

TOMB RAIDER III – NIVEAU 02 – LES RUINES DU TEMPLE

(28 ennemis, 16 munitions, 13 trousses, 5 objets, 8 cristaux et 4 secrets)

Commencer par passer sous l'arbre à droite en prenant **une petite trousse**. Continuer tout droit en tuant **deux serpents** et actionner le levier au bout à droite. Descendre par la trappe derrière et s'accroupir pour avancer. A gauche, prendre **une petite trousse** avant de continuer d'avancer. Tuer **un serpent** et **deux singes** en chemin. Sortir. A gauche, grimper sur les rochers pour prendre **des munitions pour MP5** et **pour fusil**. Entre les deux gros arbres, s'approcher de l'eau et sauter avec élan vers l'îlot en pierre. Grimper dessus et prendre **une petite trousse**. Sauter avec élan vers la partie droite de la zone surélevée sous l'eau en face. A droite, actionner le levier. Faire demi-tour et se laisser tomber dans le trou au milieu, passer par la porte sous l'eau puis suivre le tunnel. Sortir de l'eau.

Traverser la cour vers le fond en tuant **deux singes**. Au fond, grimper sur la colonne cassée puis s'agripper au niveau supérieur. Prendre **des munitions pour uzis** au sol. Pivoter à gauche et traverser la boue vers les ruines suivantes. Tuer **deux singes** avant d'arriver à un couloir : avant d'y entrer, sauter sur le mur à gauche afin de prendre **des munitions pour uzis**. Descendre, puis remonter au couloir.

Dans le couloir, tuer **un singe** et prendre **un cristal**. Sauter sur la branche d'arbre à gauche. Faire attention de ne pas tomber : Lara se trouve au-dessus du début du niveau. Avancer vers le tronc et sauter sur la branche de droite, puis aussitôt sur celle de gauche et encore à gauche afin de ramasser **des munitions pour Desert Eagle**. Revenir sur la branche précédente, puis sur celle d'avant. Marcher jusqu'au bout de la branche et pivoter vers la gauche. Sauter avec élan vers l'arbre du fond et prendre **des torches** à droite. Revenir sur la branche précédente, puis sauter sur celle de gauche.

Désormais au-dessus de l'eau, se tourner vers la cascade. Sauter avec élan vers la plateforme isolée, puis sous l'arbre de la cascade : prendre **une petite trousse**. Sauter ensuite sur la pierre mouillée à droite, puis sous la cascade. Glisser et se rattraper. Longer par la droite avant de se hisser afin de prendre **des munitions pour fusil**. Se laisser tomber ensuite en bas. Sauter sous la cascade, tuer **un serpent** et prendre **des torches**. Revenir, grimper sur la marche, puis à droite. En haut, tuer **un singe**.

Passer par la petite ouverture à gauche et tuer un serpent. Se laisser glisser puis avancer. Tuer un autre serpent. Devant la pente, se placer à droite et glisser : un boulet roule à gauche. Dans la salle en bas, prendre **des munitions pour fusil** à gauche de la statue. Tirer le bloc à sa droite et prendre encore **des munitions pour fusil** dans le renforcement. Passer ensuite par l'ouverture. Tuer **une statue de Shiva** qui s'anime : inutile de lui tirer dessus si elle bloque les tirs avec ses épées. S'approcher pour qu'elle les rouvre et se rendre vulnérable. En haut de la salle, prendre **un cristal** et actionner les deux leviers pour ouvrir la porte de gauche (face à la grande porte centrale). Descendre et passer cette porte.

CHEMIN DE GAUCHE : 1^e CLE DE GANESHA

Passer par-dessus le bloc et arriver dans une salle avec une piscine vide. Tuer **deux singes**. Traverser la salle vers la porte en face. Dans la pièce suivante, tomber à l'eau et sortir de l'autre côté entre les deux flammes : actionner le levier qui ouvre la grille dans l'eau. Replonger et suivre le tunnel en restant bien au fond pour éviter les fléchettes empoisonnées. Dans la grande salle, aller à droite en évitant les éboulements, sortir de l'eau et prendre **une petite trousse**. Replonger et sortir de l'eau en face. Grimper à l'échelle puis faire un saut en arrière. Sauter ensuite à gauche puis sur le bloc à côté. Se retourner et grimper tout en haut. Faire un saut avec élan vers la zone suivante avant de sauter vers **le serpent**. Le tuer. Sauter sur la zone derrière, puis dans le couloir à droite. Attention !

Eviter rapidement le boulet en se plaçant à gauche. S'accroupir pour passer sous les flèches et les épées et prendre **une petite trousse** à gauche. Sauter par-dessus la fosse et prendre **un cristal** en face. A droite, pousser le bloc. Pousser ensuite l'autre bloc à droite une fois. Pousser désormais le bloc de gauche une fois. Reprendre le bloc précédent et le pousser deux fois. Pousser celui de gauche une fois, puis celui qui est encore à gauche une fois également. Un levier devrait apparaître. L'actionner pour remplir la piscine d'eau. Revenir ensuite au niveau des épées. A gauche, se laisser descendre dans le trou. S'accroupir à travers les lames et passer par le tunnel à gauche. Le suivre jusqu'au bout.

Secret 1 : Tuer **un serpent**. Ramasser **des munitions pour Desert Eagle**, **pour uzis** et **un cristal**.

Se laisser ensuite tomber par la sortie et passer par le tunnel au fond en face. Remonter à la surface et sortir entre les flammes. Plonger dans la piscine dans la salle suivante et actionner le levier, derrière passer par la porte et prendre **une clé de Ganesha** au fond. Sortir de la piscine par la gauche. Passer par le couloir, par-dessus le bloc et revenir à la salle principale avec la statue morte.

Face à la grande porte, marcher sur la dalle à droite : une trappe s'ouvre. Descendre et actionner le levier pour ouvrir la porte du dessus. A droite, pousser le bloc et avancer à gauche.

Secret 2 : En évitant les fléchettes empoisonnées, descendre dans le trou, prendre **une petite trousse** et sortir du trou sans perdre une seule seconde : un boulet fonce droit dans le trou. Poursuivre d'où vient le boulet. A droite, sous les flèches, prendre **des torches** et dans la salle du fond, ramasser **une petite trousse** et **des munitions pour fusil**. Revenir dans la salle principale avec la statue morte.

Passer par la porte désormais ouverte derrière la trappe.

CHEMIN DE DROITE : 2^e CLE DE GANESHA

Avancer dans le couloir, la porte se referme, et sauter le plus à gauche possible dans la boue. Avancer sans s'arrêter jusqu'au bout et sortir. Sauter par-dessus la pente, se retourner et sauter avec élan vers la zone supérieure. Tuer **un singe** et prendre **une petite trousse** à droite. Au bout, actionner le levier qui ouvre la porte de gauche quelques secondes seulement. Passer la porte et éviter autant que possible les murs de pieux et les épées. Arriver dans une salle carrée.

Tuer ou ignorer **deux singes** qui s'amusent. A droite, tirer le bloc sous la colonne contre le mur, puis le tirer une fois vers le centre de la salle. A gauche, aller actionner un levier près du centre. Monter ensuite sur le bloc et faire face au centre de la salle. Sauter vers la gauche : s'agripper et se hisser. Faire le tour, puis repérer l'échelle verticale dans le plafond : y sauter avec élan. Grimper.

Secret 3 : Dans la petite pièce, prendre **des munitions pour fusil**. Ne pas oublier d'actionner le levier ! Ce levier permet d'accéder au quatrième secret, s'il n'est pas activé, pas de quatrième secret.

Redescendre l'échelle jusqu'en bas, puis lâcher prise. Revenir sur le bloc, sauter cette fois vers la droite puis se hisser. Se laisser tomber derrière la porte ouverte (si elle est fermée, le levier se trouve juste en-dessous) afin de finir à l'eau. Actionner le levier et passer la porte au fond. Suivre le tunnel jusqu'à une salle sous-marine plus grande : actionner les leviers de chaque côté. Revenir dans le tunnel précédent et sortir au plafond. Arriver dans une salle avec un bassin au centre et 4 statues.

Dans l'eau, actionner le levier le plus proche d'où Lara vient pour ouvrir le secret 4. Attention c'est chronométré ! Juste après avoir actionné le levier, se retourner et nager rapidement vers la porte au fond et se placer à droite pour qu'elle se referme. Nager vers le fond de la salle pour le secret.

Secret 4 : Prendre **des munitions pour lance-grenades**, **des torches** et **une grande trousse**.

R ressortir par la même grille qui s'est rouverte. Reprendre de l'air puis actionner dans l'eau les deux leviers de chaque côté : ils allument les cracheurs de flammes qui laissent apparaître des plateformes. Grimper sur les plateformes puis sur le bloc avec le levier à actionner, chronométré également. Descendre par la gauche du levier et passer par la porte ouverte. A droite, aller actionner le levier : le mur de pieux s'est actionné ! Sans perdre de temps, se rendre totalement à gauche pour prendre au sol [une clé de Ganesha](#), ressortir par la porte. Lorsque le mur de pieux à passer la porte, y retourner. Au fond, dans l'obscurité, prendre [une petite trousse](#) et [des munitions pour MP5](#). Revenir.

La salle a subi quelques transformations : de la terre s'est effondrée, ce qui a transformé l'eau en boue. Prendre [un cristal](#) à gauche et se placer à gauche face à la boue. Sauter avec élan le plus à gauche possible et sortir en face, en évitant les chutes de pierres. Sauter par-dessus deux pentes puis passer par le couloir en haut à droite. Prendre dès que possible [des torches](#) à gauche. Monter ensuite sur la première marche puis faire une roulade : en atteignant la deuxième marche, la chute d'un boulet se déclenche, revenir se mettre à l'abri. En haut, choisir à gauche ou à droite.

A gauche : Poursuivie par un boulet, sprinter dans le couloir en évitant l'épée et passer par le tunnel.

A droite : Attendre que la porte se referme, tuer [un singe](#), actionner le levier et sortir.

Dans la salle suivante, tuer [deux singes](#), prendre [une petite trousse](#) au second et [un cristal](#) dans le coin. Poursuivre par le grand couloir et se suspendre au bout. Descendre l'échelle puis se laisser tomber.

APRÈS LES GRANDES PORTES

Placer les clés dans leurs serrures de chaque côté puis passer la porte. Rapidement, sauter par-dessus le trou et grimper à l'échelle en évitant les pieux. Tuer [deux singes](#) dans la salle suivante. A gauche, prendre [un cristal](#), et à droite, tirer le bloc de sous la colonne. Grimper sur le bloc puis sauter vers la galerie supérieure. Actionner les deux leviers. Redescendre et passer furtivement devant les portes ouvertes pour laisser passer deux boulets. Passer derrière puis se laisser tomber dans le trou.

Dès que les portes sont refermées, sortir du trou et passer, au bon moment, par l'un des deux côtés. Tuer [une statue de Shiva](#) qui s'anime (celle de gauche) et lui prendre [un cimenterre](#). Grimper en haut de la salle à l'opposé de la suivante afin de réveiller [l'autre statue](#). La tuer également. Prendre [son cimenterre](#) et les placer sur la statue inanimée en haut : ouverture des portes. Dans le point d'eau juste en-dessous, prendre [une petite trousse](#). Face aux portes ouvertes, grimper sur la colonne de gauche pour prendre [des munitions pour fusil](#). Ensuite, passer les portes et prendre [des munitions pour uzis](#) dans le trou. Continuer par la gauche et passer par le tunnel pour poursuivre.

Dans la salle des sacrifices où reposent Randy et Rorry, s'approcher du corps au milieu de la salle et tuer [une statue de Shiva](#) qui se réveille. Sous le corps du milieu, prendre [une clé de Ganesha](#) et sous celui du côté, [des torches](#). Repérer l'entrée sombre à gauche d'où Lara arrive. Faire une sauvegarde puis entrer. Très rapidement, actionner le levier en face et celui de droite puis passer par le trou à droite du second levier, avant que le plafond ne tue Lara. Prendre [une clé de Ganesha](#) et sortir.

Au fond à gauche, passer dans une salle annexe. Prendre [un cristal](#) au fond avant de se laisser tomber dans le trou : attention au courant qui attire Lara dans les pieux. Nager le plus vite possible vers l'une des extrémités tout en étant à contre-courant. Actionner les leviers de chaque côté puis récupérer [une clé de Ganesha](#) sous la sortie avant de remonter. Mettre les clés dans leurs serrures et passer la porte.

Fin du niveau et cinématique.