre à l'appartement de Von Croy.



75

## CHAPITRE 16 : L'APPARTEMENT DE VON CROY

Bouchard ne tardera pas à vous trahir, remarquez il fallait s'y attendre. À l'intérieur de l'appartement, ne ramassez surtout pas la canne ! Pas tout de suite. Inspectez plutôt les lieux et récupérez toutes les munitions, soins et indices qui s'y trouvent, aussi bien au rez-de-chaussée qu'à l'étage. Il y en a vraiment beaucoup. Après avoir nettoyé les lieux, défoncez la porte sous l'escalier. Lara gagnera en puissance (76). Il est maintenant temps de récupérer la **Canne à tête de Chacal** (77). À ce moment précis, un homme surarmé fera irruption dans l'appartement ! Faites-lui payer cher son intrusion. Après plusieurs chargeurs vidés sur son dos, il filera. Suivez-le. Dans le couloir, commencez par enfoncer la porte de secours rouge d'un fort coup de pied. Derrière vous récupérez une **Petite Trousse de Secours** et un **Chargeur**. Revenez dans le couloir et entrez dans

la chambre (la porte est ouverte). Votre ami effectuera son grand retour en perçant un trou dans le mur... déchaînez-vous sur lui. Une fois enfui, vous pourrez ramasser le mitrailleur **Viper SMG**, ainsi que des munitions et une **Barre de Chocolat**. Dans le couloir, rampez (▲ + L2) jusqu'à l'angle (78). Des pains de C4 exploseront alors. Sautez sur l'escalier à droite. En bas, mettez la main sur un **Grand Soin** et deux **Chargeurs M-V9**. Remontez l'escalier et optez pour le couloir du fond. À votre passage, les lasers s'enclencheront vous interdisant tout retour en arrière. Au bout du couloir, le tueur vous attend. Profitez des renforcements pour vous mettre hors de portée (abusez du sprint sinon vous serez une proie trop facile). Puis attendez que les lasers s'estompent pour courir et sautez dans l'autre abri à gauche (79). D'ici abattez-le et quittez Paris...

# BEÛN DE SE DÉBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



## PRAGUE



80



82



81

### CHAPITRE 17 : LIEU DU CRIME DU MONSTRUM

Dès votre arrivée à Prague, dirigez-vous vers l'aile Ouest de la place enneigée. Près de la voiture rouge, entretenez-vous avec le journaliste Luddick (80). Surtout soyez agréable avec lui. Ne le traitez pas d'avorton cupide, et ne le bousculez pas dans votre « interrogatoire ». S'il vous a trouvé sympathique, il vous donnera rendez-vous dans une demi-heure afin de vous remettre un code. En attendant, prenez la petite ruelle sur votre gauche. Tuez le voyou et ramassez le **Marteau fendu assemblé**. Vous pouvez maintenant chercher deux trappes placées dans la place. En utilisant votre marteau, vous pourrez descendre. Celle au sud-est de la fontaine dissimule une **Petite Trousse de Secours**. Prenez ensuite la petite ruelle sombre sur votre droite. Abattez les deux voyous et leur chien, puis continuez jusqu'à atteindre la seconde trappe (81). En bas, avancez tout droit, puis prenez sur votre droite à l'intersection. Vous remarquerez un mur effondré.

Entrez et empruntez la porte de gauche. Vous surprendrez Bouchard avant de lui faire subir un véritable interrogatoire (82). Posez les questions suivantes afin d'en apprendre le plus possible.

- « Un sacré furieux, hein ! »
- « La coterie ? Pas la mafia ? »
- « J'ai trouvé des fax. Et quatre Gravures d'Obscura qu'il avait envoyées à Von Croy. »
- « Assassiné comme Vasiley ! Pourquoi Eckhardt fait-il ça avec les corps ? Et que compte-t-il faire des Peintures ? »
- « Une galerie du Lux Veritatis ? »

Dans la salle suivante, montez à l'étage. Vous remarquerez une petite commode. Poussez-la dans un sens, puis dans l'autre afin d'obtenir non pas une, mais deux fois plus de force pour Lara (83) ! Grimpez alors au sommet de l'échafaudage qui vous fait face. Sautez de l'autre côté et saisissez la chaîne. Tirez-la deux fois afin de déclencher un mécanisme. Vous venez de rendre disponible une



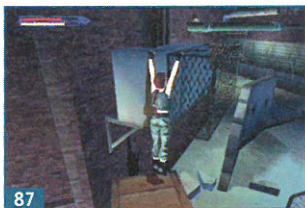
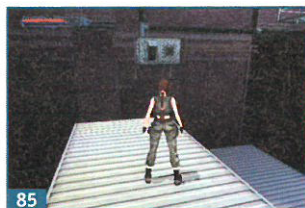
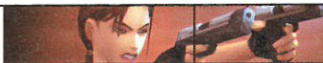
83

Je me sers plus forte !

**Petite Trousse de Secours**, mais n'allez pas la chercher tout de suite. Sautez plutôt sur l'aile droite et tirez la seconde chaîne quatre fois (celle de droite donc) ! Cela déblocquera un autre mécanisme bien plus important. Redescendez et poussez une fois de plus la petite commode (cette fois-ci vers la gauche) pour obtenir encore plus de force. Il s'agit d'un bug plus qu'utile dont il serait dommage de se priver. Quoi qu'il en soit, en bas, récupérez la petite trousse et allez observer l'horloge sur la gauche. Réglez les aiguilles sur 3 heures et appuyez sur **☘** (84). Un escalier en colimaçon se formera au centre de la salle. Une pièce secrète est désormais accessible. Devant le bureau vous trouverez un **Fax de Vasiley**. Ramassez-le et inspectez-le. Un code y est inscrit : **31597**. Il vous suffit maintenant de le taper dans le panneau sur la droite du tableau qui ne tardera pas à s'escamoter. Vous pourrez alors mettre la main sur la précieuse **Deuxième gravure d'Obscura**. Retournez voir Bouchard, ou plutôt constater qu'il s'est enfui. Partez donc de nouveau dans les égouts. Pourtant après quelques mètres, Lara découvrira un corps inerte. Celui de Bouchard. Pas le temps de s'apitoyer, fouillez-le pour prendre la **Clef de la cave**. Dans la pièce suivante, ouvrez la porte rouge. Vous voici de nouveau à l'extérieur. Face à vous, Luddick. Allez lui parler, il vous mènera au Strahov...



84



## CHAPITRE 18 : LA FORTERESSE DU STRAHOV

Au cœur du Strahov, face à vous, l'un des larges containers est ouvert. À l'intérieur, vous trouverez un **Grand Soin**. Ensuite, en vous approchant des lourdes portes centrales, vous remarquerez un mécanisme magnétique soulevant des containers. Grimpez sur celui à gauche des portes, puis sautez sur ceux (il y en a deux posés l'un sur l'autre) juste en face de vous. Ensuite prenez votre élan et agrippez la structure grillagée blanche (85). En haut, sautez pour atteindre l'autre flanc de la pièce. Lara ne souhaitera pas éveiller l'attention sur elle. Laissez-vous choir délicatement sur la coursive, et avancez en mode « Furtif » jusqu'à atteindre l'échelle en face. Montez et ouvrez la porte sur votre gauche. Servez-vous ensuite de votre passe pour faire jouer la porte suivante. De l'autre côté faites fi de toute discrétion et abattez froidement les deux gardes. Vous récupérez deux **Chargeurs Mag Vega**. Au bout de la coursive, près de la seconde porte, une petite échelle monte. Empruntez-la en prenant bien soin de ne pas vous faire remarquer par le garde qui attend à l'intérieur. En l'abattant vous récupérez le fusil **Mag Vega**. Dans cette cabine, actionnez le levier. Cela aura pour

effet d'activer la nacelle métallique suspendue au sommet de l'entrepôt. Prenez la longue échelle située vers le centre de la passerelle et montez tout en haut. Une courte séquence montrera la destruction des tourelles de tir, vous laissant ainsi le chemin libre au sol. Descendez donc, prenez l'échelle pour rallier la terre ferme et ouvrez la porte verte (située plein nord). Dans cette nouvelle section, tournez à droite. Lara remarquera un moyen de passer au-dessus de la grille. Mais faites très attention à la vapeur brûlante qui s'échappe du conduit. Vous devez déplacer les caisses comme indiqué sur la photo (86). Le but étant de placer la caisse la plus élevée au sommet de l'édifice. Un conseil, n'hésitez pas à pousser ou tirer plusieurs fois une même boîte, parfois elle avancera d'un millimètre supplémentaire, et c'est souvent suffisant. Pendant cet exercice, Lara gagnera en puissance. Une fois cette structure établie, ne grimpez pas tout de suite, vous seriez ébouillanté. Partez à la recherche de deux caisses empilées (elles sont au centre de la pièce, juste derrière un muret). Tirez-les jusqu'à la turbine d'aération blanche non loin du grillage (87). Grimpez et tournez la valve pour couper la vapeur. Maintenant vous pouvez franchir la grille. De l'autre côté méfiez-vous

des deux molosses. Ensuite, montez sur la petite passerelle (à gauche dès votre arrivée) en empruntant l'échelle. Vous remarquerez un poste de commande. Activez le levier et regardez la scène. Toujours sur la plate-forme, attrapez d'un saut la coursive qui traverse toute la pièce (88). Avancez toujours tout droit, puis grimpez sur la gaine d'aération qui vient de se faire déchiqueter sous vos yeux. Penchez-vous, lâchez-vous et rattrapez-vous immédiatement puis rampez à l'intérieur (89). Après quelques mètres, vous assisterez à la douloureuse mise à mort de Luddick. Continuez tout droit dans la gaine d'aération jusqu'à la sortie. En bas, un garde patrouille. Débarrassez-vous-en. Vous récupérez le **Passé du Strahov – Haute Sécurité**. Brandissez votre arme jusqu'à ce que Lara ait pointé une bonbonne de gaz au fond du couloir. Tirez dessus ! Cela aura pour effet de faire rouler une grande roue qui, sur son passage, désamorcera plusieurs mines. Il est alors temps de se diriger vers les bureaux plein nord. À l'intérieur, trois gardes vous attendent. Soyez sans pitié. Ensuite, ouvrez les deux armoires pour prendre les **Chargeurs**. Dans le fond de la salle, un autre **Chargeur** et une **Barre de Chocolat** seront disponibles. Enfin, avant de quitter les lieux, inspectez la table de commande et coupez le courant. Vos actes auront visiblement de fâcheuses conséquences dans le Biodôme. Direction les lasers... mais avant de ramper en évitant les mines, tournez à gauche et fouillez la salle où Luddick est toujours en train de se consumer. Paix à son âme. Vous



trouvez le **Scorpion X**, un efficace pistolet automatique sur le lit, ainsi qu'un **Pansement** dans l'armoire (90). Rien de plus facile pour éviter les lasers, rampez (R + L2) en vous plaçant le plus loin possible des mines. La sortie se trouve alors sur votre gauche, il s'agit de la petite porte verte.

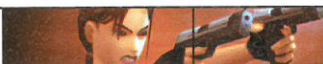
## CHAPITRE 19 : LE CENTRE DE RECHERCHE BIOLOGIQUE

Après la fraîcheur du Strahov, Lara découvrira un véritable petit paradis perdu. Pourtant pas de temps à perdre. Dirigez-vous vers la fontaine et entretenez-vous avec l'herboriste. Ce dernier vous en apprendra plus sur les ambitions d'Ekhardt... avant de vous gazer. Profitant de votre léger malaise, il disparaîtra. Courez alors vers l'aile Nord-Ouest de la salle, et derrière de gigantesques plantes carnivores, vous trouverez un **Chargeur Mag Vega** et un **Chargeur Vector-R35**. Retournez alors auprès de la fontaine et inspectez-la. Vous remarquerez une tête asséchée. Il s'agit en fait d'un mécanisme, abaissez-le (91). Une porte dérobée s'ouvrira sur le flanc droit de la pièce, face à vous. Montez les quelques marches, grimpez à l'échelle, ramassez les deux chargeurs et activez le nouveau

levier. La porte par laquelle s'est enfui l'herboriste (tout au fond de la salle principale) est désormais ouverte. Rebroussez donc chemin et pénétrez dans cette nouvelle section. À l'intérieur, vous découvrirez de nombreux spécimens mutants, l'un d'eux brisera d'ailleurs le tube dans lequel il est contenu et viendra vous rendre visite. D'autres arriveront rapidement, vous submergeant. Courez donc le plus vite possible sur le flanc droit de la pièce, et empruntez les escaliers. À cet étage, vous trouverez un **Chargeur Mag Vega**. Puis allez vite vous réfugier de l'autre côté. Là-bas, deux autres **Chargeurs Mag Vega** vous attendent, mais occupez-vous surtout de trouver la seconde petite zone de terre meuble surplombée par un tuyau (92). Attrapez-le, et grimpez pour atteindre la structure centrale. Vous devrez activer deux valves placées aux extrémités des coursvies. Une grille s'ouvrira dans un tube, c'est là qu'il vous faudra vous laisser choir, pour atterrir dans l'eau. Franchissez la porte, et alignez-vous face à l'échelle. Il faut ici vous laisser glisser et, au dernier moment, sauter en vous rattrapant à l'échelle de l'autre côté du précipice. Un bon timing est ici requis. Pensez à sauvegarder avant de vous y essayer. En haut,

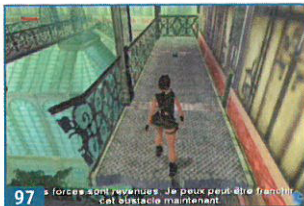
vous pourrez prendre une **Petite Trousse de Secours**. Poussez la porte. Après un long couloir et une autre porte, vous accéderez à une large section. En bas, tuez le garde et évitez, si possible, de tomber dans l'eau. En effet, une redoutable créature vous infligerait de cruels dégâts. Préférez plutôt franchir le ponton détruit. De l'autre côté, après être monté à l'étage, vous récupérez différents chargeurs et des **Pilules de Soins**. Descendez, etsautez sur le gros tuyau bleuté près de l'eau (93). Là, prenez le chargeur et serrez la valve. Maintenant remonte, longez la paroi, agrippez le petit tuyau pour grimper et dirigez-vous vers la plate-forme de gauche (94). En face, légèrement sur la gauche, vous verrez une autre plate-forme... préparez-vous à effectuer un long saut pour l'atteindre. Une fois arrivé à bon port, ne prenez pas l'échelle, et optez plutôt pour la seconde échelle pour descendre. En bas, activez le bouton jaune et passez à la salle suivante. Ici, une énorme plante a décidé de vous bloquer le passage. Sur la terre ferme, dirigez-vous tout d'abord au fond de la pièce pour récupérer, près de la bouche d'égout, un **Chargeur Mag Vega**, puis gravissez l'escalier. À l'étage, poussez la tablette placée devant des cartes (95). Ces dernières





96

indiquent quelques valves à activer pour tuer la plante. Une seule est correcte : celle barrée en rouge ! Tournez donc la première, la deuxième et la quatrième valve... puis abaissez le levier. Dans la salle suivante, l'objectif est de rejoindre l'homme mort pour récupérer sa carte d'accès. Commencez par sortir votre arme et tuez le garde qui rôde. À vous le **Passe du jardin botanique - Faible Sécurité**. Partez alors pour le centre de cette zone et montez à l'échelle. À l'étage, tournez à gauche, et prenez les escaliers. Sur le côté une porte que Lara ne peut pas encore ouvrir. Pas de problème, sautez de plate-forme en plate-forme sur le toit (96) (si vous voulez récupérer de la vie, laissez-vous glisser, puis accrochez-vous, légèrement en dessous de vous se trouvent des **Pansements**. Mais il vous faudra refaire tout le chemin à l'envers pour revenir sur le toit. C'est néanmoins assez rapide en sprintant). À la dernière plate-forme, remarquez, légèrement sur la gauche, un trou dans la rambarde. C'est ici que vous devrez sauter et vous suspendre. Une fois sur la passerelle, abattez le second garde. Lara vous fera alors part de ses impressions sur un saut qu'elle juge pour le moment encore trop difficile. Qu'importe, tournez à gauche et effectuez un long saut pour atteindre un **Grand Soin**. Lara aura retrouvé toutes ses forces et se sent désormais capable de tenter le saut au-dessus de l'impressionnant précipice (97). Même avec plus de force, ce saut est assez complexe. Prenez donc un maximum d'élan. De l'autre côté, continuez votre progression jusqu'à atteindre un mur de lierre. Ce dernier vous servira à monter à l'étage supérieur et



97

apprécier un sordide spectacle. Il ne vous reste plus ensuite qu'à récupérer le **Passe du jardin botanique - Haute Sécurité** se trouvant face à vous et un peu plus loin un **Chargeur Vector- R35**. Il vous faut encore une carte de sécurité. Pour cela redescendez au second, le plus court moyen d'y accéder étant de se servir du mur de lierre juste à côté de la passerelle où vous avez effectué le grand saut. Tuez le garde et récupérez sur lui le **Passe du jardin botanique - Moyenne Sécurité**. Vous pouvez maintenant retourner sur la terre ferme en empruntant l'échelle au bout de la coursière (un **Chargeur Mag Vega** est placé devant) et vous diriger vers la petite ouverte au fond de la salle. Là, servez-vous de vos 3 passes (98). Vous déboucherez dans une salle gazée. Commencez par descendre, ramassez les deux **Chargeurs**, puis plongez dans le petit interstice inondé. Au bout du chemin et après avoir poussé une caisse, vous récupérez des **Pansements** et des **Pilules de Soins**. Rebroussez chemin, montez et activez le bouton jaune derrière le sas. Une belle surprise vous attend...

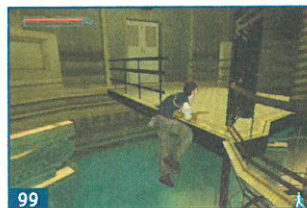
## CHAPITRE 20 : LE SANATORIUM

Kurtis vient de jouer un vilain tour à Lara, pour son bien lui assure-t-il.

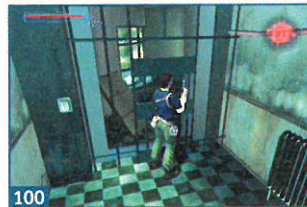


98

Quoi qu'il en soit, vous dirigez désormais l'énigmatique beau gosse. Amorcez votre descente. Rien de bien complexe. Pensez juste à récupérer les **Munitions pour Boran X** sur les deux premières passerelles, puis un peu plus bas à mettre la main sur les **Pilules de Soins**. Arrivé au niveau -3, laissez-vous tomber dans la cage d'ascenseur et ouvrez la trappe en bas. Continuez à descendre grâce aux échelles, puis faites un saut pour rejoindre la plate-forme à gauche, puis entrez (99). À l'intérieur, tuez le fou et avancez jusqu'à l'enclenchement de la cut-scene. Une fois Kurtis sur ses gardes, ramassez les **Munitions pour Boran X**. Au bout du couloir, tournez à droite. Si vous entrez dans la cellule, vous en apprendrez plus sur le **Hurler** en parlant à l'un des rares survivants. Après la conversation, faites face à la grille. Kurtis va alors pouvoir faire parler ses capacités extrasensorielles. Classe. Vous pourrez ainsi obtenir un code d'accès : **06289 (100)**. Une fois la porte ouverte, progressez toujours tout droit dans le sanatorium en tuant les âmes en peine. Vous ne tarderez pas à atteindre une petite porte blanche. Ouvrez-la. Vous déboucherez dans un vaste couloir. D'autres fous arriveront. Puis dans la première cellule de droite ouverte, récupérez une **Barre de Chocolat**. Reprenez votre marche en avant



99



100





101



102

jusqu'à la cafétéria... ou plutôt ce qu'il en reste. Vous trouverez au sol une autre **Barre de Chocolat**, ainsi que des **Munitions pour Boran X**. Sur tout n'approchez pas le câble électrique mis à nu qui se balance dans la cafétéria. Vous remarquerez aussi une porte orangée surplombée d'un éclairage. Un numéro est inscrit : **38471 (101)**. Retenez-le et partez plein ouest. Une salle d'examen chirurgical vous attend. Vous y découvrirez un étrange animal et un chercheur mort. Ce dernier a laissé tomber son **Passé de l'assistant du Strahov (102)**. Ramassez-le, ainsi que les **Munitions pour Boran X**. Retournez alors près de la cafétéria. Dans le coin droit de la pièce, vous pourrez vous servir de votre passe pour ouvrir une porte. Montez les escaliers. À l'étage, dans l'aile droite,

vous pourrez trouver un **Grand Soin**. Toutefois ne perdez pas de temps et partez à gauche. Franchissez le trou d'un saut puis composez le code de la porte (**38471**) sur la console. Vous l'aurez aisément compris, la porte du fond est désormais débloquée, et vous êtes convié à visiter les lieux. Bienvenue au laboratoire. Partez vers la section Est. Au bout du couloir, arrachez la grille d'aération et rampez dans le tuyau (**103**). Vous ne tarderez pas à arriver dans le labo. Contrairement à ce que vous auriez pu imaginer, le monstre n'est plus là. Arrachez la seconde grille et rampez de nouveau. Au bout de la conduite, une nouvelle scène vous présentera la bête en plein festin. Mettez pied à terre, ramassez les **Munitions pour Boran X**, puis tirez (à bonne distance) sur la bonbonne de gaz (**104**). Cela aura pour effet de briser l'échelle cassée, et vous permettra de vous hisser à mains nues sur la passerelle. Stoppez alors l'hélice d'aération et rampez sous elle pour accéder à la pièce suivante. Un dernier effort consistera à ramper dans l'ouverture de gauche, puis à descendre les escaliers sur votre droite pour accéder à la zone blanche...

## CHAPITRE 21 : LA ZONE BLANCHE

Peu de puzzles viennent entraver la progression de Kurtis, profitez-en pour progresser rapidement dans l'aventure. Avancez dans le couloir, ouvrez les deux premières grilles, puis continuez jusqu'à ce qu'une séquence montre Kurtis en train d'utiliser de nouveau ses pouvoirs. Vous obtiendrez un code : **17068**. Retournez alors dans la salle de commande et entrez-y le code (**105**). Cela ouvrira la porte blindée où Kurtis a utilisé ses pouvoirs. De retour sur place, entrez. Vous trouverez des **Munitions pour Boran X**, une **Barre de Chocolat**, mais bien plus important un **Passé du jardin botanique - Faible Sécurité (106)**. Sortez et prenez à gauche. Un peu plus loin vous pourrez vous servir de votre passe. En face, dans la cellule, récupérez des **Munitions pour Boran X**, puis prenez le couloir en pente et poussez la porte. Sur votre droite vous atteindrez la morgue, avec en guise de surprise : la créature ! Cette dernière ne semble pas vraiment intéressée par Kurtis puisqu'elle fuira sans même vous attaquer.



104



106



103



105



107

Toutes les nouveautés...  
Et même + !

SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces &amp; Solutions

0,34 €/min



Ressortez et tournez à gauche. Vous pourrez, si l'envie vous prend (c'est complètement facultatif, surtout vu la faible récompense), ramper sous le rideau de fer par où s'est enfuie la bête. Cela vous mènera dans la section de confinement du Proto. Grimpez sur la cage. Sur votre droite vous remarquerez une passerelle ; sautez, puis pénétrez dans le conduit d'aération. Là tournez à droite, puis à gauche, puis encore à droite. Montez enfin l'échelle pour arriver dans une salle. Là vous pourrez prendre le **Passé du Sanatorium – Sécurité Moyenne**, ainsi qu'une **Barre de Chocolat** (tout ça pour ça) (107). Revenons aux choses sérieuses. Placez-vous devant la lourde porte métallique à doubles battants et insérez votre passe. En bas vous attend un périlleux combat... Le Proto nécessite environ une dizaine de balles avant de s'effondrer... temporairement ! Dans la salle, vous pourrez récupérer un **Grand Soin** et des **Munitions pour Boran X**. Après 6 ou 7 « morts », Kurtis sortira sa dague et achèvera définitivement l'animal (108). Activez alors le lourd levier situé sur l'imposante machine au fond de la salle. Il est temps pour Kurtis et Lara d'agir main dans la main...

## CHAPITRE 22 : LE CENTRE DE RECHERCHE AQUATIQUE

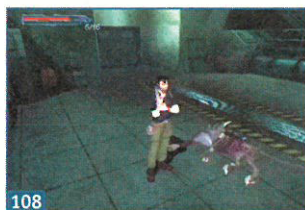
Avant de progresser, appuyez sur le bouton jaune pour ouvrir le sas. Dans cette salle, des tourelles de tir ont été installées. Ne descendez donc pas tout de suite l'échelle, vous seriez repéré. Avancez plutôt à gauche et laissez-vous tomber au sol. Rampez alors (▲ + L2) vers la



gauche et passez par le tout petit tunnel (109). Au bout vous trouverez une valve qui, une fois tournée, fera jaillir une fumée. Cette dernière bloquera la vue des caméras fixées sur les tourelles. Vous pouvez désormais avancer jusqu'au fond de la pièce et grimper via le tuyau. Après quelques tractions, vous arriverez dans un couloir. Activez le bouton jaune afin de vous rendre compte de la présence de nombreuses autres tourelles. Pénétrez toutefois dans la pièce, l'arme au poing. Tirez à distance sur les bonbonnes de gaz afin de faire exploser les tourelles, puis avancez. Un énième bouton jaune et une échelle plus loin, vous voici dans le hall de plongée. De nombreux bassins se présentent face à vous. Commencez par explorer la zone Est. Plongez alors dans le bassin derrière un grillage, c'est le seul dans lequel le monstre marin ne pourra pas vous atteindre (110). Au fond, traversez une vitrine brisée et sur votre gauche, activez un levier. Vous remettrez ainsi partiellement du courant dans la structure. Ensuite partez derrière vous pour retrouver l'air. Vous déboucherez dans une salle où vous pourrez trouver une **Petite Trousse de Secours**. Appuyez sur le bouton jaune pour sortir. De retour dans la salle principale, vous vous aperce-



vez que la porte droit devant vous est maintenant ouverte. Atteignez-la, activez le bouton jaune et pénétrez dans la pièce. Vous pouvez jeter un coup d'œil à travers la caméra à gauche (mais rien d'exceptionnel à voir), ou, plus important, appeler l'ascenseur avec l'interrupteur de droite. Prenez-le pour descendre d'un étage. Au bout du couloir, réenclenchez définitivement le courant en basculant le levier. Remontez à la surface. Empruntez l'escalier de droite, puis attrapez le récipient. Tirez-le jusqu'à ce qu'il touche les rails et activez le bouton qui se trouve à proximité (111). Le fût va alors être tracté de l'autre côté. Il ne vous reste plus qu'à l'introduire à l'intérieur de la petite pièce, juste en dessous du tuyau (d'où s'échappent quelques gouttes rouges... c'est du sang !). Baissez le levier pour remplir le récipient de viande, puis remettez-le sur les rails et remettez-le à sa place initiale. Lara se sentira plus forte, mais c'est tout ce que vous pouvez faire pour le moment avec le fût. Retournez d'où vous venez (derrière le bassin avec le grillage), prenez l'escalier et grimpez à l'échelle. Un peu plus loin vous verrez un tuyau longeant le mur. Grimpez tout en haut, puis optez pour le passage de gauche (112). L'objectif est de rallier rapi-





113

dement la passerelle. Mieux vaut se dépêcher, le timing est très serré. Une fois sur la passerelle, activez le switch pour faire venir le mini-téléphérique et franchir l'abîme. De l'autre côté, entrez directement par la porte face à vous. Abattez le garde dans la salle et inspectez les deux armoires à droite et à gauche (113). Vous mettez la main sur un **Chargeur Mag Vega** et un **Chageur M-V9**. De retour dans le couloir principal, partez vers votre droite et abaissez le levier pour descendre la viande dans l'eau et ainsi nourrir la créature marine. Vous pouvez désormais plonger dans le grand bassin (tout en restant assez bas sous l'eau pour ne pas trop éveiller l'attention de la bête). Dirigez-vous alors vers le levier surplombé du chiffre 1. Activez-le, puis faites volte-face et, face à vous, entrez dans le tunnel surplombé du chiffre 2. Lara se changera. Il ne vous reste plus qu'à abaisser le levier dans cette salle, puis à partir dans la courseive désormais accessible au centre du grand bassin...



115

### CHAPITRE 23 : LA GALERIE DES TROPHÉES

L'enfilade de couloirs immergés qui vous attend est plus que traître. En effet, de nombreux pièges gêneront votre progression. Nagez donc calmement, après la première intersection, continuez tout droit, puis prenez à gauche et encore à gauche. Vous pourrez alors descendre dans un boyau rocheux. Deux sorties possibles, l'une sur la gauche vous mène à une petite pièce contenant un kit à **oxygène** et des **Pansements**. Replongez et partez à droite jusqu'à ce que vous remarquiez un mur branlant. Enfoncez la muraille d'un coup de pied rageur (114). Vous accédez dans un large dôme. Foncez droit devant, détruisez l'autre muret pour reprendre de l'oxygène. Maintenant il vous faut repérer deux statues. Chacune d'elle porte un nom. Il faut trouver celles de **Vasiley** et **Limoux**, les deux frères

(115). Derrière elles, tirez les chaînes correspondantes. Une énergie détruira le toit du dôme vous permettant de quitter les lieux. Vous voici désormais dans une caverne à l'ambiance résolument mystique. Sprintez tout droit pour éviter la roche qui s'effondrera du plafond et atteignez le rebord d'un précipice d'où émanent des fumées violacées. Abaissez le levier sur votre droite et maintenant veillez à bien choisir les plates-formes sur lesquelles vous allez sauter (116). En effet la plupart s'effondreront. Commencez par sauter sur la seconde en partant de la gauche. Face à vous seules deux ne tomberont pas. Optez pour celle de droite, puis celle face à vous, tout en rattrapant vite le rebord car la dernière plate-forme finira elle aussi par tomber. Dans la seconde section, toutes les plates-formes sont sécurisées (117). Ralliez donc l'autre rive sans souci. Vous ne tarderez pas à



114



116



117

# LE COUP DE FIL QUI SAUVE !

0 892 705 222

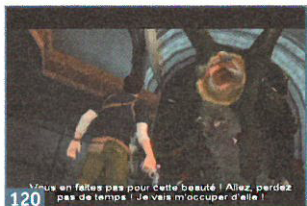
les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



pénétrer dans une sorte de bibliothèque. Dirigez-vous vers le foyer et tirez le levier sur la droite. Lara deviendra plus forte, mais ce n'est pas tout, vous pourrez récupérer des **Pansements** sur le mur de gauche. Partez ensuite au fond de la pièce, tirez la chaîne près de la grande tapisserie pour la remonter et dévoiler un mur propice à la varappe (118). Grimpez jusqu'à atteindre la passerelle à droite. De là, sautez de l'autre côté et accrochez-vous à la passerelle métallique qui parcourt la pièce (119). À mi-chemin, arrivé au-dessus d'une plate-forme de fer maintenant les chandeliers, laissez-vous tomber dessus pour activer un mécanisme. Une étagère se déplace. Derrière se trouve la **Dernière Peinture d'Obscure** ! Une porte secrète vient de s'ouvrir dans l'âtre, rampez pour quitter la pièce. Plongez dans le trou d'eau et nagez le plus rapidement en partant vers la droite. Au sortir du dôme, une désagréable surprise vous attend...



## CHAPITRE 24 : LE RETOUR DE BOAZ

Après avoir succombé au marchandage d'Eckhardt, vous voici face à Boaz, dans une mutation des plus disgracieuses. Kurtis aidera Lara à s'échapper, mais il lui faudra en revanche affronter la bête (120). Attention très stressant, à défaut d'être particulièrement complexe. En effet le but est simple : visez la tête de Boaz jusqu'à ce que les 4 opercules s'ouvrent sur son dos (121). Il faut alors les détruire un à un. Vous l'aurez compris, dès que vous en détruisez un, il faudra viser de nouveau sur la tête de Boaz. Le problème vient du fait que si Kurtis visera automatiquement les deux premiers opercules, il n'en sera pas de même pour les deux suivants... ceux du fond. Il vous faudra alors contourner la créature, vous placer assez proche d'elle et appuyer sur la touche **○** pour changer de cible ! Pas évident à l'usage. Quoi qu'il en soit, Boaz n'a rien de furieusement redoutable, vous en viendrez donc à bout assez rapidement si votre timing est bon. Le seul problème c'est qu'une fois ce combat achevé, seule la carapace de l'animal sera détruite. Boaz effectuera donc un dernier come-back, toujours aussi peu fracassant. Contentez-vous de le mitrailler à distance en faisant des petits sauts de retrait (122).



Facile. Malheureusement, Kurtis, même vainqueur, n'en sortira pas vraiment grandi... (123)

## CHAPITRE 25 : LE DOMAINE PERDU

Après une longue glissade, Lara arrive dans une galerie rocheuse. Vous pouvez partir vers la droite ou la gauche. Mais optez pour le moment pour la galerie Est (à droite donc). Laissez-vous glisser vers le ravin, puis sautez pour atteindre le piton rocheux (124). Effectuez de petits sauts pour atteindre l'autre rive, puis un dernier grand saut pour attraper le levier. Lara gagnera de la force et ouvrira la grille qui renferme un **Grand Soin**. Retournez dans le couloir principal et prenez maintenant le couloir Ouest. Abaissez le levier pour déclencher l'ouverture temporaire d'une grille au bout de la salle (125). Vous avez exactement 11 secondes pour





126 « Jambes sont assez fortes pour réaliser ce saut.



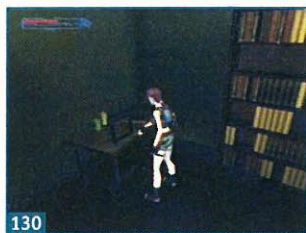
129



132



127



130



133

rejoindre cette zone. Pas le choix, sprintez (maintenez la touche sprint toujours appuyée) et sautez en vous assurant de votre bon alignement (126). Dans la caverne suivante, la lave hante les lieux. Commencez par sauter sur la plate-forme de gauche, puis grimpez tout en haut de la salle jusqu'au pont suspendu (127). Là, courez et sautez de l'autre côté. Ensuite, méfiance, vous devrez effectuer une glissade sur le plan incliné en bois, puis un saut pour atteindre la petite plate-forme en face. Sur cette dernière vous enclencherez un levier qui désamorcera un piège. Descendez et dirigez-vous vers la porte en haut des escaliers. À votre arrivée, la lourde porte de granit s'enflammera et vous laissera accéder au labo du triste sire... (128)

## CHAPITRE 26 : LE LABO D'ECKHARDT

La dernière demeure du malin est proche... Sentez-vous son souffle perfide ? Avancez dans le couloir rocheux, laissez-vous glisser, puis en cours de glissade, sautez rapidement sur la petite plate-forme à gauche (129). Vous éviterez ainsi les redoutables piques jaillissant des murs. Prenez alors votre élan et sautez de l'autre côté. Au bout du couloir vous déboucherez dans le laboratoire d'Eckhardt. Dirigez-vous à gauche, montez l'escalier et dans le coin droit vous trouverez la **Fiole d'alchimie n°1** (130). De là, en jetant un regard sous la structure de bois à gauche, vous remarquerez une **Petite Trousse de Secours** (131). Rampez et saisissez-la. Retournez alors au centre de la salle et activez le levier placé juste devant une grande grille au sol (132). Cette

dernière s'escamotera, ainsi qu'un passage lié à l'échelle sur votre droite. Montez en haut de la pièce et partez à droite. Vous pourrez insérer la première fiole dans le bloc de granit, mais aussi récupérer un **Grand Soin** en sautant (derrière le bloc de granit) et en vous suspendant à la corniche (133). Redescendez à l'étage et partez pour sauter sur le toit de la cage de fer suspendue dans la salle. Introduisez-vous à l'intérieur de la cage grâce à la petite grille sur son toit et à l'intérieur ramassez la **Fiole d'alchimie n°2**. Attention ressortez très, très vite, sinon vous serez plongé dans un bain d'eau bouillante ! L'un des passages les plus stressants du jeu, vous serez prévenu ! Profitez-en pour escalader la paroi de ce bassin et récupérez la **Fiole d'alchimie n°3** (134). Allez placer les fioles restantes



128



131



134



135



138



141



136



139



142

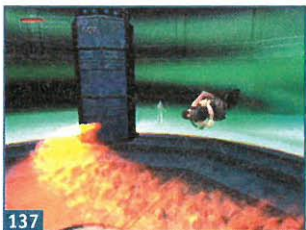
dans leurs emplacements respectifs (au fond de la salle circulaire et sur la structure de bois) (135). Un liquide glacé sera alors produit, refroidissant instantanément le bassin d'eau bouillante de la salle circulaire. Plongez et récupérez au fond de l'abysse le dernier **Éclat** (136) ! Maintenant remontez et pénétrez par la porte dérobée à droite. Une longue glissade. Une imposante porte. Un terrible dénouement...

## CHAPITRE 27 : LA LUTTE FINALE

Il est désormais temps de venger Werner. Tel un lâche, Eckhardt commencera par se cacher derrière un rideau d'énergie. Pendant cette phase, ne gaspillez pas de munitions, cela ne servirait à rien. Par intermittences, Eckhardt vous enverra une salve de flammes ou

d'électricité. Il suffit de sauter avec un bon timing, ou bien de se plaquer au sol pour éviter ces assauts finalement bien dérisoires (137). Après un petit temps, le sinistre personnage créera trois entités, qui ne tarderont pas à pénétrer dans l'enclos d'énergie. C'est maintenant ou jamais. Faire parler la furie de vos armes. Les trois entités se réuniront alors au centre de la pièce et se matérialiseront en Eckhardt (138). Lorsqu'il titube, courez sur lui et une séquence montrera Lara en train de lui enfoncer un des trois Éclats (139). Vous devrez donc effectuer cette opération trois fois avant de voir votre homme enfin agoniser... Pourtant, véritable coup de théâtre, ce n'est pas Lara, mais bien Karel (personnage aperçu, allez, une demi-seconde dans toute l'aventure) qui tuera de sa propre main Eckhardt, avant que vous ne

compreniez que c'est aussi lui qui a tué votre ami et mentor Werner Von Croy ! Le combat s'engage. Inutile de l'attaquer avec des armes traditionnelles. Non. Commencez plutôt par courir auprès du corps d'Eckhardt et ramassez son **Gantelet** (140). Ensuite sprintez jusqu'à trouver un interrupteur derrière l'une des colonnes de la salle (141). Une échelle deviendra accessible. Grimpez à l'étage, puis au suivant et ainsi de suite jusqu'à atteindre le dernier étage (142). Là, dirigez-vous vers la passerelle menant au Dormeur et sautez (143). Un dernier saut pour conclure cette aventure furieusement épique, laissant planer un savoureux doute sur le sort de Kurtis. Une seule certitude, Lara s'évanouit dans les ténèbres, sa quête ne fait que débiter. Rendez-vous l'hiver prochain pour en connaître la suite...



137



140



143



**JOYPAD**  
101-109, rue Jean-Jaurès  
est éditée par Hi-Tech Digital Presse (HDP)  
Société anonyme au capital  
de 42 000 euros,  
immatriculée au RCS de Nanterre  
B391341526  
Siège social :  
101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39  
Présidente directrice générale  
et représentante légale : Saghi Zaimi  
Principal actionnaire :  
Future Holdings Limited 2002  
Directrice de la publication : Saghi Zaimi  
Directeur d'édition : Xavier Levy  
Directeur commercial publicite :  
Jerome Adam

Tous droits de reproduction réservés  
Commission paritaire : 0305K73360  
Numero ISSN en cours

Prix au numéro : 5,50 euros  
Date de parution : 23 août  
Depot legal a parution

**ABONNEMENTS**  
Abonnements France au 03 28 38 52 39  
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France :  
39,90 euros  
Tarif étranger au 03 28 38 52 39  
abonnements@joypad@cba.fr

**VENTE AU NUMÉRO**  
Anciens numéros :  
Abonnements France au 03 28 38 52 39  
Promovente : 08 00 19 84 57  
Photogravure : Hafiba  
Imprime par : Brodard Graphique membre

de E2G et la Galiotte-Prenant  
Zone industrielle - Boulevard de la Marne  
77120 Coulommiers  
Distribution : Transport Presse

**REDACTION**  
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)  
Chefs de rubrique : Angel Davila (Angel)  
et Julien Hubert (Julo)  
Secrétaire de rédaction :  
Geraldine Humphries  
1<sup>er</sup> rédacteur graphiste :  
Frédéric Thibault  
Iconographe : Rémi Aumeunier  
Correcteur photos :  
Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :  
Arnaud Chaudron (Caféine), Julien Chizez  
(Gollum), Jean Charles Daruino (Dag), Eric  
Ferrand (Illustration), Suzie Gorini (maquette),  
Françoise Guillaovogiu (SR), Gianni Molinaro  
(Plume), Karine Nitkiewicz (Karine)  
et Keem Tran (Keem Kong).

101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38  
Fax rédaction : 01 41 27 64 85

**PUBLICITE**  
Directeur commercial publicite :  
Jerome Adam

Directeur de publicite :  
Gilles de Guillebon  
Chef de publicite : Guillaume Pontoire  
Chef de publicite : Matthieu Duzan  
Tél. : 01 41 27 38 38  
Fax : 01 41 27 38 00

**Telematique 3615 Joypad**  
**Centre serveur : Nudge**

La rédaction n'est pas responsable  
des textes, illustrations et photos qui  
lui sont communiqués par leurs auteurs.  
La reproduction totale ou partielle  
des articles publiés dans Joypad est interdite  
sans accord écrit de la société HDP. Sauf  
accord particulier, les manuscrits, photos  
et dessins adressés à Joypad, publiés ou non,  
ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications  
de prix et d'adresses figurant dans  
les pages rédactionnelles sont données  
à titre d'information, sans aucun  
but publicitaire.

HDP est une filiale du groupe The Future  
Network PLC. The Future Network PLC  
a pour mission de répondre aux besoins  
d'informations de personnes qui partagent  
une même passion. Notre but est de la  
satisfaire en créant des magazines et des sites  
Internet offrant une information de qualité  
et des conseils pour gagner du temps et  
de l'argent, mais aussi un réel plaisir de  
lecture ou de navigation. Cette stratégie  
simple a contribué à faire de notre entreprise  
l'un des groupes de presse dont la croissance  
est la plus forte dans le monde. The Future  
Network PLC publie aujourd'hui plus de 90  
magazines en France, Italie, Grande-Bretagne  
et aux Etats-Unis, 20 sites Web et plusieurs  
réseaux Internet. Le Groupe accorde  
également une licence à 80 magazines  
dans 28 pays. The Future Network est une  
société cotée à la Bourse de Londres.  
(Code : FNET)  
[www.thefuturenetwork.plc.co.uk](http://www.thefuturenetwork.plc.co.uk)

Imprimé en France  
Printed in France

Joypad est une marque déposée.



