

TOMB RAIDER III – NIVEAU 05 – LE DÉSERT DU NEVADA

(28 ennemis, 13 munitions, 7 trousse, 2 objets, 3 cristaux et 3 secrets)

Glisser. Avancer et tuer **deux vautours** dans le ciel, puis **un serpent** derrière un buisson. Passer sous le « pont » et prendre à droite : tuer **un serpent** avant de prendre **des munitions pour lance-roquettes**. Revenir et passer à droite du point d'eau. Dans le couloir au fond, grimper de trois niveaux, glisser puis sauter par-dessus le premier trou. Se suspendre de l'autre côté du bloc et se laisser tomber à droite.

Secret 1 : Tuer **deux serpents**. Prendre **une petite trousse**, **un cristal** et **des torches**. Continuer vers la suite et tuer **un autre serpent**. Pousser le bloc à droite avant de prendre **des munitions pour fusil**.

Monter sur le bloc, puis regrimper à gauche. Sauter par-dessus les deux trous et monter à droite. Passer à droite de la structure en métal puis sauter de l'autre côté du gouffre en passant sous le chemin de l'avion de chasse. Suivre le bord de la falaise puis tuer **un serpent** avant de sauter en face. Arrivé au bout, se laisser tomber en-dessous. Prendre **une grande trousse** à droite, puis revenir pour sauter avec élan vers la structure centrale. Grimper du côté droit, tuer **un serpent** puis remonter à la structure en métal. Se laisser tomber dans le trou. Suivre ensuite le bassin puis sortir de l'eau dans un canyon.

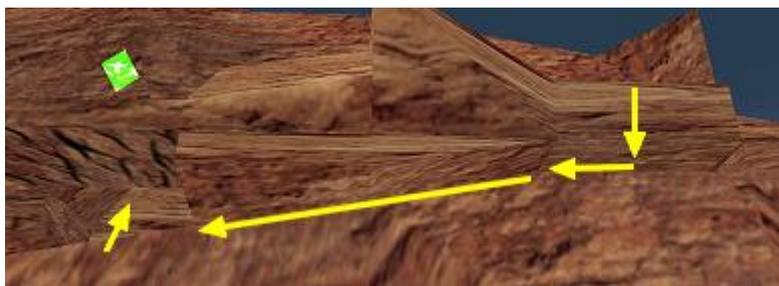
S'approcher au bord de la falaise puis sauter à droite sur la petite zone plate. Sauter et s'agripper ensuite au bloc un peu à gauche. D'ici, sauter à gauche sur le rebord : tuer **un vautour**. Suivre le rebord et monter sur la marche. Pivoter à gauche et sauter avec élan vers l'échelle en face : Descendre jusqu'à la dernière faille dans l'échelle puis longer à droite. Entrer dans l'ouverture.

Secret 2 : Prendre **des munitions pour Desert Eagle** et **des munitions pour MP5**.

Sortir et plonger. Nager vers la droite et prendre en chemin **des munitions pour uzis** et **pour fusil**. Il faudra sortir de l'eau juste au-dessus de ces dernières munitions. Sous les cascades, ramasser **des torches**, **des munitions pour fusil** et **des munitions pour uzis** au milieu. Sortir de l'eau. Grimper à droite puis sauter en face avec élan (sans s'accrocher), sauter ensuite à droite puis prendre **des munitions pour fusil** à gauche avant de remonter. Sauter désormais avec élan par-dessus la rivière. En face, grimper à l'échelle afin de revenir au point initial de cet endroit.

Comme précédemment, sauter sur la petite zone plate puis sur le bloc un peu à gauche. Sauter ensuite vers le rebord à gauche et le suivre : au bout, monter la marche et grimper tout en haut. Sauter par-dessus la rivière et s'agripper à l'échelle, la remonter. A gauche, sauter par-dessus le trou avant de tuer **un serpent** derrière le buisson. Sauter ensuite à droite : deux avions de chasse passent. Se suspendre à gauche, lâcher prise puis se rattraper à la faille, progresser vers la gauche avant de se hisser. Sauter et s'agripper en face. Monter puis faire un saut en arrière tout en prenant **un cristal**.

Note : On peut aussi utiliser l'échelle au plafond sous le cristal, mais elle est inutile. ☺



Dans la grotte en face, prendre **une petite trousse**, puis descendre à droite. Tout au fond, trouver **des torches**, puis revenir au niveau du détonateur. Faire face aux cascades et sauter avec élan le plus loin possible sur le plan incliné à droite. Glisser, se rattraper et se hisser à gauche. Se retourner. S'agripper au bloc entre les deux cascades, se hisser glisser et sauter. Prendre **une petite trousse** avant de s'accrocher à la faille, progresser à droite, lâcher prise et sauter en arrière depuis la pente. Pivoter à droite puis sauter vers le bout de terre dans le coin, puis sur le suivant de l'autre côté. De retour sur la terre ferme, face à la roue, prendre à gauche. Passer sous la roche et découvrir une échelle : grimper.

Secret 3 : Tuer **un serpent** et ramasser **les Uzis** (ou uniquement des munitions si vous les avez déjà).

Redescendre par l'échelle. Se retourner et passer sous la roche. Avancer, tuer **un serpent**, puis faire le tour de la roue à eau. Tuer **un ouvrier** avant de grimper à l'échelle de la roue. Suivre le canal vide. A l'extérieur, tuer **deux vautours** puis sauter à droite dans l'eau, actionner un levier puis se retourner pour aller chercher **des munitions pour Desert Eagle** derrière la grille ouverte.

Sortir de l'eau juste au-dessus et passer à droite du cactus : tuer **un serpent** dans le buisson avant de prendre **des munitions pour lance-grenades** devant. A gauche, plonger dans l'eau et actionner le levier dans le coin : cela libère un passage entre les structures métalliques. Dans le conduit sous-marin, actionner deux leviers : un à l'entrée et un autre après le virage à droite, puis sortir tout en haut du conduit. Au fond du couloir, actionner le levier : la roue à eau est remise en marche.

Sortir en tombant dans l'eau, puis sortir directement à gauche. Passer à droite du cactus et continuer tout droit. Sauter à droite sur le sol ensablé : prendre **une grande trousse** à gauche, ainsi qu'**une petite trousse** en haut (saut avec élan). Descendre ensuite sans tomber à l'eau et passer derrière le rideau d'eau afin de prendre **des munitions pour lance-roquettes**. Revenir puis sauter de zones plates en zones plates sans tomber à l'eau (sinon c'est un grand retour en bas des cascades).

De retour dans la salle de la roue à eau, en faire le tour et passer par le passage dans le mur à droite : il mène jusqu'à un ascenseur. Tuer **un ouvrier** et prendre **l'interrupteur du détonateur** dedans, ainsi qu'**un cristal** par la même occasion. Revenir vers la roue et prendre à droite. Suivre l'eau sans tomber dedans en sautant de zones plates en zones plates (chemin précédent en sens inverse).

Depuis la zone entre les deux cascades, sauter à gauche (d'ici il est possible de sauter directement avec élan vers la grotte avec le détonateur), puis se suspendre au bord. Longer vers la droite afin de s'agripper à l'échelle : tout en bas (Lara doit se tenir par les mains uniquement), lâcher prise et se raccrocher en-dessous. Se hisser. Grimper à l'échelle à droite pour revenir au détonateur. Utiliser l'interrupteur sur le détonateur et s'écarter du chemin du boulet. Suivre les fils avant de grimper à gauche dans la salle suivante. Sauter vers la zone en haut à droite, puis se retourner et sauter en face. Passer par l'ouverture à gauche. Arriver dans une partie cachée du désert.

Ne pas toucher aux grilles, elles sont électrifiées. A droite, dans les buissons, prendre **des munitions pour lance-grenades**, puis continuer à gauche le long des grilles. Au bout, suivre le tunnel dans la roche puis sauter en haut : grimper et tomber à l'eau. A droite, actionner le levier derrière la colonne qui ouvre une porte dehors. L'autre levier dans le conduit permettra d'ouvrir la porte du fond lorsque la cuve derrière cette porte sera remplie d'eau, mais on peut l'actionner maintenant. Sortir de l'eau.

Descendre et revenir le long des grilles électrifiées, les longer puis descendre à gauche. Tuer **deux serpents** et aller actionner le levier derrière la porte ouverte à droite : la cuve est remplie d'eau. Revenir aux grilles électrifiées puis reprendre le tunnel dans la roche au fond. Cette fois, descendre en bas. Suivre le tunnel et sortir : tuer **deux ouvriers** avant de grimper à l'échelle. Plonger et faire aussitôt surface : sortir de l'autre côté. Avec élan, sauter par-dessus la grille électrifiée. Musique.

Attention, les grilles sont toujours électrifiées de l'intérieur. Descendre à droite. Ignorer l'entrée sur la gauche pour l'instant, continuer dans la cour. Tuer **deux ouvriers**. A droite, entrer dans le hangar. Un avion passe. Tuer **deux autres ouvriers** à l'intérieur, celui du fond laisse **une petite trousse**. A droite, prendre **des munitions pour uzis** avant de monter sur le quad. L'utiliser pour monter au-dessus de l'autre bâtiment à l'aide de la rampe. En haut, le laisser pour prendre **le passe du générateur**.

Redescendre avec le quad et le laisser en bas, entrer dans le second bâtiment et tuer **un ouvrier**. Derrière le billard, entrer dans les bureaux et mettre le passe à droite. Tuer **un dernier ouvrier**. Couper le générateur d'électricité sur les grilles à l'aide de l'interrupteur puis sortir. A côté du portail, actionner l'interrupteur pour l'ouvrir puis prendre le quad et sortir. Descendre à gauche et utiliser le quad pour foncer par-dessus le tremplin en pierre afin de passer par-dessus la grille du Q.H.S. Niveau terminé ! 😊