SOLUTION TOMB RAIDER UNDERWORLD (TR8)

par J. Lapaio

DEMO : Les Côtes Thailandaises

Que vous ayez ou non déjà joué à Tomb Raider, laissez-vous guider par les indications qui s'affichent à l'écran dans ce niveau.

Les vestiges

Regarder la cinématique puis faire quelques pas sur le bateau. Plonger dans l'eau et explorer le récif. Éliminer 3 requins (qui n'attaquent pas toujours Lara mais autant s'en débarrasser).

Nager vers la falaise et noter la petite plateforme à droite.

Trésor 1 : Longer la plateforme par la droite et plonger. Faire quelques brasses, passer à côté d'une anémone et aller vers le fond pour récolter 1 trésor. Revenir vers la petite plateforme.

S'y hisser, avancer vers la paroi et commencer l'ascension. Se diriger vers la droite et grimper le plus haut possible. Effectuer un saut latéral vers la droite pour franchir la fissure et continuer à monter. Atteindre la corniche et progresser vers la droite jusqu'au bout, puis effectuer un autre saut latéral droit pour attraper la corniche suivante. Continuer la progression et se hisser sur le petit promontoire. 3 araignées vont sauter sur Lara. S'en débarrasser et ramasser 1 trousse de soins au sol.

Trésor 2 : Briser un vase pour révéler 1 trésor et le récupérer.

Faire demi-tour et reprendre l'escalade (ou bien plonger) pour revenir sur la plateforme de départ, sous la falaise, et recommencer à monter en se dirigeant cette fois vers la gauche. Contourner le rocher et progresser vers le haut jusqu'à une balustrade. Avancer vers la gauche jusqu'à ce que Lara pose ses pieds contre la paroi - remarquer au passage la petite cavité avec un trésor juste en face - puis regarder vers l'arrière et noter une petite corniche.

Sauter vers l'arrière, attraper la corniche et s'y hisser. Avancer prudemment vers la gauche jusqu'à se trouver en face d'un petit promontoire. S'élancer vers celui-ci et pénétrer dans la falaise.

Tuer 3 araignées et continuer à avancer. Devant, récupérer 1 trousse de soins, puis se laisser glisser le long de la pente à droite et sauter pour attraper la barre horizontale.

Tourner autour de la barre ou se hisser sur celle-ci et sauter pour attraper le rebord d'en face. Grimper et suivre le couloir.

Trésor 3 : Noter le rebord sur la droite et s'y suspendre. Lâcher prise et se rattraper au rebord inférieur, puis lâcher prise à nouveau pour s'accrocher aux prises d'escalade. Descendre le plus bas possible, suivre la petite corniche vers la gauche et sauter latéralement pour atteindre la petite alcôve. Récupérer 1 trésor et faire le chemin inverse jusqu'à la barre horizontale. Sauter et revenir dans le couloir de départ.

Se diriger vers l'ouverture dans la falaise et envoyer 2 araignées ad patres.

S'accrocher au rebord sur la gauche puis sauter vers le haut et se hisser sur la petite corniche. Sauter vers l'avant pour atteindre le rebord et sauter vers le haut pour monter d'un niveau. Se hisser.

Trésor 4 : Se positionner au bord du vide et noter le promontoire rocheux en-dessous. Effectuer un grand saut pour l'atteindre et récolter 1 trésor au sol. Revenir sur la plateforme.

Se frayer un chemin parmi les plantes exotiques et suivre le passage dans la roche jusqu'à une petite fosse. Noter l'anneau au plafond : c'est le moment d'utiliser le grappin pour se balancer et franchir le trou. De l'autre côté, emprunter le boyau étroit au bout à gauche, se faufiler sous le mur effondré et arriver devant une structure constituée de quatre piliers supportant un balcon. Gravir les marches.

Trésor 5 : Briser un vase sur la droite pour obtenir 1 trésor.

Se placer entre le second pilier de gauche et le mur et effectuer un "saut de mur". Pour ce faire, courir vers le pilier, sauter vers celui-ci et sauter immédiatement à nouveau pour rebondir vers le mur d'en face. Répéter la manip' pour monter le plus haut possible.

S'accrocher au rebord en haut du pilier et le contourner vers la gauche. S'élancer ensuite vers le rebord du pilier de gauche et sauter vers le haut pour attraper le rebord supérieur.

Regarder vers l'arrière et noter l'architrave sur la paroi. Sauter vers celle-ci et se déplacer vers la droite. Une fois au bout à droite, regarder vers l'arrière et noter une fissure sur le pilier. S'élancer vers celui-ci et contourner le pilier vers la droite.

Monter d'un niveau et se déplacer vers la gauche. Effectuer un saut latéral pour franchir la partie effondrée. Aller le plus à gauche possible, puis monter d'un niveau et se déplacer vers la droite. Se hisser sur la terre ferme.

Courir vers le temple et arriver devant une structure avec six piliers. Se positionner face au pilier de gauche et sauter pour attraper le rebord le plus proche. Sauter vers le haut pour monter d'un niveau, contourner le pilier vers la droite et regarder vers l'arrière.

S'élancer vers le rebord du pilier de droite, le contourner vers la gauche puis lâcher prise pour attraper la barre horizontale. Se déplacer vers le milieu de la barre, repérer la barre parallèle et tourner puis sauter vers celle-ci. Noter la corniche sur le mur, tourner puis sauter vers celle-ci en raffermissant sa prise si besoin est.

Se déplacer vers la droite jusqu'au bout, puis regarder vers l'arrière et noter une crevasse dans le pilier. Sauter et s'accrocher à celle-ci puis contourner le pilier vers la gauche et lâcher prise pour attraper le rebord inférieur.

Effectuer un saut latéral vers la gauche pour atteindre la barre horizontale, traverser celle-ci pour aller jusqu'au pilier et lâcher prise deux fois de suite pour atteindre le sol. Récupérer 1 trousse de soins entre les piliers.

Suivre le cours du ruisseau vers la droite et se diriger vers les ruines. Éliminer les 2 tigres qui surgissent des fourrés, puis encore 1 tigre qui arrive par la suite.

Trésor 6 : Monter sur le petit talus sur la droite et briser le vase derrière le muret pour récolter 1 trésor.

Se diriger vers les piliers sur la gauche. A l'extrême droite, ramasser 1 trousse de soins, puis encore 1 trousse de soins entre les piliers les plus proches du temple. Entreprendre l'ascension en attrapant la poutre la plus basse et en s'y hissant. Sauter vers la poutre cassée sur la gauche, puis se rapprocher du pilier et s'accrocher au rebord.

Contourner le pilier par la droite, puis regarder vers le haut et repérer le rebord supérieur.

Attention, manipulation difficile ! Sauter vers l'arrière pour prendre appui sur le pilier et sauter à nouveau immédiatement pour rebondir. Effectuer quatre sauts successifs pour aboutir au rebord supérieur.

Trésor 7 : Contourner le pilier vers la droite puis aviser le rebord sur le pilier de gauche et effectuer un saut latéral pour l'atteindre. Sauter vers le suivant, puis atteindre la poutre et la traverser. Se suspendre au rebord et effectuer un autre saut latéral pour atteindre le sol de la construction. Y entrer et explorer le balcon pour trouver 1 trésor.

Contourner le pilier et lâcher prise pour atterrir sur la poutre. Traverser et et effectuer un saut vers l'avant pour aboutir sur le pilier, puis sauter à nouveau pour atteindre le rebord. Avant de gravir les marches, aller à gauche sur la plateforme pour récupérer 1 trousse de soins.

Trésor 8 : Aller à droite pour casser un vase et révéler 1 trésor.

Ensuite monter les marches et se glisser sous la racine, à gauche. Se suspendre dans le vide et contourner la plateforme via le rebord, puis se glisser par l'anfractuosité et arriver devant l'entrée du temple. Se débarrasser de 3 tigres.

Trésor 9 : Avant d'entrer dans le temple, grimper sur le bloc à gauche de l'entrée. Aller vers la gauche, sauter vers la barre horizontale, tourner et sauter vers la plateforme en face. Suivre la plate-forme vers la chute d'eau et sauter vers la toiture en pente. Au bout, se rattraper et lâcher prise pour descendre d'un niveau.

Effectuer un saut latéral vers la gauche pour atteindre la barre horizontale, tourner et sauter vers la suivante. Se déplacer un peu vers la gauche, puis tourner et sauter pour atteindre le rebord. Aller vers la gauche et grimper dans l'alcôve. Récupérer 1 trésor. Sur le mur, repérer un rebord et s'y accrocher. Grimper vers le haut puis se glisser vers la gauche et monter sur la poutre cassée. Sauter vers la poutre qui lui fait face et utiliser les rebords pour rejoindre l'entrée du temple.

Pénétrer dans le bâtiment. Avancer jusqu'à une fosse et se débarrasser de 5 chauves-souris qui risquent de perturber les acrobaties de Lara.

S'élancer vers la petite poutre sur la droite, se déplacer vers la gauche et effectuer un saut pour s'accrocher à la corniche sur le mur. Se diriger vers la droite, s'agripper au pilier via la fissure et regarder vers l'arrière pour noter un rebord sur le pilier opposé.

S'élancer vers celui-ci puis progresser vers la gauche le long du mur. Lâcher prise pour attraper la poutre brisée, grimper sur celle-ci et avancer jusqu'au bout.

Effectuer un saut vers l'avant pour franchir le gouffre, sauter vers la gauche et se glisser par l'ouverture. Tuer 2 araignées. Se suspendre au rebord suivant et descendre prudemment dans la fosse. Tuer 4 araignées supplémentaires et suivre la fosse vers la droite. Grimper sur les roches, puis sauter vers le mur et rebondir immédiatement pour atteindre la poutre cassée.

Trésor 10 : Dans le coin gauche, casser un vase pour révéler 1 trésor.

Depuis la poutre, sauter vers le petit rebord perpendiculaire sur la droite, puis vers celui de gauche ou même directement vers celui de droite, et enfin atteindre la barre horizontale. Tourner et sauter vers l'avant. Tuer 1 araignée, puis gravir les marches et entrer dans la cour du temple.

Regarder la cinématique.

Bhogavati

Avancer sur la plateforme en bois et actionner le levier : le sol bouge, mais les deux cordes auxquelles la plateforme est suspendue sont bloquées.

Faire demi-tour et emprunter le couloir de droite une fois dos à la cour. Au bout du couloir, se glisser sous la balustrade et descendre le long du mur jusqu'au sol.

Noter une petite corniche sur le mur de gauche et s'y accrocher. Progresser vers la droite et effectuer un saut latéral pour atteindre le rebord de la structure suspendue. Aller vers la droite, contourner le coin et utiliser les prises d'escalade pour franchir la partie effondrée. Au bout, se suspendre à nouveau au rebord et continuer à progresser.

Une fois au bout, se hisser sur le petit rebord. Sauter vers l'avant et rebondir sur le mur pour atteindre le niveau supérieur. Noter le mécanisme bloquant la corde par un noeud. Lancer le grappin et retirer l'anneau : la première corde est débloquée. Ramasser 1 trousse de soins près du mur.

Descendre prudemment par la droite pour revenir près du mur d'escalade. Ne pas emprunter celui-ci, mais suivre le corridor. Utiliser le grappin pour franchir le gouffre.

Trésor 11 : Détruire le vase pour récolter 1 trésor.

Poursuivre.

Derrière les piliers, ramasser 1 barre métallique. Noter le trou dans l'un des piliers et l'y insérer. Noter le rebord sur le pilier le plus proche, s'accrocher à la barre et se balancer vers celui-ci puis sauter pour l'atteindre.

Effectuer un saut latéral vers la droite et s'agripper au rebord suivant puis sauter vers le mur et grimper sur la paroi. Une fois arrivé au rebord, regarder vers l'arrière et sauter pour atteindre le sommet du pilier.

Depuis cette position, tuer 4 chauves-souris. Sauter vers le pilier suivant, puis effectuer 1/4 de tour vers la gauche et sauter vers la poutrelle cassée. Se suspendre à celle-ci et progresser vers la gauche. Contourner le pilier et se placer dos à la plateforme supportant le mécanisme suivant.

Effectuer un saut arrière et se hisser. Noter 1 barre métallique sortant de la structure. S'y suspendre et se rapprocher du mur pour prendre appui contre la paroi et retirer la barre : la seconde corde est libérée.

Récupérer 1 trousse de soins quelques pas plus loin.

Sauter vers le pilier de départ, le contourner et se hisser sur la poutrelle cassée. Sauter vers l'avant pour atteindre le dessus du pilier. Repérer l'ouverture dans le mur latéral et sauter vers celle-ci.

Se faufiler par le passage et revenir à la plateforme en bois. Baisser le levier.

C'est la fin de la démo !

LE PROLOGUE : Le Manoir des Crofts

De manière générale, ce niveau vous permettra de vous familiariser avec les contrôles. Prenez garde aux flammes qui causent certains dégâts. Si vous avez activé les tutoriels dans les options du jeu, laissez-vous guider par les indications qui s'affichent à l'écran, sinon reportez-vous à la notice du jeu pour apprendre les mouvements de base.

Regarder la courte cinématique : le manoir est en flammes et il faut en sortir !

Suivre le corridor et grimper sur les blocs. Tourner vers la droite et poursuivre en évitant les flammes. Au bout, sauter, se suspendre au rebord et se hisser. Gravir les marches et repérer l'armoire électrique sur le mur de droite.

Baisser le levier : la porte s'ouvre. Pénétrer dans la chambre de Lara et s'accroupir pour se faufiler sous la poutre incandescente. Noter une plaque sur un tas de gravats à gauche et s'y hisser.

Repérer l'anneau métallique sur la porte et lancer le grappin pour l'y accrocher.

Tirer sur la corde : la porte s'ouvre en provoquant un retour de flammes.

Descendre et franchir la porte : une partie du couloir s'est effondrée. Commencer par ramasser 1 trousse de soins à droite. Repérer ensuite une corniche courant le long de ce mur et s'élancer vers celle-ci. Se déplacer le plus à gauche possible. Sauter pour agripper le rebord supérieur et continuer à progresser vers la gauche. Au bout, lâcher prise pour rattraper la corniche inférieur et regarder vers l'arrière.

Sauter pour franchir le gouffre et repérer le coffre à droite. Saisir les poignées et pousser le meuble contre le mur. Grimper sur celui-ci, sauter pour attraper le rebord et se déplacer vers la droite. Effectuer un autre saut vers la droite pour atterrir au-delà des flammes et avancer prudemment : Lara voit le palier et la porte s'écrouler.

Prendre un peu d'élan et faire un grand saut pour franchir le trou. Suivre le palier vers la gauche jusqu'à l'escalier central. Noter l'anneau au plafond et lancer le grappin vers celui-ci, puis sauter et se balancer pour passer au-dessus des marches enflammées. Au bout, sauter pour décrocher le grappin et aboutir sur l'autre palier.

Suivre le couloir et repérer l'endroit où la balustrade est cassée. Se suspendre au bord et se laisser tomber prudemment pour éviter de perdre de la vie.

Se diriger vers le centre de la pièce.

Regarder la cinématique.

C'est la fin du niveau !

La Mer Méditérannée

Le chemin d'Avalon

Plonger dans les eaux claires et descendre jusqu'au fond. En chemin, éliminer 3 requins grâce au fusil à harpon et faire face au temple immergé. De manière générale, éviter de trop s'approcher des méduses, qui même si elles indiquent les endroits intéressants à explorer, peuvent causer certains dégâts.

Secret 1 : Remonter vers la surface en longeant la façade du temple. Explorer les cavités sur la gauche de la façade pour récupérer 1 trésor près du sommet.

Secret 2 : Face au temple, repérer un petit bâtiment en partie enfoncé dans le sable, sur la gauche, dont l'entrée est masquée par des algues. Y pénétrer et suivre le tunnel vers le bas en évitant les méduses. Entrer dans une petite pièce avec un piédestal vide à droite. Passer par-dessus les blocs à gauche et redescendre vers le sable pour ramasser 1 trésor. Revenir devant le temple.

Secret 3 : Revenir face au temple et repérer une structure effondrée au loin à droite. Nager vers celle-ci, passer sous l'arche et pénétrer dans le tunnel pour récolter 1 trésor. Revenir au temple.

Secret 4 : A l'opposé du précédent, à gauche du temple, découvrir une autre entrée avec une arche. Pénétrer dans le bâtiment et s'enfoncer dans le tunnel pour trouver 1 trésor. Revenir face au temple.

En faisant face au temple, repérer un petit bâtiment sur la droite en contrebas. Y pénétrer et suivre le couloir en évitant les méduses.

Secret 5 : Dans la pièce du bout, au lieu de tourner à droite, passer par-dessus les rochers à gauche. Au fond, trouver 1 trésor.

Récupérer 1 axe sur un piédestal et entrer dans le temple. Aboutir devant une porte constituée de trois disques. Au centre de chacun des disques se trouve une ouverture. Celle du milieu est déjà occupée par un axe. Glisser le deuxième axe dans l'une des ouvertures et ramasser 1 axe devant la porte pour le glisser dans le troisième trou.

Secret 6 : Lever la tête et noter un petit boyau qui part vers la surface. Remonter dans le boyau et nager vers le haut pour trouver 1 trésor. Revenir devant la porte.

Noter que dessins sur les disques figurent des yeux ouverts et fermés. Tirer sur les axes jusqu'à ce que les trois yeux ouverts se rassemblent sur le disque du milieu : la porte s'ouvre.

Suivre le tunnel en évitant de toucher les méduses. Tourner à droite, puis à gauche et passer sous une arche.

Secret 7 : Derrière le tas de pierre suivant, récolter 1 trésor.

Continuer le chemin jusqu'à aboutir à un cul-de-sac. Avancer pour que le tentacule se retire et libère le passage. Passer par l'ouverture et faire surface dans la pièce suivante. Grimper sur la petite plateforme devant la porte, puis monter d'un niveau. Entrer dans la pièce.

Secret 8 : A droite, noter les urnes posées sur le sol. Briser l'urne grise et récolter 1 trésor.

Grimper sur les blocs au fond de la pièce et descendre dans la pièce suivante. Entrer dans le deuxième bassin.

Secret 9 : Plonger dans le bassin et récupérer 1 trésor au fond à gauche.

Sortir en montant la rampe. Sur un bloc à gauche, ramasser 1 trousse de soins. Sauter pour s'accrocher au rebord et sauter vers le haut pour monter d'un niveau. Se hisser sur la corniche et se déplacer vers la droite. Effectuer ensuite un saut latéral pour attraper le rebord.

Se déplacer vers la droite et sauter vers le haut pour monter d'un niveau. Effectuer un saut arrière pour attraper une barre horizontale. Tourner et sauter pour attraper la deuxième puis la troisième et sauter pour aboutir sur un petit promontoire.

Secret 10 : Briser le vase gris et récupérer 1 trésor.

Sauter pour attraper le rebord face au promontoire et se déplacer vers la droite à nouveau. Sauter vers l'arrière, se suspendre à la barre et sauter à nouveau vers l'avant pour agripper le rebord suivant.

Aller à droite et lâcher prise deux fois de suite pour atterrir sur le sol. Noter le levier sur la plateforme à droite. Essayer de l'actionner : il allume normalement des feux et ouvre la porte, mais il semble pour l'instant bloqué. Devant chaque statue, noter une plaque gravée qui s'enfonce.

Lever les yeux et noter que le dragon de droite porte un anneau sur le nez. Lancer le grappin et tirer la statue vers le bas : la plaque de droite est enfoncée.

Récupérer ensuite les 2 rochers sur le sol et les empiler sur la plaque de gauche. Baisser ensuite le levier central et regarder la cinématique. La porte de Niflheim s'est ouverte.

C'est la fin de cette partie !

Niflheim

Suivre le couloir et grimper les marches. Monter sur les blocs et sauter sur la petite plateforme.

Secret 11 : Repérer l'alcôve à gauche et y sauter. Briser l'urne grise et récolter 1 trésor.

Se laisser glisser vers le sol et monter les marches. Se glisser sous le bloc effondré et longer les rebords pour descendre dans la cavité. Repérer l'entrée d'un petit tunnel dans le mur de gauche et s'y glisser.

Progresser jusqu'à la sortie et se laisser tomber dans la salle suivante. Monter sur le bloc de droite puis sauter vers la gauche pour s'agripper au suivant. Se hisser et récolter 1 trousse de soins. Se hisser sur les marches.

Secret 12 : Noter l'urne à droite près du mur et la casser. Prendre 1 trésor.

Monter les escaliers. Dans le couloir suivant, aller dans l'alcôve de gauche et ramasser 1 trousse de soins.

Secret 13 : Pénétrer dans l'alcôve de droite et détruire l'urne grise pour ramasser 1 trésor.

Avancer vers la grande salle éclairée au bout du couloir et regarder la cinématique.

Le kraken est une pieuvre géante issue des légendes nordiques. Les balles ne lui feront aucun effet, donc inutile d'essayer. Comme Lara l'observe avec la caméra, un grand disque muni de piques surmonte le kraken. Cela pourrait éventuellement servir si elle n'était pas bloquée par deux passerelles latérales. Il va donc falloir libérer le disque.

Suivre le couloir vers la droite et sauter pour s'accrocher au premier rebord. Sauter vers celui de droite, puis vers le suivant et enfin vers le dernier avant de lâcher prise.

Poursuivre vers la droite. Ne pas glisser sur la pente. S'agripper au rebord à gauche et se déplacer vers la droite. Effectuer un saut latéral pour attraper le suivant et un autre saut latéral pour attraper le dernier. Lâcher prise et suivre la plateforme pour aboutir au-dessus du kraken.

Noter les barres verticales devant et le pilier autour duquel un tentacule est enroulé sur la droite. Sauter pour attraper la première barre. Effectuer un saut latéral ou se placer dos à la barre suivante et sauter pour l'attraper. Répéter l'opération pour atteindre la troisième barre. Se placer dos au pilier suivant et attraper le rebord sous le tentacule.

Se déplacer vers la droite. Repérer la barre horizontale sur la droite et se hisser sur la plateforme.

Le premier moment d'adrénaline se déclenche : Lara ressent une poussée d'adrénaline et le temps ralentit pour quelques secondes. Aller vers la droite et sauter vers la barre horizontale avant que la plateforme ne s'effondre.
Note : si vous manquez le saut et tombez dans l'eau, il y a d'autres façons d'atteindre la salle suivante, notamment en passant par les couloirs du bas.

Depuis la barre, sauter vers la passerelle et entrer dans la salle de droite. Actionner le levier : le mécanisme est bloqué par un tentacule. Descendre au niveau inférieur en utilisant les corniches à gauche. Sauter vers la barre horizontale puis sur la pente et se laisser glisser au sol.

Noter l'anneau sur le pilier près du tentacule. Lancer le grappin pour s'y accrocher puis tirer sur la corde : le pilier s'effondre et le monstre rétracte son tentacule.

Grimper sur les blocs à droite et se laisser glisser le long de la pente. Sauter pour attraper une barre horizontale. Se hisser sur celle-ci ou tourner et sauter vers l'avant pour agripper la corniche. Se déplacer vers la gauche pour revenir près du levier. Actionner le levier : la passerelle de droite se rétracte.

Secret 14 : Se laisser descendre au fond de cette salle à nouveau et emprunter le couloir. A l'intersection, poursuivre tout droit et descendre les marches. Ne pas descendre trop bas, sinon le kraken enverra Lara à quelques mètres, d'un coup de tentacule. Tourner à gauche et grimper sur les blocs dans le coin. Détruire les vases et prendre 1 trésor. Revenir sur l'escalier et remonter.

Secret 15 : Prendre à gauche à l'intersection et suivre le couloir jusqu'à une ouverture. Sur la gauche, détruire l'urne grise pour découvrir 1 trésor. Revenir dans la salle du levier.

Suivre la plateforme jusqu'à l'épaule de la statue monumentale. Marcher sur l'épaule et contourner la tête de la statue. Une fois sur son avant-bras droit, regarder le mur derrière et noter les rebords. Sauter pour s'agripper au premier rebord et sauter vers le haut pour attraper les suivants. En haut, se

déplacer vers la gauche et lâcher prise deux fois. Depuis le dernier rebord, effectuer un saut latéral ou se laisser tomber tout à gauche pour atteindre la plateforme centrale.

Essayer de baisser le levier : le disque est toujours bloqué par la plateforme de gauche.

Secret 16 : Se placer derrière la chaîne de gauche sur cette plateforme et effectuer un saut de mur (*wall jump*). Pour ce faire, se placer dans un espace étroit comme ici et sauter vers un mur. Dès que Lara touche le mur, sauter à nouveau pour monter et gravir ainsi la distance vers le rebord du haut. Entrer dans la cavité et détruire l'urne grise pour récolter 1 trésor. Revenir près du levier sur la plateforme centrale.

Repérer la corniche courant sur le mur de gauche et sauter vers celle-ci. Se déplacer vers la gauche, contourner le coin et sauter vers l'arrière pour atteindre le bras de la statue.

Suivre la passerelle de gauche et entrer dans la petite pièce. Actionner le levier : un engrenage tourne seul. Noter l'anneau sur l'un des rayons et lancer le grappin pour s'y accrocher. Tirer sur l'anneau pour faire glisser l'engrenage le long de l'axe et l'emboîter dans le mécanisme.

Baisser le levier : la passerelle de gauche se rétracte et le disque est maintenant libre.

Secret 17 : Sauter au sommet du pilier à droite puis sur la plateforme en face et descendre grâce au bloc de gauche. Suivre le couloir et tourner à droite dès que possible. Avancer et récolter 1 trésor. Revenir à la salle du levier et remonter jusqu'à la passerelle.

Revenir sur la plateforme au-dessus du kraken et actionner le levier. Le disque s'élève et la caméra souligne que deux maillons des chaînes sont plus fragiles. Utiliser la visée manuelle pour détruire les deux anneaux et regarder la cinématique. Le disque s'écrase sur le kraken qui meurt en poussant un hurlement.

Noter l'anneau sur le mur à droite. Lancer le grappin pour l'attraper et se laisser descendre en rappel le long du mur (il suffit de marcher vers le vide). En bas, lâcher prise et baisser le levier à droite de la porte monumentale.

Secret 18 : Plonger dans le bassin et ramasser 1 trésor sous l'eau devant l'escalier.

Secret 19 : Traverser la salle latéralement et noter un escalier partant du côté droite. Sur le palier, récolter 1 trésor.

Franchir la double porte. Suivre le couloir jusqu'à un puits profond. Sauter vers le mur de gauche pour l'escalader et se déplacer vers la droite jusqu'à l'autre côté.

Monter les marches et traverser le puits suivant grâce à la poutre. Attention : si Lara perd l'équilibre, il faut arrêter de bouger jusqu'à ce qu'elle le retrouve. Au bout, se glisser sous les rochers et gravir les marches. Avancer jusqu'à une salle éclairée par des feux et regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie du niveau !

La filière nordique

Secret 20 : Se rendre dans la pièce de gauche et briser l'urne dans le recoin à gauche. Récolter 1 trésor et revenir dans la salle centrale.

Noter les deux dalles gravées qui s'enfoncent sur le sol. Chacune est reliée à un mécanisme de verrouillage de la grille. Grimper sur le poteau à droite et sauter dans l'ouverture du mur.

Se laisser glisser dans la pièce. Ramasser 1 rocher sur le sol et se placer sur la dalle centrale. Celle-ci s'enfonce et ouvre la porte. Lancer le rocher par l'ouverture et veiller à ce qu'il soit bien de l'autre côté de la porte. Aller récupérer encore 1 rocher et répéter l'opération.

Récupérer 1 trousse de soins à gauche. Ensuite rouler pour passer sous la porte avant qu'elle ne se referme. Placer les deux rochers sur l'une des dalles. Ensuite se positionner face à la grille et noter l'anneau qui y est accroché. Lancer le grappin pour l'attraper. Se déplacer sur l'autre dalle tout en gardant le grappin attaché : la corde du grappin peut s'enrouler autour des obstacles. Quand les deux dalles sont enfoncées, tirer sur le grappin pour baisser la grille.

Se diriger vers le gantelet et regarder la cinématique.

Secret 21 : A gauche de la statue de Thor, briser l'urne brune et ramasser 1 trésor.

Sortir de la pièce. Le couloir s'est effondré et il est impossible de suivre les mercenaires par là. Se diriger vers la pièce de droite et repérer un bloc sombre qui s'est effondré. Y grimper et entrer dans le couloir. Poursuivre.

Secret 22 : Avant d'entrer dans la pièce suivante, noter un vase à gauche de l'entrée. Le briser et ramasser 1 trésor.

Entrer dans la pièce suivante.

Secret 23 : Au bout à gauche de la salle, détruire un vase pour obtenir 1 trésor. Revenir à l'entrée de la pièce.

S'agripper au premier poteau sur la droite. Monter jusqu'en haut et sauter vers le poteau suivant. Se hisser sur celui-ci et sauter vers la plateforme.

Aller vers la gauche et sauter pour se percher au sommet du poteau suivant. Sauter et s'accrocher au poteau juste devant, puis tourner autour et sauter pour atterrir sur la plateforme intermédiaire.

Faire un quart de tour vers la droite et noter le pilier brisé qui descend du plafond. Sauter et l'attraper. Noter les deux piliers sur la gauche. En faisant des sauts bien ajustés, il est possible de s'y percher.

Suivre ensuite le couloir et se glisser sous les rochers.

Secret 24 : A la sortie du passage, noter trois vases sur la gauche et briser l'un d'entre eux pour obtenir 1 trésor.

Suivre le couloir et aboutir sur une plateforme en haut de la salle du kraken. Une cinématique va montrer un mercenaire qui s'enfuit par l'entrée principale du temple. Repérer l'anneau au plafond et avancer vers le bord puis lancer le grappin pour l'attraper. Se balancer et sauter pour atteindre l'autre côté. Au bout à gauche, récupérer 1 trousse de soins.

Secret 25 : Briser une urne contenant 1 trésor au bout à droite de cette plateforme, contre le mur.

Grimper en haut des blocs et attraper la barre horizontale. Tourner et sauter pour atteindre l'autre côté. Glisser le long de la pente et se suspendre au bord.

Secret 26 : Progresser le long du rebord jusqu'au bout à droite. Effectuer un saut latéral pour attraper le rebord suivant, puis continuer vers la droite. Se hisser sur la plateforme et briser une urne pour récolter 1 trésor.

Relique 1 : Depuis cette plateforme, observer les rochers à droite et repérer une petite cavité. Sauter pour s'y rendre et se faufiler sous les rochers. Dans l'alcôve, ramasser 1 relique. Revenir au rebord à côté de la pente.

Passer sous la pente et emprunter le passage. S'agripper au rebord et aller vers la droite. Se laisser tomber deux fois de suite pour atteindre le niveau inférieur.

Suivre les couloir pour revenir sur ses pas. Descendre les marches jusqu'à une fosse. Se suspendre au rebord de gauche et monter d'un niveau. Se diriger vers la droite et effectuer un saut latéral pour franchir la partie cassée.

Au bout, lâcher prise deux fois de suite pour attraper un rebord et progresser vers la droite. Se glisser sous les rochers et suivre le couloir. Dévaler les marches et grimper sur les blocs au bout. Descendre de l'autre côté et continuer. Aboutir dans la salle avec une statue de serpent crachant du feu et plonger dans le bassin.

Faire surface et se hisser sur la petite plateforme devant l'entrée. Grimper dans la pièce suivante, gravir les blocs et descendre de l'autre côté. Plonger dans le second bassin et emprunter le couloir sous-marin rempli de méduses.

Suivre le couloir jusqu'à la porte constituée de trois disques, ouverte en début de niveau. Remonter à la surface et grimper sur le yacht de Lara. Regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie !

Le dieu du Tonnerre

Sauter vers l'ancre du bateau et se suspendre au rebord puis grimper le long de la chaîne. Se hisser sur la petite plate forme par-dessus et sauter vers le haut pour attraper le rebord de la coque.

Se hisser sur le coffre. Descendre sur le pont et ramasser 1 trousse de soins à gauche.

De manière générale, ce niveau est basé sur l'action. Les mercenaires d'Amanda parcourent le bateau. Il est possible de les canarder depuis le dessus d'un container mais l'un des hommes de main est posté en hauteur et risque de tirer sur Lara. Le mieux est de se glisser discrètement entre les containers pour les prendre à revers. Noter aussi que les caisses en bois finissent par exploser sous les balles.

Suivre les escaliers pour descendre sur le pont inférieur et éliminer 3 mercenaires. Se glisser entre les deux premiers containers sur la droite en descendant du pont supérieur. Effectuer un saut de mur entre les deux containers pour monter. Pour ça, sauter vers un container et appuyer sur sauter dès que Lara te touche. Répéter l'opération pour escalader l'espace entre les deux parois.

Repérer 1 mercenaire sur le pont supérieur vers la vigie et se diriger vers cet endroit. L'homme est armé et fera feu dès que Lara tentera de sauter vers le pont, donc il faut commencer par s'en débarrasser.

Sauter ensuite vers le pont et récolter 1 trousse de soins au sol.

Suivre le passage de gauche et éliminer 2 mercenaires qui y rôdent. 1 mercenaire va surgir du coin droit : l'éliminer également. Noter l'helipad à l'arrière. Utiliser la protection temporaire des caisses pour tuer les 3 mercenaires qui y montent la garde.

Suivre le passage de gauche vers l'avant du bateau et se débarrasser d'1 mercenaire qui rôde. Depuis l'helipad, récolter 1 trousse de soins près de l'escalier de droite puis descendre vers le second helipad. Tuer les 2 mercenaires et ramasser 1 trousse de soins près du second hélicoptère. Descendre l'escalier latéral et se diriger vers l'arrière du bateau.

Attention : l'endroit est gardé par 4 mercenaires. Les éliminer un par un en faisant bien attention de ne pas se laisser déborder et se diriger vers la porte automatique. A gauche, prendre 1 trousse de soins et pénétrer dans le bâtiment.

Tuer 1 mercenaire caché derrière les caisses en face de l'entrée, puis suivre le couloir vers la gauche. Descendre les marches et passer la porte. 2 mercenaires vont faire irruption dans la pièce suivante, donc s'en débarrasser et continuer. Prendre l'escalier, passer la porte automatique et avancer dans la salle suivante.

Regarder la cinématique.

Le bateau est endommagé et le système d'extinction d'incendie s'est mis en marche. Avancer dans le couloir et descendre les marches. Tourner à gauche. A la prochaine intersection, tourner à gauche et monter trois marches. Aller tout droit.

Regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie !

Le royaume des morts

Le bateau commence à prendre l'eau, il est donc temps d'en trouver la sortie. Passer par la seule porte ouverte et suivre le couloir. Eviter les flammes et les jets de vapeur. A la première intersection, prendre à droite, puis de nouveau à droite et franchir la porte automatique.

Traverser le couloir suivant en évitant les jets de vapeur et tourner à gauche. Le sol commencer à s'incliner et des caisses tombent des étagères. Continuer tout droit pour arriver dans un couloir en pente.

Gravir la pente et repérer les barils en face : ils vont basculer, ce qui déclenche un moment d'adrénaline : courir vers la droite pour éviter qu'ils ne percutent Lara.

Poursuivre dans ce couloir. Le bateau se retourne complètement à la verticale et des plaques métalliques tombent des murs, révélant des poutres et des valves bien utiles. Se diriger vers le fond du couloir et s'accrocher à la première poutre à gauche. Sauter vers le haut pour s'accrocher aux valves puis se déplacer vers la droite pour attraper l'échelle.

Monter le long de l'échelle puis se déplacer vers la droite pour se suspendre aux valves. Repérer les valves au-dessus et sauter vers le haut pour les attraper.

Aller à droite et rejoindre l'échelle. Monter. Un bloc métallique tombe d'en haut. S'agripper aux valves à gauche et sauter vers le haut pour attraper le rebord métallique. Sauter à nouveau vers le haut pour attraper le suivant : un meuble se décroche du mur et bascule, frôlant la droite de Lara.

Se déplacer vers la gauche et se hisser au sol. Avancer jusqu'au bout du couloir et saisir l'échelle à droite. Grimper. Sauter vers le haut pour attraper le rebord puis sauter de nouveau pour agripper les valves.

Grimper vers le haut et vers la droite, puis sauter à nouveau vers le haut pour attraper la deuxième série de valves. Aller ensuite à gauche pour attraper le rebord, puis regarder vers le bas pour aviser une poutre métallique qui traverse le couloir. S'y laisser tomber et traverser.

Au bout, sauter pour s'agripper au bord de la plaque métallique puis sauter vers le haut et se hisser devant les trappes.

Regarder la cinématique.

C'est la fin du niveau !

Les Côtes Thailandaises

Vestiges

Regarder la cinématique puis faire quelques pas sur le bateau. Plonger dans l'eau et explorer le récif. Éliminer 3 requins (qui n'attaquent pas toujours Lara mais autant s'en débarrasser).

Nager vers la falaise et noter la petite plateforme à droite.

Secret 1 : Longer la plateforme par la droite et plonger. Faire quelques brasses, passer à côté d'une anémone et aller vers le fond pour récolter 1 trésor. Revenir vers la petite plateforme.

S'y hisser, avancer vers la paroi et commencer l'ascension. Se diriger vers la droite et grimper le plus haut possible. Effectuer un saut latéral vers la droite pour franchir la fissure et continuer à monter. Atteindre la corniche et progresser vers la droite jusqu'au bout, puis effectuer un autre saut latéral droit pour attraper la corniche suivante. Continuer la progression et se hisser sur le petit promontoire. 3 araignées vont sauter sur Lara. S'en débarrasser et ramasser 1 trousse de soins au sol.

Secret 2 : Briser un vase pour révéler 1 trésor et le récupérer.

Faire demi-tour et reprendre l'escalade (ou bien plonger) pour revenir sur la plateforme de départ, sous la falaise, et recommencer à monter en se dirigeant cette fois vers la gauche. Contourner le rocher et progresser vers le haut jusqu'à une balustrade. Avancer vers la gauche jusqu'à ce que Lara pose ses pieds contre la paroi - remarquer au passage la petite cavité avec un trésor juste en face - puis regarder vers l'arrière et noter une petite corniche.

Sauter vers l'arrière, attraper la corniche et s'y hisser. Avancer prudemment vers la gauche jusqu'à se trouver en face d'un petit promontoire. S'élancer vers celui-ci et pénétrer dans la falaise.

Tuer 5 araignées et continuer à avancer. Devant, récupérer 1 trousse de soins, puis se laisser glisser le long de la pente à droite et sauter pour attraper la barre horizontale.

Tourner autour de la barre ou se hisser sur celle-ci et sauter pour attraper le rebord d'en face. Grimper et suivre le couloir.

Secret 3 : Noter le rebord sur la droite et s'y suspendre. Lâcher prise et se rattraper au rebord inférieur, puis lâcher prise à nouveau pour s'accrocher aux prises d'escalade. Descendre le plus bas possible, suivre la petite corniche vers la gauche et sauter latéralement pour atteindre la petite alcôve. Récupérer 1 trésor et faire le chemin inverse jusqu'à la barre horizontale. Sauter et revenir dans le couloir de départ.

Se diriger vers l'ouverture dans la falaise et envoyer 3 araignées ad patres.

S'accrocher au rebord sur la gauche puis sauter vers le haut et se hisser sur la petite corniche. Sauter vers l'avant pour atteindre le rebord et sauter vers le haut pour monter d'un niveau. Se hisser.

Secret 4 : Se positionner au bord du vide et noter le promontoire rocheux en-dessous. Effectuer un grand saut pour l'atteindre et récolter 1 trésor au sol. Revenir sur la plateforme.

Se frayer un chemin parmi les plantes exotiques et suivre le passage dans la roche jusqu'à une petite fosse. Noter l'anneau au plafond : c'est le moment d'utiliser le grappin pour se balancer et franchir le trou. De l'autre côté, emprunter le boyau étroit au bout à gauche, se faufiler sous le mur effondré et arriver devant une structure constituée de quatre piliers supportant un balcon. Gravir les marches.

Secret 5 : Briser un vase sur la droite pour obtenir 1 trésor.

Se placer entre le second pilier de gauche et le mur et effectuer un "saut de mur". Pour ce faire, courir vers le pilier, sauter vers celui-ci et sauter immédiatement à nouveau pour rebondir vers le mur d'en face. Répéter la manip' pour monter le plus haut possible.

S'accrocher au rebord en haut du pilier et le contourner vers la gauche. S'élancer ensuite vers le rebord du pilier de gauche et sauter vers le haut pour attraper le rebord supérieur.

Regarder vers l'arrière et noter l'architrave sur la paroi. Sauter vers celle-ci et se déplacer vers la droite. Une fois au bout à droite, regarder vers l'arrière et noter une fissure sur le pilier. S'élancer vers celui-ci et contourner le pilier vers la droite.

Monter d'un niveau et se déplacer vers la gauche. Effectuer un saut latéral pour franchir la partie effondrée. Aller le plus à gauche possible, puis monter d'un niveau et se déplacer vers la droite. Se hisser sur la terre ferme.

Courir vers le temple et arriver devant une structure avec six piliers. Se positionner face au pilier de gauche et sauter pour attraper le rebord le plus proche. Sauter vers le haut pour monter d'un niveau, contourner le pilier vers la droite et regarder vers l'arrière.

S'élancer vers le rebord du pilier de droite, le contourner vers la gauche puis lâcher prise pour attraper la barre horizontale. Se déplacer vers le milieu de la barre, repérer la barre parallèle et tourner puis sauter vers celle-ci. Noter la corniche sur le mur, tourner puis sauter vers celle-ci en raffermissant sa prise si besoin est.

Se déplacer vers la droite jusqu'au bout, puis regarder vers l'arrière et noter une crevasse dans le pilier. Sauter et s'accrocher à celle-ci puis contourner le pilier vers la gauche et lâcher prise pour attraper le rebord inférieur.

Effectuer un saut latéral vers la gauche pour atteindre la barre horizontale, traverser celle-ci pour aller jusqu'au pilier et lâcher prise deux fois de suite pour atteindre le sol. Récupérer 1 trousse de soins entre les piliers.

Suivre le cours du ruisseau vers la droite et se diriger vers les ruines. Éliminer les 2 tigres qui surgissent des fourrés, puis encore 1 tigre qui arrive par la suite.

Secret 6 : Monter sur le petit talus sur la droite et briser le vase derrière le muret pour récolter 1 trésor.

Se diriger vers les piliers sur la gauche. A l'extrême droite, ramasser 1 trousse de soins, puis encore 1 trousse de soins entre les piliers les plus proches du temple. Entreprendre l'ascension en attrapant la poutre la plus basse et en s'y hissant. Sauter vers la poutre cassée sur la gauche, puis se rapprocher du pilier et s'accrocher au rebord.

Contourner le pilier par la droite, puis regarder vers le haut et repérer le rebord supérieur.

Attention, manipulation difficile ! Sauter vers l'arrière pour prendre appui sur le pilier et sauter à nouveau immédiatement pour rebondir. Effectuer quatre sauts successifs pour aboutir au rebord supérieur.

Secret 7 : Contourner le pilier vers la droite puis aviser le rebord sur le pilier de gauche et effectuer un saut latéral pour l'atteindre. Sauter vers le suivant, puis atteindre la poutre et la traverser. Se suspendre au rebord et effectuer un autre saut latéral pour atteindre le sol de la construction. Y entrer et explorer le balcon pour trouver 1 trésor.

Pour revenir, sauter depuis le balcon vers le rebord sur le pilier de gauche. Se débarrasser de 10 chauves-souris qui attaquent successivement. Repérer un poteau à droite et se positionner dos à lui puis sauter pour s'y agripper. Se percher au sommet. Sauter vers le commet du pilier suivant, puis vers la porte et revenir en haut du pilier tout à droite.

Contourner le pilier et lâcher prise pour atterrir sur la poutre. Traverser et et effectuer un saut vers l'avant pour aboutir sur le pilier, puis sauter à nouveau pour atteindre le rebord. Avant de gravir les marches, aller à gauche sur la plateforme pour récupérer 1 trousse de soins.

Secret 8 : Aller à droite pour casser un vase et révéler 1 trésor.

Ensuite monter les marches et se glisser sous la racine, à gauche. Se suspendre dans le vide et contourner la plateforme via le rebord, puis se glisser par l'anfractuosité et arriver devant l'entrée du temple. Se débarrasser de 3 tigres.

Secret 9 : Avant d'entrer dans le temple, grimper sur le bloc à gauche de l'entrée. Aller vers la gauche, sauter vers la barre horizontale, tourner et sauter vers la plateforme en face. Suivre la plate-forme vers la chute d'eau et sauter vers la toiture en pente. Au bout, se rattraper et lâcher prise pour descendre d'un niveau.

Effectuer un saut latéral vers la gauche pour atteindre la barre horizontale, tourner et sauter vers la suivante. Se déplacer un peu vers la gauche, puis tourner et sauter pour atteindre le rebord. Aller vers la gauche et grimper dans l'alcôve. Récupérer 1 trésor. Sur le mur, repérer un rebord et s'y accrocher. Grimper vers le haut puis se glisser vers la gauche et monter sur la poutre cassée. Sauter vers la poutre qui lui fait face et utiliser les rebords pour rejoindre l'entrée du temple.

Pénétrer dans le bâtiment. Avancer jusqu'à une fosse et se débarrasser de 7 chauves-souris qui risquent de perturber les acrobaties de Lara.

S'élancer vers la petite poutre sur la droite, se déplacer vers la gauche et effectuer un saut pour s'accrocher à la corniche sur le mur. Se diriger vers la droite, s'agripper au pilier via la fissure et regarder vers l'arrière pour noter un rebord sur le pilier opposé.

S'élancer vers celui-ci puis progresser vers la gauche le long du mur. Lâcher prise pour attraper la poutre brisée, grimper sur celle-ci et avancer jusqu'au bout.

Effectuer un saut vers l'avant pour franchir le gouffre, sauter vers la gauche et se glisser par l'ouverture. Tuer 8 araignées qui descendent du mur. Se suspendre au rebord suivant et descendre prudemment dans la fosse. Tuer 6 araignées supplémentaires et suivre la fosse vers la droite. Grimper sur les roches, puis sauter vers le mur et rebondir immédiatement pour atteindre la poutre cassée.

Secret 10 : Dans le coin gauche, casser un vase pour révéler 1 trésor.

Depuis la poutre, sauter vers le petit rebord perpendiculaire sur la droite, puis vers celui de gauche ou même directement vers celui de droite, et enfin atteindre la barre horizontale. Tourner et sauter vers l'avant. Tuer 6 araignées, puis gravir les marches et entrer dans la cour du temple.

Regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie !

Bhogavati

Avancer sur la plateforme en bois et actionner le levier : le sol bouge, mais les deux cordes auxquelles la plateforme est suspendue sont bloquées. Faire demi-tour et emprunter le couloir de droite une fois dos à la cour. Au bout du couloir, se glisser sous la balustrade et descendre le long du mur jusqu'au sol. Tuer 4 chauves-souris qui attaquent.

Noter une petite corniche sur le mur de gauche et s'y accrocher. Progresser vers la droite et effectuer un saut latéral pour atteindre le rebord de la structure suspendue. Aller vers la droite, contourner le coin et utiliser les prises d'escalade pour franchir la partie effondrée. Au bout, se suspendre à nouveau au rebord et continuer à progresser.

Une fois au bout, se hisser sur le petit rebord. Sauter vers l'avant et rebondir sur le mur pour atteindre le niveau supérieur. Noter le mécanisme bloquant la corde par un nœud. Lancer le grappin et retirer l'anneau : la première corde est débloquée. Ramasser 1 trousse de soins près du mur.

Descendre prudemment par la droite pour revenir près du mur d'escalade. Ne pas emprunter celui-ci, mais suivre le corridor. Utiliser le grappin pour franchir le gouffre.

Trésor 11 : Détruire le vase pour récolter 1 trésor.

Poursuivre. Derrière les piliers, ramasser 1 barre métallique. Noter le trou dans l'un des piliers et l'y insérer. Noter le rebord sur le pilier le plus proche, s'accrocher à la barre et se balancer vers celui-ci puis sauter pour l'atteindre. Effectuer un saut latéral vers la droite et s'agripper au rebord suivant puis sauter vers le mur et grimper sur la paroi. Une fois arrivé au rebord, regarder vers l'arrière et sauter pour atteindre le sommet du pilier.

Depuis cette position, tuer 4 chauves-souris. Sauter vers le pilier suivant, puis effectuer 1/4 de tour vers la gauche et sauter vers la poutrelle cassée. Se suspendre à celle-ci et progresser vers la gauche. Contourner le pilier et se placer dos à la plateforme supportant le mécanisme suivant.

Effectuer un saut arrière et se hisser. Noter 1 barre métallique sortant de la structure. S'y suspendre et se rapprocher du mur pour prendre appui contre la paroi et retirer la barre : la seconde corde est libérée.

Récupérer 1 trousse de soins quelques pas plus loin. Sauter vers le pilier de départ, le contourner et se hisser sur la poutrelle cassée. Sauter vers l'avant pour atteindre le dessus du pilier. Repérer l'ouverture dans le mur latéral et sauter vers celle-ci.

Se faufiler par le passage et revenir à la plateforme en bois. Baisser le levier : un moment d'adrénaline commence lorsque l'ascenseur s'effondre. Lancer immédiatement le grappin pour que Lara se rattrape.

Descendre ensuite en rappel jusqu'au fond de la cour et aller vers les statues. Tuer les 2 nagas verts et 2 nagas rouges qui attaquent et suivre l'un des deux couloirs au fond de la cour. Au bout, arriver devant un puits surmonté par une statue avec un anneau. Lancer le grappin pour attraper l'anneau et descendre jusqu'en bas. Avancer vers la grille.

Regarder la cinématique.

Secret 12 : Briser l'une des urnes à gauche et récupérer 1 trésor.

La grille est fermée. Il va donc falloir trouver un autre moyen de passer. S'agripper au rebord sur la gauche et s'y hisser. Sauter vers le haut pour monter de deux niveaux et se déplacer vers la gauche. Repérer la poutre juste en face et effectuer un saut latéral pour l'atteindre. S'y suspendre et se déplacer vers la gauche pour dépasser le pilier et se hisser de l'autre côté. Noter la poutre parallèle en face et effectuer un saut pour l'atteindre.

S'y suspendre et aller vers la droite pour passer le pilier. De l'autre coté du pilier, se hisser et sauter vers la poutre en face. Se suspendre à celle-ci et aller vers la gauche. Au bout, se hisser et sauter vers la plateforme.

Aller vers la droite de la plateforme et se suspendre au rebord puis lâcher prise deux fois pour atteindre le sol. Gravir les marches et prendre un moment pour observer la pièce suivante. Eliminer les 6 chauves-souris qui arrivent. Sur les murs droit et gauche de la salle, noter deux structures architecturales munies de grilles. Ramasser 1 trousse de soins un peu plus loin sur la droite.

Descendre par l'escalier de droite et tuer 2 nagas verts et 2 nagas rouges. Revenir sur le palier entre les deux volées d'escaliers et grimper sur le mur. Récupérer 1 trousse de soins et avancer derrière le pilier. Se hisser sur la poutre et se déplacer vers la gauche. Sauter pour attraper le rebord puis se déplacer vers la droite et sauter pour atterrir sur la petite corniche. De là, effectuer un saut vers l'avant pour aboutir au somment du pilier.

Tuer 6 chauves-souris qui arrivent et sauter vers l'alcôve où se trouve le mécanisme. Prendre 1 gemme. Le mécanisme pivote, ouvrant une grille en contrebas. Ne pas y descendre pour l'instant. A la place, revenir sur le pilier à gauche et descendre grâce à la poutre. Revenir dans la cour et aller dans le coin au bout à droite en venant des escaliers. Un peu à gauche, noter deux rebords superposés. Y grimper. En haut, tuer 1 naga vert et 2 araignées.

Noter les prises d'escalade sur le pilier et y grimper jusqu'à un rebord. Contourner le pilier par la gauche. Au bout à gauche, sauter vers la plateforme pavée. Tuer rapidement 1 naga rouge qui descend du mur.

Secret 13 : Descendre sur la plateforme en contrebas à droite et se suspendre au rebord. Progresser vers la droite et ramasser 1 trésor dans une alcôve. Revenir sur la plateforme pavée.

Grimper au mur grâce aux prises d'escalade et se déplacer vers la droite. Au bout, se hisser sur un petit promontoire pour récupérer 1 trousse de soins.

Secret 14 : Depuis cette plateforme, sauter vers le sommet du gros pilier pour prendre 1 trésor.

Revenir sur la paroi et cette fois se diriger en haut à gauche. Monter les marches. Récupérer 1 trousse de soins à gauche.

Secret 15 : Prendre 1 trésor dans le recoin de droite.

Secret 16 : Se suspendre au bord de la plateforme, là où se trouvait la trousse de soins. Lâcher prise et se rattraper au rebord inférieur. Se hisser sur le pavement et prendre 1 trésor.

Descendre tout en bas de la salle et tuer 6 chauves-souris. Se rendre vers le fond à gauche en venant des escaliers. Sur la structure architecturale de gauche, noter des prises d'escalade. Y grimper et se diriger vers le mur de droite.

Sauter vers la droite pour atteindre la plateforme pavée. Se diriger vers la droite et tuer 1 naga vert, 1 naga rouge et 2 chauves-souris.

Secret 17 : Dans le coin gauche, casser un vase pour récupérer 1 trésor.

Se diriger vers la droite, là d'où sont venus les nagas et ramasser 1 trousse de soins. Se placer dans l'alcôve entre les deux murs et effectuer un saut de mur pour monter. En haut, se hisser sur le rebord et sauter vers l'avant pour aboutir à la plateforme supérieure.

Se placer face à la structure avec la grille et se suspendre au rebord. Se déplacer vers la gauche pour passer de l'autre côté du pilier mais faire demi-tour lorsque les nagas attaquent. Tuer les 2 nagas rouges et recommencer la manœuvre.

De l'autre côté du pilier, noter les rebords sur celui-ci et y grimper jusqu'au sommet. Noter l'anneau sur la structure en haut et lancer le grappin pour l'accrocher. Sauter et monter le long de la corde jusqu'au mécanisme. Prendre 1 gemme. La grille s'ouvre en bas. Descendre et récupérer 1 trousse de soins. Avant de descendre, aller sur la droite de cette plateforme et noter une plateforme à la même hauteur, un peu en retrait derrière un pilier. Sauter pour l'atteindre et y récupérer 1 trousse de soins.

Secret 18 : Escalader le pilier puis sauter vers la droite pour atteindre une corniche. Progresser vers la droite et se hisser dans un recoin entre deux murs. Effectuer un saut de mur entre les deux parois pour grimper. Se déplacer vers la gauche le long du rebord et se hisser pour ramasser 1 trésor.

Revenir près du mécanisme de la première gemme et descendre sur la petite plateforme grâce au grappin. Avancer dans le couloir. Lancer le grappin vers l'anneau et se balancer pour franchir le premier gouffre. Suivre le couloir et, avant le gouffre suivant, noter une barre horizontale sur la gauche. Se hisser sur celle-ci et attraper le rebord supérieur. Depuis le rebord, sauter vers la gauche et grimper sur la plateforme. Récupérer 1 trousse de soins.

Secret 19 : Aller vers la droite et sauter sur la poutre. S'y suspendre et se déplacer vers la gauche. Se hisser et sauter vers la poutre parallèle. Depuis celle-ci, atteindre la plateforme intermédiaire. Avancer sur la poutre de droite, sauter vers la poutre d'en face, s'y suspendre et se déplacer vers la droite. Au bout, se hisser et sauter sur la plateforme supportant 1 trésor. Redescendre en accrochant le grappin à l'anneau en contrebas. Remonter sur la barre horizontale, puis sur le rebord et enfin sur la plateforme et regarder à gauche.

Noter les deux barres parallèles et s'en servir pour atteindre l'autre côté. Repérer l'anneau sur le cercle gravé en face, lancer le grappin pour l'attraper et se balancer puis lâcher prise. Dans le couloir suivant, monter les marches pour aboutir à une cour. Tuer 1 tigre qui surgit des fourrés et récupérer 1 trousse de soins sur la droite.

Secret 20 : Aller au fond de la cour à droite et briser un vase pour ramasser 1 trésor.

Pour monter, faire face à la structure et grimper sur le bloc. S'élancer vers le rebord et se déplacer vers la gauche. Se hisser sur le rebord et sauter vers l'avant pour se percher sommet du pilier.

Secret 21 : Se tourner vers la gauche au sommet du pilier et aviser une plateforme sur la gauche. Sauter vers l'avant pour agripper un rebord, puis vers la gauche pour ramasser 1 trésor. Revenir ensuite sur le pilier.

Sauter vers le pilier suivant, s'élancer vers la corniche sur la structure centrale et lâcher prise pour attraper le rebord inférieur. Se déplacer vers la droite. Effectuer un saut de mur pour grimper.

En haut, éliminer 6 chauves-souris et ramasser 1 trousse de soins. Se suspendre au rebord et lâcher prise pour attraper le rebord inférieur. Se déplacer vers la droite le long des rebords jusqu'à atteindre une poutre brisée. Depuis celle-ci, sauter vers l'avant pour atteindre une corniche courant le long du rocher. Aller vers la gauche, lâcher prise pour attraper le rebord inférieur et sauter vers l'arrière pour aboutir sur une poutre.

Depuis cette poutre, sauter vers l'avant pour atteindre la suivante et traverser vers la droite. Sauter au sommet du poteau. Noter un rebord courant contre le mur en face et sauter pour s'y accrocher.

Secret 22 : Suivre le rebord vers la droite jusqu'à une plateforme recelant 1 trésor. Revenir ensuite sur le rebord en face du pilier.

Se déplacer vers la gauche et atteindre une barre horizontale. Depuis celle-ci, sauter vers un rebord sur la structure centrale. Grimper de deux niveaux et sauter vers la corniche le long du mur. Aller vers la droite et se hisser sur une plateforme supportant quatre piliers. Au bout à gauche, se hisser sur le rebord. Effectuer ensuite un saut latéral pour atteindre le pilier.

Grimper sur la poutre et tuer 4 chauves-souris. Se suspendre au rebord sur le deuxième pilier et le contourner. Regarder vers l'arrière et sauter pour se percher au sommet du troisième pilier.

Sauter ensuite vers l'avant pour se suspendre au dernier pilier et le contourner. Se hisser sur la poutre et sauter vers l'avant pour atteindre l'entrée. Suivre le couloir jusqu'à un gouffre. Sauter pour attraper le rebord sur la gauche et puis sauter vers la droite pour attraper le rebord suivant. Lâcher prise pour aboutir sur la poutre.

Sauter vers l'avant pour atterrir sur la poutre suivante, puis sauter vers la gauche pour atteindre le rebord sur le mur. Sauter ensuite vers le haut pour atteindre la barre horizontale.

Se hisser sur la barre puis sauter vers la deuxième et vers la suivante et sauter au sol. Suivre le couloir et monter les marches. Eliminer 2 nagas verts qui attaquent.

Secret 23 : Récupérer 1 trésor dans le recoin à droite.

Se diriger vers la statue de Shiva. Remarquer la petite statue tenant deux ascenseurs sur la gauche. Sauter sur le plus haut des deux pour l'abaisser : la main droite de Shiva s'abaisse simultanément.

Tuer 6 chauves-souris dérangées par le mouvement de la statue. Monter jusqu'à la main par le passage sur la gauche et tuer 1 naga vert. Placer une gemme dans la main de Shiva. Faire ensuite remonter la main via les ascenseurs : la gemme génère un rayon de lumière dirigé vers la cour.

Récupérer 1 trousse de soins à gauche puis se diriger vers la cour. Noter la barre en bois munie d'un anneau sur la droite. Utiliser le grappin pour la faire basculer et pouvoir descendre en rappel jusqu'à la cour. Dans la cour, se débarrasser d'1 naga vert. Utiliser le grappin pour remonter de l'autre côté.

Secret 24 : Monter sur les blocs et pénétrer sous l'arcade à droite pour récupérer 1 trésor. Revenir vers la statue de Shiva.

Tuer 2 nagas rouges venant de sous l'arcade et 1 naga vert venant de la statue. Noter qu'ici, la petite statue ne tient qu'un seul plateau. Tirer la cage métallique le plus près possible du plateau.

Monter vers la statue de Shiva mais, à mi-chemin, regarder à gauche pour noter un rebord sur un pilier. S'accrocher au rebord, puis sauter vers le haut pour atteindre la barre horizontale. Tourner et sauter vers la deuxième barre, puis se suspendre à la suivante : le bras de la petite statue va s'abaisser, de même que le bras de Shiva.

Mais sans rien pour le retenir, il va remonter rapidement. Pousser la cage sous le plateau pour l'empêcher de descendre et bloquer ainsi le mécanisme. Aller placer la deuxième gemme dans la main de Shiva puis retirer la cage sous le plateau pour remonter le bras : deux rayons sont maintenant projetés au fond de la cour.

Descendre dans la cour grâce au grappin. Noter les deux statues mobiles, portant un miroir en forme d'éventail. Prendre la première statue sur la gauche et la déplacer vers la droite le long du diamètre du cercle. Ensuite la tirer vers l'arrière le long de la circonférence, jusqu'à ce que son éventail rencontre le rai de lumière de droite et le renvoie sur le cristal.

Lâcher cette statue et attraper la suivante. La faire glisser dans le sens inverse des aiguilles d'une montre le long de la circonférence, puis lui faire traverser le diamètre du cercle et la pousser de l'autre côté jusqu'à ce que la lumière entre en contact avec le miroir.

Les deux rayons se rassemblent et sont projetés sur le cristal puis sur la gemme du front de Kali. Ceci déclenche un mécanisme : le sol s'enfonce autour de la statue et révèle un passage vers une nouvelle salle. Y descendre et repérer une statue de Naga avec un anneau.

Secret 25 : Aller derrière la statue pour ramasser 1 trésor.

Faire basculer la statue en tirant sur l'anneau avec le grappin : elle brise une dalle du sol.

Eliminer les 15 araignées qui s'échappent du puits.

C'est la fin de cette partie !

Le monde ancien

Se positionner au bord du puits et s'accrocher au rebord. Se laisser tomber et immédiatement raffermir la prise de Lara. Lâcher prise à nouveau pour atteindre le rebord le plus bas. Noter l'anneau au plafond de la pièce. Lâcher prise et immédiatement lancer le grappin pour s'y accrocher. Poser les pieds sur la terre ferme et s'approcher de la porte monumentale.

Regarder la cinématique.

Poser la main sur la porte et la faire glisser pour l'ouvrir.

Dans l'entrée sombre, se débarrasser de 10 araignées qui descendent du mur de gauche. Avancer vers l'arbre au centre de la salle et regarder la cinématique.

Secret 26 : Retourner vers l'entrée et noter un anneau en haut à droite du pont. Lancer le grappin et descendre sur la plateforme inférieure. Au bout, ramasser 1 trésor. Remonter grâce à ce même anneau.

Depuis la plate-forme centrale, se suspendre au rebord qui fait face à la sortie et noter que la succession de rebords permet de descendre jusqu'à une petite plateforme centrale. De là, poser les mains sur le mur et le faire pivoter vers la droite : l'entièreté du pont bouge à sa suite. Aller le plus à droite possible puis lâcher le mur.

Secret 27 : Dans une niche derrière le mur, ramasser 1 trésor.

Remonter sur la plateforme centrale. Aller vers le pont et se suspendre du côté gauche. Noter l'anneau à gauche. Lâcher prise et immédiatement lancer le grappin pour s'y suspendre. Effectuer une course

sur le mur. Pour ce faire, placer la caméra dans le dos de Lara et faire marcher Lara de droite à gauche jusqu'à ce qu'elle fasse des allers-retours sur le mur. Au bout à gauche, sauter pour atterrir sur la plateforme extérieure.

Saisir la paroi du pont et la tirer vers l'arrière. Noter que les renfoncements à droite permettent de se glisser entre la paroi de la salle et le pont. Passer de l'autre coté de pont de cette manière et pousser la paroi jusqu'au bout de la plateforme.

Lever la tête et noter que ce côté-ci du pont possède aussi un anneau en hauteur. Sauter et effectuer une course sur le mur pour rejoindre la petite plateforme centrale. Contourner la tour par la gauche, sauter au-dessus du trou. Grimper sur les rebords jusqu'en haut et tuer 12 chauves-souris.

Secret 28 : Traverser le pont et monter sur la plateforme à droite pour récupérer 1 trésor.

Redescendre sur la petite plateforme centrale et faire pivoter le pont jusqu'à ce qu'il soit dans l'axe de la sortie. Remonter et se diriger vers la porte.

Relique 1 : Aller à gauche de la porte se retourner vers le pont. Lancer le grappin pour attraper l'anneau et sauter. Noter qu'il y a une plateforme juste sous celle de la porte. Effectuer une course sur le mur pour l'atteindre.

Agripper la paroi et tirer le pont vers l'arrière. Se glisser dans la niche et passer de l'autre côté de la paroi, puis pousse le pont jusqu'au bout. Aller vers la petite plateforme centrale en faisant une course sur le mur. Sauter au-dessus du trou et se suspendre aux rebords. Monter et traverser le pont. Ramasser 1 relique derrière la statue de Thor. Retraverser le pont et descendre à nouveau sur la petite plateforme centrale. Agripper le mur et le faire pivoter vers la gauche.

Remonter et traverser le pont vers la sortie. Regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie !

Plus un pantin

Secret 29 : Plonger dans le bassin et récupérer 1 trésor au fond à droite. Revenir près de l'entrée.

Noter une porte sous-marine sur la gauche et un anneau sur le mur de droite. S'approcher du bord droit et tuer 6 araignées qui dévalent la paroi.

Le mouvement suivant est assez délicat car il nécessite une certaine rapidité : l'anneau sur le mur est mobile et, lorsque Lara s'y suspend, il a tendance à s'empêtrer dans les mouvements de la corde grappin.

Sauter vers le mur et attraper l'anneau avec le grappin. Effectuer une course murale vers la gauche et, en fin de course, sauter immédiatement vers l'arrière pour aboutir sur l'autre plateforme.

Grimper aux rebords au bout à gauche et sauter vers la barre horizontale qui va s'abaisser. Ceci déclenche un mécanisme qui ouvre la porte.

Plonger et suivre le tunnel sous-marin. Juste après la pente, Lara peut faire surface pour reprendre de l'air.

Secret 30 : Au fond du tunnel, chercher une déclivité abritant 1 trésor dans le sol.

Nager tout droit jusqu'à une porte. Tirer sur le levier pour actionner l'ouverture. Pénétrer dans une petite caverne et sortir vers le récif. Il y a 4 requins qui tournent, mais il n'est pas nécessaire de les tuer. Faire surface et se diriger vers le bateau de Lara. Regarder la cinématique.

C'est la fin du niveau !

Le Manoir des Croft

Protégé par les morts

Secret 1 : Briser le vase à droite et ramasser 1 trésor.

Avancer dans le souterrain et gravir les paliers jusqu'à un poteau vertical.

Secret 2 : Casser le vase près du poteau et récolter 1 trésor.

Escalader le poteau et se percher au sommet. Suivre le tunnel jusqu'à une immense crypte. Tuer 7 chauves-souris et descendre sur le palier inférieur.

Secret 3 : Sauter sur les poutres à gauche et avancer vers le balcon. Sauter et s'y hisser pour récolter 1 trésor. Tuer 4 araignées au passage.

Secret 4 : Repérer la barre horizontale au-delà du balcon et sauter pour l'attraper. Tourner et sauter pour aboutir de l'autre côté près d'une grille fermée. Ramasser 1 trésor dans le coin gauche. Revenir sur l'échafaudage du début.

Descendre grâce aux poutres et se rendre au centre de la crypte. Eliminer 10 araignées qui accourent.

Secret 5 : Près de l'échafaudage à droite, briser un vase pour trouver 1 trésor.

Grâce aux poutres, monter tout en haut de l'échafaudage de droite.

Sauter vers le balcon et y récolter 1 trousse de soins. Sauter ensuite vers la première barre horizontale et se redresser. Sauter vers la barre suivante. Tourner et sauter pour atteindre la troisième puis atterrir dans le corridor.

Dans le couloir suivant, tuer 4 araignées et remarquer les vitraux de part et d'autre d'une porte monumentale sur la gauche.

Secret 6 : Dans l'alcôve de droite, se hisser sur la barre et sauter pour attraper le rebord. Se hisser dans le recoin et récupérer 1 trésor. redescendre dans le couloir.

Avancer et descendre les marches. Tuer 4 araignées en chemin.

Secret 7 : Sur le palier, détruire un vase et ramasser 1 trésor.

Dans la galerie du bas, tourner à gauche et suivre le corridor. Dans le coin, ramasser 1 trousse de soins et tuer 4 araignées. Ramasser le rocher sur le sol et avancer. Suivre le couloir jusqu'à une dalle-poussoir et y poser le rocher. Faire demi-tour dans le couloir et le suivre jusqu'à la grande salle avec la porte monumentale. Ramasser un autre rocher sur le sol et aller le poser sur la dalle. La grille reste ouverte.

Relique 1 : Noter la relique derrière la petite grille dans le couloir. Après avoir posé les deux caisses sur la dalle, revenir à la petite grille : elle est ouverte. Se glisser dans le recoin et récupérer 1 relique.

Depuis la dalle-poussoir, lancer les deux caisses dans la salle de la grande statue. Rouler pour passer sous la grille avant qu'elle ne se referme. Ramasser les deux rochers et les empiler sur la dalle-interrupteur derrière la statue : des feux s'allument et projettent de la lumière sur les vitraux de la salle suivante. Repasser la grille près de la dalle-poussoir.

Secret 8 : Remonter dans le corridor près des vitraux et se suspendre à nouveau à la barre horizontale qui permettait d'accéder à un trésor. Ôter la barre du mur et redescendre. Traverser la salle avec la porte monumentale et entrer dans le tunnel opposé. Tourner tout de suite à droite et monter les marches. Sur le balcon, tuer 6 chauves-souris. Insérer la barre dans l'orifice prévu à cet effet et se hisser dans l'alcôve. Récolter 1 trésor.

Se rendre dans la salle avec la porte monumentale. Noter le mécanisme devant la porte, impossible à actionner pour le moment. Observer les vitraux : ils représentent des anges, dont les contours sont approximativement délimités par de l'ombre. Se rendre près de la structure centrale qui comporte des leviers. Actionner les leviers jusqu'à ce que les contours des anges soient parfaitement délimités. En principe, il suffit d'actionner deux fois le levier de droite le plus proche et trois fois le levier le plus éloigné à gauche.

Lorsque la porte est libérée des deux barres qui la bloquaient, actionner le mécanisme en le faisant tourner. Attention, l'ouverture est minutée. Contourner la structure avec les leviers par la droite et s'agripper aux rebords sur le pilier qui se trouve derrière. Monter le plus haut possible, puis contourner le pilier vers la droite et se hisser au sommet. Repérer l'anneau au plafond et l'attraper avec le grappin. Sauter et se balancer puis lâcher le grappin pour passer la porte avant qu'elle ne se referme.

Monter les marches, tuer 10 araignées qui accourent et suivre le couloir. Ramasser 1 trousse de soins un peu plus loin.

Secret 9 : Détruire le vase sur la gauche pour prendre 1 trésor.

Secret 10 : Poursuivre dans le couloir et récupérer 1 trésor dans le cul-de-sac. Faire demi-tour.

Monter les marches et regarder la cinématique.

Détruire les 2 tigres thralls. Pour finir un zombie, une fois qu'il est K.-O., s'approcher du corps et appuyer sur Interagir. Lara effectuera un petit saut et réduira le zombie en miettes. Ramasser 1 trousse de soins près de la cage.

Secret 11 : Noter un balcon en partie effondré en hauteur et tirer le pilier mobile à coté du pilier fixe qui se trouve juste sous ce balcon. Grimper sur le rebord du pilier fixe, puis sur le pilier mobile et enfin se glisser au sommet du pilier fixe. Sauter vers le balcon et y ramasser 1 trésor.

Pousser le pilier mobile le plus possible vers la droite (près de la cage). Monter ensuite sur le rebord du pilier le plus proche puis sur le pilier mobile. Sauter ensuite au sommet du pilier de droite et s'élancer vers une petite poutre cassée qui ressort du pilier suivant.

Se suspendre à la poutre et se déplacer vers la droite. Contourner la colonne via le rebord.

Secret 12 : Au milieu du rebord, regarder vers l'arrière et sauter vers un promontoire pour y prendre 1 trésor. Revenir sur le rebord de la colonne.

Se déplacer vers la droite jusqu'à l'autre poutre et s'y hisser. S'élancer vers la colonne qui descend du plafond et la contourner par la droite.

Au bout, sauter vers l'ouverture de la galerie et regarder la cinématique.

Suivre le tunnel et avancer jusqu'au bout.

Secret 13 : En chemin, briser un vase sur la droite et ramasser 1 trésor.

Actionner le levier pour ouvrir le passage secret et entrer dans le couloir. Regarder la cinématique.

Suivre le corridor et grimper sur les blocs. Tourner vers la droite et poursuivre en évitant les flammes. Au bout, sauter, se suspendre au rebord et se hisser. Gravir les marches et repérer l'armoire électrique sur le mur de droite.

Baisser le levier : la porte s'ouvre. Pénétrer dans la chambre de Lara et s'accroupir pour se faufiler sous la poutre incandescente. Noter une plaque sur un tas de gravats à gauche et s'y hisser. Repérer l'anneau métallique sur la porte et lancer le grappin pour l'y accrocher.

Tirer sur la corde : la porte s'ouvre en provoquant un retour de flammes. Descendre et franchir la porte : une partie du couloir s'est effondrée. Repérer une corniche courant le long de ce mur et s'élancer vers celle-ci. Se déplacer le plus à gauche possible. Sauter pour agripper le rebord supérieur et continuer à progresser vers la gauche. Au bout, lâcher prise pour rattraper la corniche inférieur et regarder vers l'arrière.

Sauter pour franchir le gouffre. Grimper sur le meuble, sauter pour attraper le rebord et se déplacer vers la droite. Effectuer un autre saut vers la droite pour atterrir au-delà des flammes et avancer prudemment.

Prendre un peu d'élan et faire un grand saut pour franchir le trou. Suivre le palier vers la gauche jusqu'à l'escalier central. Noter l'anneau au plafond et lancer le grappin vers celui-ci, puis sauter et se balancer pour passer au-dessus des marches enflammées. Au bout, sauter pour décrocher le grappin et aboutir sur l'autre palier.

Suivre le couloir et repérer l'endroit où la balustrade est cassée. Se suspendre au bord et se laisser tomber prudemment pour éviter de perdre de la vie.

Se diriger vers le centre de la pièce et regarder la cinématique.

S'approcher de la cheminée et s'accrocher au pilier de droite. Se hisser sur le rebord et sauter pour attraper le rebord supérieur. Grimper encore de deux niveaux puis se déplacer vers la droite et se laisser tomber sur le balcon. Aller à gauche et sauter vers la barre horizontale. Se hisser sur celle-ci et se rapprocher du mur en verre. Sauter vers le haut pour l'atteindre et passer de l'autre côté. Se laisser tomber deux fois pour arriver dans la salle technique.

Regarder la cinématique.

C'est la fin du niveau !

Le Sud du Mexique

Les jours sans nom

Suivre le sentier et se familiariser avec les commandes de la moto. Lara peut non seulement accélérer et faire marche arrière, mais elle peut aussi faire des dérapages, démarrer en trombe, faire des tours complets et des dérapages contrôlés.

Poursuivre et traverser le couloir.

Secret 1 : A droite, briser l'urne brune pour découvrir 1 trésor. Remonter sur la moto.

Prendre suffisamment d'élan pour franchir le gouffre.

Secret 2 : Descendre de la moto et briser l'urne à droite du gouffre pour ramasser 1 trésor. Remonter sur le véhicule.

Remonter le chemin jusqu'à une clairière devant un bâtiment en ruines. Une courte cinématique montre un mécanisme muni d'un anneau dans l'une des pièces à l'étage. S'approcher du bâtiment.

Secret 3 : A droite sur la terrasse, détruire un vase pour ramasser 1 trésor.

Monter sur le petit pilier et s'élancer vers le grand pilier pour s'accrocher au rebord. Sauter vers le haut pour agripper le rebord supérieur et contourner le pilier vers la gauche. Sauter ensuite vers la gauche pour atteindre une petite corniche sur le mur.

Se hisser sur cette corniche et sauter vers le haut pour attraper le rebord suivant. Sauter à nouveau vers le haut et grimper le plus haut possible. Se déplacer vers la gauche jusqu'au rebord qui surmonte l'entrée de la pièce avec l'anneau. Lâcher prise et pénétrer dans la pièce.

Lancer le grappin pour attraper l'anneau, puis reculer et descendre en rappel le long de la paroi. Ne pas aller jusqu'au sol, sinon Lara lâche prise et il faut recommencer toute l'opération. S'arrêter à mi-chemin et noter que le mécanisme a ouvert une grille sur la droite.

Effectuer une course murale et un saut vers la droite pour atteindre ce passage. Rouler vers l'avant pour entrer dans la pièce avant que la grille ne se referme.

Récupérer 1 tête de jaguar sur le piédestal.

Secret 4 : Dans le recoin de gauche, briser un vase pour trouver 1 trésor.

Aller dans le recoin de droite et récupérer 1 trousse de soins. Effectuer ensuite un saut de mur pour monter à l'étage.

Noter l'ouverture dans le mur et se suspendre au rebord. regarder vers l'arrière pour noter une poutre parallèle et sauter vers celle-ci.

Descendre au sol ou revenir sur le petit pilier pour tuer 2 panthères qui rôdent dans les fourrés. Remonter sur la moto et zigzaguer dans les ruines à droite du bâtiment.

Secret 5 : Noter des vases sur la droite à l'entrée du tunnel et les briser pour récupérer 1 trésor.

Secret 6 : Juste avant le tunnel, faire demi-tour et explorer les ruines à droite. Dans un coin, casser un vase et prendre 1 trésor.

Secret 7 : Se retourner et regarder à gauche. Un vase le long du mur contient 1 trésor.

Emprunter le tunnel avec la moto et gravir l'escalier de l'autre côté.

Zigzaguer entre les ruines et les rochers jusqu'à l'entrée d'un temple. Laisser la moto au pied des marches et explorer les ruines à gauche du temple pour trouver 1 trousse de soins.

Secret 8 : Détruire l'urne dans ce même recoin pour trouver 1 trésor.

Revenir vers le temple, monter les marches et ramasser 1 trousse de soins sur la terrasse.

Secret 9 : A gauche, briser une urne et ramasser 1 trésor.

Se baisser pour passer la porte du temple et regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie !

Xibalba

Poser la tête de jaguar sur la statue située au milieu des cercles. Noter les pierres plus foncées sur chacun des cercles du sol. Elles représentent les jours sans nom du calendrier maya, pendant lesquels les portes de l'enfer s'ouvraient.

Tester les deux mécanismes : la statue de jaguar fait pivoter les deuxième et troisième cercles, tandis que le crâne sur le piédestal fait pivoter le quatrième cercle et dissocient les deux cercles du milieu.

Commencer par faire pivoter le jaguar pour placer le troisième cercle dans l'alignement.

Pivoter ensuite le piédestal avec un crâne pour dissocier les cercles du milieu. Ceci décale le quatrième cercle, mais ça n'est que temporaire. Revenir au jaguar et le faire pivoter à nouveau pour mettre le deuxième cercle en place.

Remettre le piédestal dans sa position d'origine : les quatre pierres sont parfaitement alignées et un mécanisme se déclenche dans la cour.

Observer l'autre côté de la cour et noter un balcon avec un calendrier similaire juste en face. Revenir près de la moto et tuer 2 panthères qui surgissent. Remonter sur la moto et prendre la route de droite en quittant le temple. Prendre de la vitesse et franchir un gouffre via la rampe et l'autre via le chemin latéral. Poursuivre.

Secret 10 : Avant la prochaine arche, mettre pied à terre et récupérer 1 trésor caché dans un vase sur la droite.

Continuer tout droit et arriver à un carrefour. A gauche, un tunnel. A droite, des marches menant à cour du temple. Le sentier continue également tout droit.

Secret 11 : Descendre vers la cour du temple et récupérer 1 trésor caché dans un vase au milieu de l'escalier.

Secret 12 : Briser un autre vase en bas des marches pour ramasser 1 trésor.

Secret 13 : En entrant dans la cour, se diriger vers le balcon de gauche et le contourner. Briser une urne sur le sol pour trouver 1 trésor.

Secret 14 : Aller du côté opposé de la cour. Dans le coin gauche, sous une plante, casser le vase pour prendre 1 trésor.

Secret 15 : Dans l'autre coin, de l'autre côté du balcon, faire de même et ramasser 1 trésor caché dans le vase. Remonter ensuite à la moto.

Suivre le tunnel à gauche et avancer. Amorcer la descente.

Secret 16 : Noter un sentier montant vers le talus à gauche et le suivre. Au fond, trouver une urne sous une plante. Celle-ci contient 1 trésor.

Secret 17 : Se retourner et suivre la rampe. Un peu plus loin sur la gauche, repérer un autre vase contre un mur. Il contient 1 trésor. Revenir sur le chemin principal.

Rouler jusqu'à un passage bloqué par des rochers. Descendre de la moto et les escalader. Progresser jusqu'à l'entrée d'une cour et rester immobiles. Laisser 3 panthères et 5 braconniers s'entretuer. Lorsque l'une des deux espèces a gagné, descendre dans la cour et achever les survivants.

Dans la cour du bas, récupérer 1 trousse de soins posée sur le socle au milieu et 1 trousse de soins sous une plante dans un recoin à droite.

Secret 18 : Un vase contenant 1 trésor se trouve dans l'une des niches du mur de gauche sous la terrasse.

Saisir une barre métallique appuyée contre un mur et gravir les marches. En haut, ramasser 1 trousse de soins sur la gauche.

Secret 19 : Sur la terrasse à droite, casser un vase et récupérer 1 trésor.

Secret 20 : Noter la petite structure en pierre derrière laquelle se cachaient des braconniers. Récupérer une barre métallique et la ficher dans le trou du pilier prévu à cet effet. Se hisser au sommet du pilier et récolter 1 trésor qui se trouvait dans le vase. Redescendre et ôter la barre.

Secret 21 : Sur la terrasse, se rendre dans le coin gauche et casser un vase pour prendre 1 trésor.

Noter que les deux premiers piliers de la terrasse possèdent un orifice pour une barre métallique. La placer sur le pilier de gauche et se hisser. Sauter vers le rebord, se déplacer vers la gauche puis s'élancer vers le haut pour gagner le rebord supérieur. Sauter ensuite vers la gauche pour atteindre l'autre pilier et se déplacer vers la gauche pour se retrouver dos au bâtiment.

Sauter vers l'arrière et s'agripper à la paroi. Progresser le plus possible vers la droite puis effectuer un saut latéral droit pour attraper la paroi suivante puis un saut arrière au bout pour atterrir sur la poutre.

Traverser la poutre. Au bout, aviser le rebord sur le pilier à droite et s'élancer vers celui-ci. Se déplacer vers la gauche et se hisser sur la petite poutre. Sauter vers l'autre petite poutre à gauche et s'y suspendre puis se déplacer vers la gauche pour passer de l'autre côté du pilier. Se hisser sur cette partie et s'élancer vers l'avant pour atterrir sur la poutre suivante.

Noter la petite corniche sur le mur et s'y suspendre. Se déplacer vers la droite et lâcher prise deux fois de suite pour aboutir sur le sol.

Secret 22 : Briser l'urne dans le coin à droite pour ramasser 1 trésor.

Grimper sur la barre horizontale fichée dans le gros pilier, puis sur la suivante. S'élancer vers la barre grise et s'y hisser, puis sauter vers le haut pour atteindre l'étage.

Secret 23 : Sauter sur le haut du pilier et récolter 1 trésor caché dans l'urne. Revenir à l'étage.

Aller à droite et noter l'anneau sur le sol. Y accrocher le grappin et descendre en rappel vers la pièce occupée par une dalle monumentale. Noter que l'eau de pluie s'écoule sous la dalle. Il y a donc un passage là-dessous.

Secret 24 : Dans une anfractuosité du mur, ramasser 1 trésor se trouvant à l'intérieur d'un vase.

Passer dans la pièce attenante et grimper sur le bloc puis sur la plateforme intermédiaire.

Secret 25 : Dans le coin gauche, briser une urne pour prendre 1 trésor.

Monter sur le mur et se positionner de manière à avoir une vue directe sur l'anneau qui se trouve en face. Lancer le grappin pour l'attraper et se déplacer vers la droite : la corde du grappin va s'enrouler autour du bloc sur le pilier. Tirer sur la corde pour faire tomber le bloc et détruire la dalle.

Tuer 4 chauves-souris qui s'échappent du puits. Se rendre au bord du trou et regarder vers le bas : un artefact repose sur un petit promontoire. Descendre par le côté où le pavement est brisé. Faire très attention car le sol est rendu extrêmement glissant par l'eau de pluie. Il faut donc que Lara raffermisse ses prises le plus vite possible en cas de glissade.

Lâcher prise pour attraper le rebord inférieur, puis lâcher à nouveau pour s'accrocher à la paroi. Se déplacer un peu à gauche et effectuer un saut arrière pour se suspendre au poteau.

Se laisser glisser jusqu'en bas et monter sur les blocs pour récupérer 1 coiffe en pierre. 10 araignées surgissent . S'en débarrasser.

Secret 26 : Se percher au sommet du plus petit des poteaux et attraper le rebord sur la gauche. Se déplacer vers la gauche jusqu'à une petite alcôve où se trouve un vase contenant 1 trésor. Redescendre.

Faire face à l'alcôve où se trouvait l'artefact, grimper sur le poteau à sa droite et s'y percher. S'élancer vers le rebord sur la même paroi et sauter vers le haut pour monter d'un niveau. Se déplacer vers la gauche. Au bout, lâcher prise pour attraper le rebord inférieur et contourner le coin. Lâcher prise pour s'agripper à la paroi.

Progresser vers la gauche, puis sauter vers le haut pour atteindre la portion suivante. Continuer vers la gauche jusqu'au bout de la paroi. A la fin, effectuer un saut latéral gauche pour s'agripper au poteau

descendant du plafond. Ensuite, tourner autour du poteau et sauter vers l'arrière pour agripper la paroi.

Monter le plus haut possible puis effectuer un saut vers le haut pour atteindre le rebord. Sauter à gauche pour attraper le rebord suivant, puis se déplacer à gauche et sauter vers le haut pour sortir du puits. Sortir de la pièce par l'ouverture dans la façade. Devant le bâtiment, tuer 3 mercenaires. Retourner à la moto.

Remonter le long du sentier et traverser le tunnel. Au bout, tourner à gauche. Prendre de la vitesse pour franchir un gouffre via la rampe. Au prochain virage, effectuer un dérapage pour éviter les rochers. Continuer et écraser 1 panthère avec la moto.

Arriver en vue d'un bâtiment et tuer 1 panthère et 3 mercenaires qui y rôdent. Repérer une grande ouverture dans l'un des murs : ce sera la porte de sortie. Garer la moto non loin de celle-ci.

Contourner ensuite le bâtiment et monter les marches. Sur la droite, ramasser 1 trousse de soins.

Secret 27 : Briser le vase à gauche de la petite grille pour récolter 1 trésor.

Noter l'orifice dans le mur. Tirer le bloc quadrangulaire en-dessous puis ramasser la barre au sol. Insérer la barre dans l'orifice du mur et se laisser descendre jusqu'en bas pour ouvrir la petite grille. Si Lara ne descend pas jusqu'en bas, repousser un peu le bloc pour lui laisser le champ libre.

Se glisser très rapidement sous la porte avant qu'elle ne se referme. En face, noter la grande ouverture dans le mur, par laquelle il faudra sortir.

Secret 28 : Dans le coin au bout à droite, ramasser 1 trésor dissimulé dans une urne.

Se placer près du calendrier et noter un réceptacle vide sur la quatrième cercle. Y déposer la coiffe de pierre : un piédestal s'élève. Faire la même manipulation que précédemment pour aligner les quatre pierres : mettre en place le troisième cercle, puis le dissocier du deuxième cercle et placer ce celui-ci dans l'alignement. Remettre le quatrième cercle en place. Regarder la cinématique : les portes de Xibalba s'élèvent et l'entrée du monde souterrain restera ouverte pour 45 secondes.

Revenir à la moto et rouler à toute vitesse pour parcourir le chemin en sens inverse jusqu'à la cour du temple. Garder à l'esprit que le frein s'avère absolument crucial pour les changements de direction et les virages en épingles.

Franchir les portes de Xibalba et regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie !

Le serpent de Midgard

Monter sur la moto et emprunter le couloir à droite du puits. Suivre le corridor.

Secret 29 : En haut du premier escalier, briser une jarre sur la gauche pour trouver 1 trésor. Poursuivre.

Descendre un escalier et prendre de la vitesse pour passer deux gouffres. Freiner devant le troisième car les rampes sont baissées. A gauche, ramasser 1 trousse de soins puis sauter vers la barre horizontale. Effectuer un saut de mur contre le pilastre pour monter jusqu'à la barre du dessus. Se retourner et aviser un petit rebord plus clair sur l'autre pilastre. Y sauter : la paroi s'abaisse et les rampes s'élèvent.

Tuer 3 araignées géantes qui remontent du fond des gouffres puis franchir le dernier puits avec la moto. Un peu plus loin après le virage, récupérer 1 trousse de soins sur la droite. Descendre les

marches et ramasser encore 1 trousse de soins du même côté. Pénétrer dans une vaste salle et regarder la cinématique.

Dégommer les 2 araignées géantes. Faire le tour de la salle. Ramasser 1 trousse de soins à gauche de l'entrée, 1 trousse de soins à droite d'un grand escalier et 2 trousses de soins près des poteaux cassés à droite de l'entrée.

Secret 30 : Près de l'entrée de la salle, repérer le petit rebord à gauche de la porte et s'y hisser. Monter de deux nivaux et se déplacer vers la droite. Effectuer un saut vers la droite pour atteindre le rebord de l'autre côté de la porte et sauter vers le haut pour s'accrocher à la corniche sur le dessus. Sauter vers la gauche pour atteindre le recoin et récolter 1 trésor. Redescendre.

Secret 31 : A gauche de l'entrée, briser une urne pour récupérer 1 trésor.

Noter que deux statues des rois de Xibalba ont perdu leur sceptre. Ramasser 1 sceptre au sol et le ficher dans la main de la statue la plus proche. Gravir ensuite le grand escalier près duquel se trouvait une trousse de soins et prendre 1 sceptre. Aller le mettre dans la main de la dernière statue.

Un mécanisme se déclenche : le socle s'élève au centre de la pièce et les sceptres de certaines statues pivotent. S'approcher de ces statues et agripper leur sceptre pour les faire tourner. Chaque statue commande l'ouverture d'une porte. Quatre nouvelles salles s'ouvrent, pour quatre sceaux manquants sur le socle central.

Maison Croulante

Suivre le grand escalier vers la porte blanche ou "Maison Croulante". Entrer et éviter les murs qui se referment. Sprinter pour passer et ramasser 1 clé de la Maison Croulante. Se retourner. 2 araignées géantes surgissent depuis l'entrée mais elles se font écraser par les murs. Utiliser le grappin pour tirer le bloc qui se trouve dans le recoin en hauteur. Tirer le bloc jusqu'à ce qu'il se place entre les deux premiers murs.

Monter sur le bloc et effectuer un saut de mur pour se hisser au sommet. Une fois en haut, traverser vers la sortie.

Secret 32 : Prendre 1 trésor sur le sol, dans l'alcôve en surplomb de la salle.

Descendre dans la grande salle et tuer 1 araignée géante. Placer la clé dans le réceptacle adéquat du socle.

Maison des Jaguars

Noter un anneau métallique au-dessus d'une plateforme en surplomb de la salle centrale. Lancer le grappin et se hisser sur celle-ci.

A droite, récupérer 1 trousse de soins. A gauche, noter la petite plateforme et la pente qui lui fait suite. Sauter sur la plateforme et glisser le long de la pente. Au bout, sauter pour atterrir devant la porte bleue ou "Maison des Jaguars".

Secret 33 : Briser le vase à gauche pour récolter 1 trésor.

Entrer dans le couloir sombre et se glisser sous les rochers.

Secret 34 : A droite, récolter 1 trésor dans le recoin.

Ramasser 1 trousse de soins à gauche et 1 clé de la Maison des Jaguars sur le piédestal. Revenir vers la salle centrale.

Secret 35 : Briser l'urne sur la gauche du socle pour trouver 1 trésor.

Secret 36 : Grimper sur les blocs au centre de la salle et sauter vers l'avant pour atteindre le recoin en hauteur. Prendre 1 trésor et redescendre.

Tuer 1 araignée géante à la sortie de cette salle et 2 araignées géantes dans la salle centrale. Aller placer la clé dans son réceptacle.

Maison des Flammes

Remonter sur le grand escalier et se retourner pour faire face à la salle. A gauche, repérer une petite poutre et sauter vers celle-ci. Au bout, sauter vers le rebord du gros pilier et s'y hisser. Se déplacer vers la droite jusqu'à faire face à un poteau et sauter vers celui-ci pour s'y accrocher.

Noter les prises d'escalade sur le mur de gauche. Se mettre dos à elles, et sauter vers le mur pour les atteindre. Progresser vers la droite puis effectuer un saut arrière et agripper la barre horizontale. Se hisser sur celle-ci et sauter vers la barre suivante, puis vers le rebord en haut du mur. Se déplacer ensuite vers la droite et sauter vers le poteau puis à nouveau vers le rebord autour du gros pilier.

Contourner le pilier jusqu'à se retrouver sous une barre horizontale. Sauter et s'y accrocher. Traverser la barre et attraper la barre suivante, puis atterrir sur le rebord du pilier suivant. En faire le tour vers la gauche et sauter vers la petite poutre juste en face. Depuis cette poutre, sauter vers la porte.

Secret 37 : Briser la jarre à droite de l'entrée pour ramasser 1 trésor.

Secret 38 : briser la jarre à gauche de l'entrée pour ramasser 1 trésor.

Entrer dans la salle.

Secret 39 : Récupérer 1 trésor caché au fond de la jarre à gauche.

Noter que certains feux s'éteignent et d'autres pas. Noter également les deux bouches horizontales sous les barres. Passer les deux premiers feux et se réfugier à droite de la première bouche horizontale. Sauter vers le haut et se hisser sur la barre.

Repérer la barre parallèle au-dessus de l'autre bouche et sauter sur celle-ci dès que les deux bouches horizontales s'éteignent. Immédiatement sauter vers le haut pour s'accrocher à la petite barre et s'y hisser. Attendre que les flammes juste devant cette barre s'éteignent et sauter vers l'avant.

Tourner et sauter vers la terrasse. Ramasser 1 clé de la Maison des Flammes. Pour ressortir, s'accrocher à la petite barre de gauche pour monter et faire le chemin en sens inverse.

Secret 40 : Remonter sur la première barre. Se retourner et sauter vers la barre un peu en retrait, puis y grimper et sauter vers l'alcôve pour récupérer 1 trésor. Redescendre.

Aller placer la clé dans le réceptacle rouge et tuer 12 araignées normales qui tournent tout autour de la salle.

Maison des Lames

Repérer 4 poteaux parallèles sur lesquels sont empalés des squelettes. Derrière ceux-ci, se placer dans le renfoncement du mur et effectuer un saut de mur jusqu'à un rebord.

S'accrocher aux prises d'escalade juste en face et monter jusqu'à un rebord. Progresser vers la gauche, puis effectuer un saut latéral à droite pour atteindre l'autre paroi.

Se déplacer vers la droite, puis effectuer un saut latéral pour atteindre le mur suivant. Aller vers le haut et vers la droite. Tout en haut, sauter vers le poteau.

Secret 41 : Ne pas grimper sur le poteau. Faire un saut arrière pour aboutir sur la plateforme et récupérer 1 trésor. Revenir sur le poteau.

Se percher sur le poteau et sauter vers le suivant. Se hisser le plus haut possible sans toucher les piques et se placer dos au troisième poteau puis sauter pour s'agripper à celui-ci. Descendre le plus bas possible sur celui-ci sans toucher les piques et noter le poteau en contrebas. Se positionner dos à celui-ci et sauter pour atterrir au sommet.

De là, s'élancer vers le rebord sur le gros pilier et le contourner. De l'autre côté, sauter vers le haut pour atteindre la barre horizontale et la traverser. Traverser la suivante et se laisser tomber sur le rebord du pilier suivant. Contourner le pilier et repérer une petite poutre à gauche de la porte. Sauter vers celle-ci puis vers l'entrée.

Suivre le couloir et repérer les pièges. Passer la première rangée de piques et se baisser immédiatement pour éviter les lames. Attendre que celles-ci s'immobilisent, puis se relever et passer la deuxième rangée de piques. Se baisser à nouveau.

Lorsque les lames ne bougent plus, se relever et franchir la dernière rangée de piques. Récupérer 1 trousse de soins dans le coin droit et 1 clé de la Maison des Lames sur le socle. Pour revenir vers l'entrée, Grimper sur les rebords des blocs à droite du socle. S'élancer ensuite vers le sommet de la première lame et retourner vers la salle centrale.

Secret 42 : Grimper sur la lame à gauche et sauter vers la troisième lame puis vers la quatrième pour atteindre l'alcôve et récupérer 1 trésor.

Descendre dans la salle et tuer 1 araignée géante et 12 araignées normales. Placer la quatrième clé dans son réceptacle. Pousser ensuite chacune des quatre statues mobiles contre la structure centrale.

Remonter sur la moto et noter deux dalles-poussoirs devant l'entrée. Placer la moto sur la première et se placer sur la deuxième : le socle central s'élève, révélant l'entrée d'un souterrain. Tuer 3 araignées géantes qui accourent depuis l'entrée. Entrer dans le tunnel avec la moto et suivre le souterrain. Descendre les marches.

Secret 43 : Juste avant que le chemin ne commencer à remonter, descendre de moto et briser un vase sur la droit pour récupérer 1 trésor.

Prendre de la vitesse pour franchir une rampe.

Secret 44 : De l'autre côté de la rampe, descendre de moto et casser un vase sur la gauche pour récupérer 1 trésor.

Continuer avec la moto jusqu'à un passage obstrué par des blocs. Descendre de moto et récolter 1 tête de jaguar sur le sol. Se glisser entre les blocs via la petite ouverture.

Secret 45 : De l'autre côté, ramasser 1 trésor dissimulé dans une jarre.

Suivre le couloir et regarder la cinématique.

Secret 46 : Dans le coin droit près de l'escalier, casser un vase pour récupérer 1 trésor.

Avancer vers la salle d'où provient une lueur bleutée et regarder la cinématique.

Noter que l'eau du bassin est empoisonnée, et que Lara meurt instantanément si elle la touche. Eliminer 1 tigre thrall qui surgit sur la droite. Récupérer 1 trousse de soins juste devant, puis suivre la terrasse vers la droite. S'approcher de la fosse et détruire 1 thrall maya qui en sort. Franchir la fosse et avancer très prudemment car 6 thralls mayas vont attaquer simultanément. S'en débarrasser et contourner le bassin.

Au bout, noter le pilier supportant une tête de serpent et monter sur le bloc à droite de celui-ci. S'élancer vers la barre horizontale et s'y suspendre : ceci ferme la gueule du serpent et stoppe l'un des écoulement. Dans le bassin, le niveau de l'eau baisse d'un étage.

Revenir sur la terrasse et grimper sur les blocs à gauche. S'accrocher au rebord du mur et se déplacer vers la gauche. Au bout, se retourner et regarder vers l'entrée. Sauter vers l'arrière pour aboutir sur cette plateforme. Avancer et se suspendre au rebord.

Lâcher prise deux fois de suite et se déplacer le plus à gauche possible. S'élancer vers la gauche pour agripper le rebord suivant puis lâcher prise pour descendre d'un étage. Les corniches ne tiendront pas longtemps, donc s'élancer tout de suite vers celle de droite et contourner le pilier.

S'élancer vers la droite à nouveau et sauter pour atteindre la petite plateforme qui émerge. Monter sur les blocs et se hisser sur les poutres. Les traverser avant qu'elles ne s'écroulent et descendre de l'autre côté. Suivre la terrasse. 4 thralls mayas arrivent par groupes de deux. Les éliminer.

Au bout de la plateforme, s'accrocher au rebord en bas du pilier et s'y hisser. Le contourner vers la droite et se placer entre les deux piliers pour effectuer un saut de mur. En haut, se suspendre au rebord supérieur et se déplacer vers la gauche.

Regarder vers l'arrière et sauter vers la poutre. Descendre de l'autre côté de la fosse et monter sur le bloc pour récolter 1 trousse de soins. Regarder vers le haut et aviser un anneau métallique. Lancer le grappin et s'élancer pour traverser la fosse. Se balancer et prendre de la hauteur puis lâcher prise au bout pour atterrir de l'autre côté.

Noter un autre anneau sur le bouclier de Thor et l'accrocher avec le grappin. Tirer sur la corde pour faire pivoter le bouclier et rapprocher une corniche. Sauter vers le bouclier et aller à gauche. Au bout, regarder vers l'arrière et sauter vers le rebord du pilier.

Rejoindre la plateforme et tuer 4 thralls mayas.

Secret 47 : Briser un vase à droite et prendre 1 trésor.

Récolter 1 trousse de soins sur la droite et grimper sur le petit bloc puis sur les rebord du pilier supportant la tête de serpent. Depuis le rebord du haut, s'élancer vers la barre horizontale : l'eau descend maintenant jusqu'à son niveau minimal.

Revenir sur le bloc et se suspendre au rebord. Aller sur le rebord de droite et lâcher prise deux fois pour atterrir sur un petit bloc partiellement immergé. Sauter vers la plateforme centrale et se débarrasser de 2 thralls mayas.

Attraper l'un des anneaux du pilier central avec le grappin et le faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre pour qu'il s'enfonce dans le sol. Ceci déclenche l'ouverture du bras de Thor, ce qui révèle une chambre dissimulée dans la cage thoracique de la statue.

Contourner le pilier de droite et sauter pour s'agripper au rebord. Se hisser au sommet et prendre 1 trousse de soins. Se retourner et effectuer un grand saut pour atteindre les marches sur le torse de Thor.

Entrer dans la chambre et regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie !

La terre des morts

Depuis la statue, sauter vers le pilier de gauche et descendre au sol. Faire tourner le mécanisme central dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour refermer le bras de Thor. Pousser ensuite le pilier mobile le plus à gauche possible sur la plateforme et l'encastrer dans un renfoncement dont il sera impossible de le ressortir.

Secret 48 : A gauche de la statue de Thor, repérer un pilier décalé, et 1 trésor dans le recoin.

Remonter sur le pilier et repérer l'anneau métallique sous la gueule du serpent. Y accrocher le grappin et remonter le long de la corde : la statue commence à déverser de l'eau dans le bassin et le niveau remonte. Aviser les rebords un peu à droite de la tête de serpent et se balancer puis sauter pour s'y accrocher.

Remonter sur la terrasse et se diriger vers la droite. S'agripper aux petites corniches sur le mur et se déplacer vers la droite puis sauter sur les blocs. Se hisser sur les poutres et traverser la fosse. De l'autre côté, se laisser tomber au sol. Eliminer 4 thralls mayas qui attaquent.

Relique 1 : Sauter sur le petit bloc plus clair à droite puis au sommet du pilier mobile déplacé auparavant puis sur le pilier suivant. S'élancer enfin vers le marteau de Thor et récupérer 1 relique au creux de son œil droit.

Depuis le pilier mobile, regarder vers le haut et lancer le grappin vers l'anneau sous la gueule du serpent. La manipulation suivante nécessite rapidité et précision. Remonter le long de la corde et se balancer dos aux rebords se trouvant sous la plateforme de l'entrée. Sauter pour s'y accrocher et remonter avant que le niveau de l'eau n'atteigne Lara.

Secrets 49 et 50 : Déplacer le fragment de pilier sur la gauche de la plateforme pour ramasser 2 trésors en-dessous.

Remonter le chemin jusqu'à la moto. Suivre le chemin jusqu'à un groupe de rochers (qui ont précédemment servi de rampe). Tirer le fragment de pilier à gauche pour dégager le passage.

Remonter jusqu'à la grande salle des rois et tuer 3 araignées géantes. La porte d'entrée s'ouvre : suivre le chemin et franchir deux gouffres grâce aux rampes. Freiner devant la troisième, puis se hisser sur une barre horizontale à gauche. Sauter vers le haut pour atteindre la barre suivante et traverser vers la barre fichée dans le mur d'en face. S'accrocher ensuite au rebord du mur pour remonter les rampes.

Franchir le dernier gouffre et revenir dans la salle du levier. Placer la tête de jaguar sur la statue et baisser le levier pour rouvrir la porte de Xibalba. Prendre de l'élan avec la moto et franchir le gouffre.

Regarder la cinématique.

C'est la fin du niveau !

Île Jan Mayen

Le portail des morts

Descendre de la moto et aller près de l'entrée dans la falaise pour ramasser 1 trousse de soins. Remonter sur le véhicule et amorcer la descente. S'arrêter devant une porte et la faire coulisser pour l'ouvrir. Regarder la cinématique.

Quelques mètres plus loin, ramasser 1 trousse de soins au bord du vide sur la droite.

Secret 1 : Briser l'urne grise près de la trousse de soins pour ramasser 1 trésor.

Suivre la rampe pour descendre. Sur la gauche, tuer 1 thrall viking posté sur un bloc. Descendre la route mais rester très prudent car le sol est jonché d'ornières et chacune d'entre elles sera fatale à Lara. Passer deux trous et tuer 1 thrall viking devant le suivant. Continuer à progresser jusqu'en bas et éliminer encore 2 thralls vikings en chemin.

Regarder la cinématique.

Se débarrasser des 4 thralls vikings qui attaquent.

Secret 2 : A gauche de la porte monumentale, trouver 1 trésor dans une urne grise.

Secret 3 : Dans un recoin sous la rampe, derrière la tour, détruire un vase pour ramasser 1 trésor.

Récupérer 1 trousse de soins à droite de la rampe. Sur le sol, noter d'étranges pierres pentagonales et des niches de forme correspondante sur la tour. Ramasser 3 pierres et les placer dans leur réceptacle. Les anneaux de la tour entrent en rotation. Noter les rebords et les barres horizontales sur chacun des cercles.

Contourner la tour jusqu'à frôler une plaque ornée d'un relief qui se met à briller lorsque Lara se rapproche. Poser les mains sur la plaque. Noter les reliefs gravés sur les dalles du sol. Faire pivoter le mur jusqu'à ce que les plaques gravées surmontent les dalles correspondantes. Ceci déclenche l'apparition d'un rai de lumière devant la porte monumentale.

Premier étage

Commencer l'ascension de la tour en s'agrippant à l'un des rebords du bas, puis sauter vers le haut et s'accrocher au suivant lorsqu'il passe à portée. Sauter ensuite vers une barre horizontale et se redresser pour se rapprocher du mur. Agripper un rebord en hauteur lorsqu'il passe à portée et y monter. Attraper ensuite une barre horizontale et se déplacer vers l'extérieur puis s'y hisser. Monter sur la plateforme.

Ramasser 1 trousse de soins sur la plateforme et trouver la plaque gravée qui reluit lorsque Lara s'en approche. La faire pivoter jusqu'à ce qu'elle se trouve devant la dalle correspondante. Un deuxième rayon de lumière tombe du plafond.

Deuxième étage

Grimper sur l'un des rebords les plus proches puis sauter trois fois vers le haut pour grimper. Se diriger vers la gauche et sauter vers l'une des barres horizontales fixes. S'y dresser et attraper l'une des barres supérieures lorsqu'elle passe à portée.

Monter sur celle-ci, agripper un rebord juste devant, puis évaluer le minutage avant de sauter vers le haut pour attraper le rebord suivant. Attraper l'une des barres horizontales au-dessus puis s'y hisser et marcher vers la plateforme. Y grimper.

Secret 4 : Briser un vase sur la plateforme pour prendre 1 trésor.

Agripper la plaque avec un relief en forme de lézard et faire pivoter celle-ci jusqu'à la dalle correspondante. Ceci déclenche l'apparition d'un troisième rayon.

Troisième étage

L'ascension suivante se révèle difficile : non seulement tous les cercles tournent, mais certains comportent des bouches d'aération d'où s'échappe de la vapeur qui fera lâcher prise à Lara si celle-ci la touche. Attraper un premier rebord et sauter vers le deuxième puis vers le troisième et s'y hisser.

Repérer les barres horizontales et sauter vers l'une d'entre elles pour s'y hisser dès que la bouche la plus proche s'est arrêtée. Immédiatement sauter vers le rebord suivant.

Attraper la barre juste au-dessus et s'y hisser. Agripper le dernier rebord, s'y hisser pour éviter un jet de vapeur puis s'y suspendre pour éviter le suivant. Remonter et sauter immédiatement vers la dernière barre et s'y déplacer rapidement vers l'extérieur. Se redresser et aller vers la plateforme.

Ramasser 1 trousse de soins à droite.

Secret 5 : Récupérer 1 trésor à même le sol.

Secret 6 : Détruire un vase pour trouver 1 trésor.

Déplacer le bloc incisé jusqu'à la dalle correspondante. Un quatrième rayon apparaît et la porte de Valhalla s'ouvre enfin.

C'est la fin de cette partie !

Valhalla

Depuis le haut, redescendre rapidement jusqu'au bas de la tour. Rester le plus près possible du mur, de façon à ce que Lara puisse se rattraper à l'un des rebords si elle perd prise (noter qu'il faut alors rétablir son équilibre).

En bas, poser les mains sur la porte et la faire coulisser vers la droite. Entrer dans le couloir avec la moto.

Secret 7 : Juste derrière la porte à droite, casser un vase et trouver 1 trésor.

Suivre le chemin jusqu'à une rampe qui descend. Tuer 4 chauves-souris et 1 thrall viking.

Secret 8 : A gauche de la rampe, ramasser 1 trésor.

Secret 9 : En bas de la rampe, s'arrêter et récolter 1 trésor dans le coin gauche.

Continuer jusqu'à une intersection et tourner à gauche. Après le coin, tuer 2 thralls vikings. Avancer et dévaler une petite rampe.

Secret 10 : Dans le coin droit, prendre 1 trésor.

Continuer et passer sous l'arche. Dans le coin au bout à gauche, récolter 1 trousse de soins.

Secrets 11 et 12 : Briser deux vases gris contre le mur de droite pour récupérer 2 trésors.

Faire demi-tour et repasser sous l'arche puis tourner à droite. Noter la porte fermée juste devant.

Secret 13 : A gauche, trouver 1 trésor parmi les pierres.

Revenir près de la grande porte de Valhalla et reprendre le même chemin, mais cette fois tourner à droite à la première intersection.

Secret 14 : Découvrir 1 trésor derrière deux vases en céramique sur la droite.

Passer le coin, descendre une rampe et tuer 1 thrall viking.

Secret 15 : Dans le coin gauche après la rampe, détruire un vase pour ramasser 1 trésor.

Continuer tout droit et monter une rampe pour franchir un amas de rochers. Tuer 1 thrall viking.

Secret 16 : Après le coin, passer sous l'arche effondrée et récupérer 1 trésor derrière celle-ci.

Au bout de l'impasse, ramasser 1 trousse de soins. Revenir jusqu'au précédent carrefour grâce à la rampe. Tourner à gauche. Dans le petit couloir, tuer 4 chauves-souris et 4 thralls vikings.

Secret 17 : Tourner à droite et se faufiler sous les blocs effondrés. Dans le recoin, ramasser 1 trésor. Revenir.

A la sortie du petit couloir, prendre à gauche. Monter sur une rampe ou contourner les blocs. Au prochain carrefour, noter la porte fermée sur la droite.

Secret 18 : Aller casser un vase dans le cul-de-sac juste devant pour trouver 1 trésor.

Dans le couloir de gauche, noter la petite rampe. Prendre de l'élan pour l'emprunter avec la moto et franchir les blocs. Tuer 2 thralls vikings.

Secret 19 : Avant de passer sous l'arche effondrée, se retourner et récupérer 1 trésor dans le coin droit.

Continuer le chemin. Au prochain carrefour, descendre de la moto et éliminer 1 thrall viking qui monte la garde au sommet d'un rocher. Ne pas y grimper et revenir vers la moto. Au lieu d'aller à droite, continuer tout droit et se faufiler sous un rocher. Derrière, récupérer 1 trousse de soins puis revenir à la moto.

Secret 20 : Récolter 1 trésor dans le vase derrière la trousse de soins.

Positionner la moto devant l'arche, face à la seconde rampe puis en descendre. Noter une barre horizontale fichée dans le mur. Déplacer le fragment de pilier juste derrière et le placer sous la barre. Se suspendre à la barre et la faire descendre le plus bas possible : la grande porte vue quelques minutes plus tôt s'est ouverte.

Remonter rapidement sur la moto et franchir la distance jusque là. Passer la porte avant qu'elle ne se referme et récupérer 1 trousse de soins au fond à gauche. Tuer 2 araignées et rouvrir la porte grâce au levier. Revenir près de la barre horizontale.

Secret 21 : Sur le sol, ramasser 1 trésor.

Relique 1 : Noter la barre sur le sol, de l'autre côté de la pièce, ainsi qu'un orifice semblable à celui dans lequel est fichée la barre horizontale. Pousser le fragment de pilier à proximité. Positionner la moto sous l'arche comme précédemment. Placer la barre dans le mur et descendre le plus bas possible.

Remonter sur la moto et ne pas perdre un instant. Il faut retourner vers la porte de Valhalla, la grande porte d'entrée au début des couloirs. Pour cela, tourner à droite, puis encore à droite vers le petit couloir, puis à gauche pour remonter la rampe. Suivre le chemin mais ne pas tourner vers la porte de Valhalla. A la place, continuer tout droit, passer le coin et descendre la rampe suivante. Prendre tout de suite à gauche et franchir la porte avant qu'elle ne se referme.

Tuer 2 thralls vikings et récupérer 1 trousse de soins.

Relique 1 : Récupérer 1 relique sur le sol.

Ouvrir la porte grâce au levier et revenir à la moto. Retourner vers le couloir entre les deux barres horizontales. Effectuer un saut de mur entre la paroi et la plateforme de droite pour se hisser là où un thrall gardait le chemin auparavant.

Entrer dans la pièce suivante et tuer 1 thrall viking qui arrive en courant. Entrer dans une grande salle embrumée.

Secret 22 : Dans le coin droit de la plateforme, récupérer 1 trésor à l'intérieur d'un vase.

Avancer sur le pont. Trois marteaux entrent en mouvement, brisant le pont. La plateforme glisse et un moment d'adrénaline se déclenche : sauter vers l'avant pour attraper le rebord. Se déplacer vers la gauche et contourner le coin. Sauter vers la gauche pour atteindre la corniche sur le pilier suivant, puis se laisser tomber pour attraper la barre au-dessous.

Traverser la barre et lâcher prise pour arriver sur une pente glissante. Au bout, sauter et atterrir sur une poutre. Traverser la poutre jusqu'au pilier et se suspendre au rebord puis aller à droite.

De l'autre côté du pilier, atterrir sur l'autre poutre et la traverser. Tuer 1 araignée géante qui rôde sur le pilier. Sauter ensuite vers la corniche étroite et s'y hisser puis contourner le pilier. De l'autre côté, effectuer un saut latéral pour franchir la partie brisée. Continuer à progresser vers la gauche, puis effectuer un saut de mur entre les deux piliers pour monter.

En haut, sauter vers le rebord légèrement oblique sur le gros pilier. Se déplacer vers la gauche et lâcher prise deux fois de suite pour descendre jusqu'à une corniche horizontale. Se hisser sur celle-ci et sauter vers la gauche pour s'agripper à la corniche suivante.

Se laisser tomber sur la petite poutre et se retourner immédiatement pour tuer 1 araignée géante accrochée au gros pilier derrière. Traverser la poutre. Sauter vers la corniche, contourner le pilier et se laisser tomber sur la poutre suivante. La traverser.

Au bout, sauter vers un petit piédestal, puis vers une autre corniche et y grimper. Contourner le coin. Entre les deux piliers, effectuer un saut de mur en mur pour se hisser au sommet.

Sauter vers le pont sur la droite et aller tout droit pour récupérer 1 trousse de soins. Eliminer 1 araignée géante dans le tunnel sur la gauche.

Secret 23 : Entrer dans ce tunnel et tuer 2 chauves-souris et 1 thrall viking. Au bout du tunnel sur la gauche, trouver 1 trésor.

Revenir sur l'autre partie du pont et entrer dans le tunnel. Se débarrasser de 2 araignées géantes et observer la pièce. Deux contrepoids montent et descendent. Quatre barres horizontales sont en rotation un peu plus haut et des chaînes traversent la pièce tout en haut.

Secret 24 : Casser un vase à gauche de l'entrée pour récupérer 1 trésor.

S'accrocher au rebord métallique de l'un des contrepoids et attendre que celui-ci remonte. En haut, faire un saut arrière et attraper l'une des barres horizontales. Se dresser sur celle-ci et sauter vers le haut au bon moment pour saisir la chaîne et se laisser porter jusqu'à la terrasse. Récupérer 1 trousse de soins sur la droite.

Dans le couloir, passer de barre en barre pour éviter les rouleaux. Depuis la petite barre la plus en hauteur, s'accrocher au rebord métallique du marteau et se laisser porter par celui-ci.

Tuer 4 chauves-souris qui survolent la grande salle. Contourner ensuite le marteau par la droite. Attendre qu'il cogne contre le mur opposé et remarquer les rebords sur la paroi. Sauter pour s'y accrocher.

Traverser vers la droite et se hisser sur le marteau immobile. Descendre dans le couloir. Sauter pour franchir la première série de rouleaux, se baisser pour passer la deuxième, puis sauter par-dessus la troisième. Tuer 3 chauves-souris dans la pièce et récupérer 1 trousse de soins sur la gauche.

Secret 25 : Sur le balcon, briser un vase dans le coin droit pour ramasser 1 trésor.

Traverser la salle via la chaîne de droite et se laisser tomber sur l'une des barres horizontales. Tourner autour de celle-ci et sauter pour s'accrocher au contrepoids. Celui-ci s'abaisse.

Descendre au sol et tuer 3 araignées géantes. Dans le coin droit, noter le petit rocher qui bloque un engrenage. Tirer le rocher : l'engrenage se remet en route et le marteau entre en mouvement.

Secret 26 : Pousser le petit bloc dans l'entrée d'où ont surgi les araignées. Sauter sur le bloc puis se hisser dans le couloir. Au bout, tuer 1 araignée géante et récupérer 1 trésor.

Positionner le bloc près des contrepoids et grimper sur celui-ci. S'élancer ensuite vers l'un des rebords métalliques et monter. En haut, faire un saut arrière pour attraper l'une des barres en bois. Se redresser et attraper la chaîne puis traverser jusqu'au balcon.

Franchir les trois séries de rouleaux puis se hisser sur le marteau. De même que pour le précédent, contourner le marteau par la droite et sauter vers les rebords sur le mur opposé dès qu'il est assez proche.

Cette fois, entrer dans le tunnel. Tuer 5 chauves-souris et noter l'anneau au plafond. Utiliser le grappin et descendre en rappel le long du mur.

Secret 27 : Effectuer une course murale et sauter pour s'accrocher au rebord sur la droite. Lâcher prise pour attraper le rebord inférieur, puis se déplacer vers la droite. Sauter vers le rebord suivant, puis vers le dernier. Au bout, faire un grand saut vers la droite et raffermir la prise de Lara pour récupérer 1 trésor sur le promontoire.

Tuer 1 araignée géante sur la plateforme et suivre le tunnel vers la grande salle. Repérer la pente juste devant et se laisser glisser. Ne pas sauter : se laisser tomber sur la poutre et traverser.

Au bout, grimper sur le rebord et contourner le pilier. Passer le coin et sauter sur le pilier en contrebas. Aller à droite et sauter pour atterrir sur un petit piédestal. Sauter vers le piédestal suivant, puis vers le rebord et se déplacer vers la droite. Effectuer un saut de mur en mur pour monter.

Sur le pont, éliminer 1 thrall viking.

Secret 28 : Suivre le pont jusqu'à la salle du bassin et détruire 1 thrall viking qui surgit des profondeurs. Noter l'anneau sur le mur opposé à l'entrée et lancer le grappin vers celui-ci. Se hisser. A mi-hauteur, effectuer une course murale et sauter vers la gauche pour attraper le rebord. Se déplacer vers la gauche et attraper le rebord suivant. Puis sauter vers le haut et suivre la galerie.

De l'autre côté, se suspendre au bord de l'entrée, puis lâcher prise pour attraper le rebord inferieur. Se déplacer vers la gauche, et sauter latéralement pour s'agripper au rebord suivant. Sauter ensuite vers la plateforme pour récupérer 1 trésor. Revenir jusqu'au pont par le même chemin.

Noter un anneau sous le pont supérieur et l'utiliser pour effectuer une course murale vers une petite plateforme supportant 1 trousse de soins.

Sauter sur le pont suivant et éliminer 1 araignée géante. Entrer dans le tunnel et regarder la cinématique.

Tuer 4 chauves-souris et 1 yéti thrall.

Secret 29 : Ramasser 1 trésor dans un vase, posé dans le coin gauche près de l'entrée.

Secret 30 : Récolter 1 trésor dans un vase posé entre les deux contrepoids.

Faire un saut de mur pour s'agripper à l'un des contrepoids et monter. En haut, sauter vers les barres horizontales puis se suspendre à une chaîne. Traverser en appuyant sur la touche Interagir pour que Lara accélère le rythme. Se laisser tomber sur le balcon et ramasser 1 trousse de soins sur la gauche.

Entrer dans le couloir et franchir la première série de rouleaux. Sauter vers la barre horizontale et sauter immédiatement. Ne surtout pas tourner, sinon Lara finira écrasée. Monter sur le marteau grâce aux barres. Dans la grande salle, lâcher prise pour atterrir sur le pont central et sprinter vers l'escalier avant que le sol ne s'effondre.

Récupérer 1 trousse de soins à droite. Grimper les marches et regarder la cinématique.

C'est la fin du niveau !

Mer d'Andaman

Rituels anciens

Il est possible de faire tout le niveau aux pistolets, néanmoins Lara possède une arme de choix dont elle aurait tort de se priver : le marteau de Thor.

Briser la caisse la plus proche pour ramasser 1 trousse de soins. Descendre sur le pont inférieur et tuer 2 mercenaires entre les caisses. Eliminer 1 mercenaire sur la gauche du pont et encore 2 mercenaires sur la droite. Revenir sur la partie de gauche et tuer 2 mercenaires vers l'avant du bateau et 1 mercenaire qui apparaît du côté droit.

Monter sur le premier container gris en descendant des escaliers. Ramasser 1 trousse de soins et s'élancer vers les deux containers gris empilés juste devant. Sauter ensuite vers le container bleu puis vers les deux containers parallèles et atteindre le pont supérieur.

Prendre le couloir de droite et tuer 2 mercenaires au bout, puis encore 5 mercenaires autour du premier helipad. Descendre les marches et ramasser 1 trousse de soins devant les caisses. Tuer les 3 mercenaires qui rôdent sur le pont puis emprunter l'un des escaliers et descendre vers l'arrière du bateau.

A l'arrière, éliminer les 3 mercenaires qui montent la garde et franchir la porte automatique pour entrer dans le bâtiment. Suivre le même chemin que dans le premier bateau : descendre les marches et traverser une salle de contrôles. Continuer à suivre l'escalier, franchir une porte automatique et tuer 2 mercenaires dans la salle suivante.

Poursuivre et détruire les caisses du couloir d'après pour éliminer les 2 mercenaires dissimulés derrière. Descendre une volée de marches et tuer 1 mercenaire. Suivre le petit couloir, éliminer 2 mercenaires à droite et gravir les marches à gauche. Regarder la cinématique.

C'est la fin du niveau !

Océan Arctique

Helheim

Plonger et descendre vers une grande allée bordée par six statues. Il y a 8 requins à tuer au total. Passer sous l'arche d'un mécanisme et monter vers la tête de la première statue sur la gauche. A l'intérieur, ramasser 1 trousse de soins et tirer sur un levier : la statue relève les bras et soulève son épée.

Répéter l'opération avec le levier de la deuxième statue sur la gauche.

Secret 1 : Le torse de la troisième statue sur la gauche est brisé. Explorer le creux pour trouver 1 trésor.

Se diriger vers la dernière statue du côté droit de l'allée. Nager vers sa base. Sur la droite, ramasser 1 trousse de soins. Derrière la statue, repérer deux grands engrenages qui brillent lorsque Lara s'en approche. Saisir 2 engrenages et les enclencher sur les essieux en utilisant la touche Interagir.

Aller actionner le levier à l'intérieur de la tête de la statue : les chaînes de part et d'autre de l'allée sont désormais libres. Plonger dans la crevasse juste devant le temple. Chercher une caverne à proximité d'une carcasse de monstre marin et y ramasser 1 trousse de soins.

Secret 2 : Ramasser 1 trésor dans cette caverne.

Secret 3 : Plonger dans la crevasse devant le temple et nager vers la droite. En bas, du côté du temple, trouver 1 trésor.

Secret 4 : Plonger dans la crevasse devant le temple. En bas, à peu près dans l'alignement des statues de gauche, trouver 1 trésor.

Explorer la partie droite du temple : elle se compose d'une terrasse intermédiaire et d'une terrasse haute supportant deux réceptacles. Repérer l'escalier menant à une haute tour sur la droite.

Secret 5 : Contourner la terrasse intermédiaire vers la droite et ramasser 1 trésor.

Secret 6 : Derrière les réceptacles, récolter 1 trésor.

Secret 7 : Nager vers le haut, derrière les réceptacles, et repérer une partie brisée dans le mur de la tour centrale. Y entrer et ramasser 1 trésor.

Entrer dans la tour à droite et monter à la surface. Se hisser sur le sol, grimper à l'échelle et monter sur la corniche à droite. Suivre la corniche et effectuer un saut latéral pour franchir la partie brisée. Une fois au bout de la corniche, s'élancer vers la poutre et se hisser sur celle-ci. Sauter vers l'échelle, grimper et effectuer un saut arrière pour atterrir sur la plateforme.

Monter sur l'échelle suivante. En haut, effectuer un saut arrière pour atteindre une poutre transversale. S'élancer vers la petite poutre perpendiculaire puis sauter vers le haut pour se hisser grâce aux rebords. Récupérer 1 pierre de pouvoir d'Helheim et redescendre.

Secret 8 : Briser une urne sur la droite du socle pour trouver 1 trésor.

Secret 9 : Sauter vers le fragment de plateforme sur la gauche pour récupérer 1 trésor caché dans un vase.

Secret 10 : En bas, avant de plonger dans l'eau, détruire un vase sur la dernière plateforme pour trouver 1 trésor.

Plonger et sortir de la tour. Aller placer la pierre dans l'un des réceptacles : une lueur rougeâtre se dégage des reliefs sous le réceptacle. Aller explorer la partie gauche du temple. Noter la terrasse intermédiaire, la tour semblable à la précédente et les réceptacles. Récupérer 1 pierre de pouvoir d'Helheim près de ceux-ci et la glisser dans l'une des niches.

Secret 11 : Plonger vers la terrasse intermédiaire et ramasser 1 trésor près d'une carcasse de monstre marin.

Nager vers la tour et ramasser 1 trousse de soins à l'entrée. Pénétrer dans le couloir et tourner à droite pour suivre un tunnel.

Secret 12 : Au bout, tourner à droite et ramasser 1 trésor parmi les rochers.

Tourner à gauche et monter jusqu'à une ouverture dans le mur. Suivre celle-ci jusqu'à une petite pièce et prendre 1 pierre de pouvoir d'Helheim sur un socle et retourner vers l'entrée de la tour.

Secret 13 : Prendre 1 trésor dans le coin gauche.

Secret 14 : Avant de redescendre, noter deux échelles parallèles dans le petit tunnel. Suivre celle de gauche et récupérer 1 trésor dans le petite pièce.

Secret 15 : Ressortir et nager tout droit. En face, récolter 1 trésor sur les rochers. Revenir à l'entrée de la tour.

Au lieu de suivre le couloir vers la droite, suivre cette fois l'échelle vers la surface. Monter sur le petit bloc, puis se hisser sur la corniche et se déplacer vers la droite. Effectuer un saut latéral pour atteindre une petite poutre.

Au bout, sauter vers une poutre transversale, puis vers l'échelle juste en face. En haut de l'échelle, faire un saut vers l'arrière pour atterrir sur la plateforme et ramasser 1 pierre de pouvoir d'Helheim sur le socle. Redescendre.

Secret 16 : Briser une jarre non loin du socle pour récupérer 1 trésor.

Sortir de la tour et aller placer les pierres dans leur niche. Actionner ensuite le levier central au-dessus de la porte du temple : le pont s'abaisse.

Entrer dans le temple et se faufiler en haut à droite de l'amas de rochers, puis en bas à gauche du suivant.

Secret 17 : A la première intersection, continuer tout droit et se faufiler entre les rochers pour ramasser 1 trésor dans un cul-de-sac. Revenir.

Ramasser 1 trousse de soins dans un couloir et suivre celui-ci. Passer entre les rochers. Au prochain embranchement, tourner à gauche et remonter une rampe dont les marches sont brisées.

Secret 18 : A l'embranchement suivant, prendre à droite et passer par-dessus les rochers pour trouver 1 trésor. Revenir.

Suivre l'escalier montant.

Secret 19 : A la prochaine intersection, tourner à gauche. Passer en haut à gauche des blocs pour récupérer 1 trésor au fond. Revenir.

Depuis l'escalier, prendre le couloir de droite. Passer par-dessus les blocs et suivre un autre escalier ascendant.

Secret 20 : Ramasser 1 trésor au pied des marches.

Secret 21 : A la prochaine intersection, continuer tout droit et passer par-dessus les blocs. Ramasser 1 trésor au sol et revenir à l'embranchement.

Suivre le couloir aux marches brisées et se faufiler sous les rochers.

Secret 22 : Au prochain embranchement, tourner à droite et récolter 1 trésor. Revenir.

Tourner à gauche et suivre le couloir jusqu'à la surface.

Regarder la cinématique.

Récolter 1 trousse de soins sur le balcon.

Secret 23 : Casser un vase au fond à gauche pour ramasser 1 trésor.

Secret 24 : Récolter 1 trésor dans une urne à droite du balcon.

A droite de l'entrée, noter un relief gravé dans la pierre. Poser la main dessus pour le faire briller.

Depuis le balcon, sauter vers le pilier penché juste devant. Eliminer 1 yéti thrall et 2 thralls vikings. Descendre du pilier.

Secret 25 : Briser un vase gris sur la plateforme pour ramasser 1 trésor.

Suivre le pilier horizontal sur la gauche pour aller activer un deuxième relief gravé sur un pilier.

Secret 26 : Détruire un vase et trouver 1 trésor. Revenir sur la plateforme.

Tuer encore 2 yétis thralls et 8 thralls vikings. Sauter sur le petit poteau enfoncé dans l'eau, puis vers le rebord du bloc à droite. Se déplacer vers la gauche et se positionner dos à un grand pilier un peu penché. Sauter vers l'arrière et s'agripper au poteau. Se percher au sommet.

Sauter vers la plateforme penchée.

Secret 27 : Récolter 1 trésor sur le coin.

Sauter au sommet du poteau suivant et se laisser descendre jusqu'en bas. Prendre 1 trousse de soins au sol.

Secret 28 : Briser le vase gris pour ramasser 1 trésor.

S'élancer vers la seule plateforme accessible, sur la droite et récolter encore 1 trousse de soins. Ne pas toucher au relief pour le moment.

Secret 29 : Sauter vers la petite plateforme à gauche et casser un vase pour ramasser 1 trésor.

Revenir vers la plateforme sous le poteau et sauter vers le poteau horizontal sur la gauche. Le suivre et se hisser sur le bloc suivant puis sur le balcon.

Avancer et regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie !

Yggdrasil

Secret 30 : Aller briser un vase dans le coin gauche du balcon pour ramasser 1 trésor.

Relique 1 : A gauche de la porte, activer un relief. Revenir au bord du balcon et sauter vers la plateforme en contrebas du pilastre à gauche. Activer le quatrième relief : les chutes d'eau s'arrêtent temporairement.

Remonter vers la petite plateforme penchée et repérer l'anneau en hauteur. Lancer le grappin et se balancer puis sauter pour atterrir dans une alcôve et y recueillir 1 relique. Retourner sur le balcon.

Ramasser 1 trousse de soins dans le coin droit. Franchir la porte et suivre le couloir. Au premier embranchement, ramasser 1 trousse de soins dans le couloir de droite. Descendre ensuite le couloir de gauche. Passer le coin et continuer. Glisser le long de la pente. En bas, tuer 1 thrall viking, puis encore 3 thralls vikings qui attaquent.

Poursuivre et s'arrêter à l'embranchement car les hordes d'Helheim arrivent. Éviter à tout prix de se laisser encercler. Utiliser le marteau sans faire de pause pour tuer 28 thralls vikings et 5 yétis thralls dans le couloir. Avancer une fois que le calme est revenu. A l'intersection suivante, ramasser 1 trousse de soins dans le coin gauche.

Descendre les marches du couloir et regarder la cinématique.

Dans le couloir suivant, tuer 2 thralls vikings et 1 yéti thrall après le coin. Ramasser 1 trousse de soins dans le coin droit de l'embranchement puis poursuivre. Glisser le long de la pente et sauter par-dessus le gouffre.

Eliminer 1 yéti thrall à l'embranchement suivant et avancer vers la grande salle au bout du corridor. Regarder la cinématique.

C'est la fin de cette partie !

Plus le temps !

Deuxième étage

Récupérer 1 trousse de soins juste devant Lara puis suivre la passerelle vers la droite. Au bout, sauter vers un petit promontoire en contrebas et s'accrocher aux rebords sur le mur. Se déplacer vers la gauche et contourner le coin. Un moment d'adrénaline se déclenche : Natla envoie une boule de feu vers Lara. Sauter vers le haut ou vers la gauche pour éviter l'attaque.

Monter en haut à gauche du mur et attraper le rebord supérieur. Contourner le coin vers la l'arrière de la tour. Noter un rebord parallèle en contrebas sur la gauche, sauter pour atteindre celui-ci et rétablir

immédiatement la prise de Lara. Continuer vers la gauche et contourner le coin : un nouveau moment d'adrénaline se déclenche avec une attaque de Natla. Sauter vers la gauche pour éviter l'attaque.

Monter le plus haut possible puis sauter vers la gauche pour atteindre une corniche. Suivre celle-ci vers la gauche et se hisser au sol à l'avant de la tour.

Troisième étage

Suivre la passerelle en zigzaguant pour éviter les attaques de Natla. Tuer 3 yétis thralls et atteindre une tour munie d'un anneau. L'attraper avec le grappin et effectuer une course murale pour franchir le vide.

Suivre la passerelle et tuer 1 yéti thrall. Au bout, entrer dans la tour et poser les mains sur le bloc. Pousser le bloc vers l'arrière de la tour : une pierre est désormais accessible au sommet.

Retourner jusqu'à la tour avec un anneau et s'y accrocher. Descendre en rappel jusqu'en bas et lâcher prise deux fois de suite pour arriver au sol. Accrocher le grappin à l'anneau horizontal et descendre le long de la paroi. Se balancer pour atteindre l'alcôve inférieure et y récupérer 1 trousse de soins.

Premier étage

S'élancer vers la plateforme en contrebas, au bord des chutes et tuer 3 yétis thralls. Sauter vers la passerelle de gauche et ramasser 1 trousse de soins au bout de celle-ci. Sauter vers la petite plateforme sur la gauche, en contrebas puis vers la passerelle suivante. Tuer 2 yétis thralls.

Au bout de la passerelle, pousser le bloc au fond de la tour : tout en haut, une autre pierre est révélée. Sauter vers la plateforme en contrebas, puis vers la passerelle cassée dont le bloc est déjà en place. Aller à la passerelle suivante et tuer 4 yétis thralls. Pousser le dernier bloc : les trois pierres sont désormais accessibles.

Pour remonter, retourner à la tour cassée (où se trouvait une trousse de soins auparavant) et effectuer un saut de mur en mur pour atteindre un rebord un peu plus haut. Sauter vers la droite vers le rebord suivant, puis se déplacer vers la droite. Sauter deux fois vers le haut pour attraper le rebord supérieur. S'élancer vers la gauche pour atteindre la plateforme sur la tour, puis se hisser sur les blocs.

Deuxième étage

Sauter vers le promontoire sur la gauche et se hisser. De là, observer des passerelles qui tournent autour de la structure centrale. Sauter sur l'une d'elles quand elle s'approche. Repérer ensuite une construction ornée de runes rouges à cet étage. Sauter vers celui-ci et se hisser sur la terrasse. Récupérer 1 trousse de soins sur la gauche.

Se placer derrière la tour et détruire la pierre : l'une des trois arches s'effondre, créant de nouvelles passerelles en suspension. Sauter vers l'une d'elles puis rejoindre la passerelle principale en face du grand escalier.

Se diriger vers la tour de gauche et sauter vers le recoin à l'intérieur pour ramasser 1 trousse de soins. Effectuer un saut de mur pour monter et attraper une petite corniche sur la droite. Suivre la corniche vers la droite et contourner le coin de la tour. Monter le plus haut possible sur le mur puis s'élancer pour agripper le rebord de gauche.

Troisième étage

Se hisser à l'étage supérieur et suivre la passerelle jusqu'à la tour avec un anneau. Attraper l'anneau et raccourcir la corde du grappin, puis effectuer une course murale et sauter vers la petite plateforme sur la droite.

Récupérer 1 trousse de soins et grimper sur les rebords jusqu'au toit.

Quatrième étage

Se suspendre au bord, vers la structure centrale, et se laisser tomber sur l'un des blocs en rotation. Sauter vers la terrasse de la tour suivante et en faire le tour pour détruire une deuxième arche.

Regarder la cinématique.

Utiliser l'anneau de gauche pour descendre en rappel et se placer devant la tour. Sauter vers l'un des blocs mobiles au centre de la salle et passer de l'un à l'autre pour se rapprocher de la structure centrale. Une fois sur la série la plus haute, sauter vers la structure et s'accrocher à un rebord.

Sauter vers le haut pour s'accrocher au rebord suivant, puis grimper à l'échelle dès que le rebord s'aligne avec cette dernière. Monter le plus haut possible, puis se placer sur le côté gauche de l'échelle pour franchir la partie brisée. Tout en haut, un nouveau moment d'adrénaline se déclenche. Sauter vers le haut pour échapper à l'attaque de Natla et s'agripper au rebord.

Attendre de passer par-dessus la dernière arche et se laisser tomber sur celle-ci. Ne pas sauter ! Descendre et détruire la dernière pierre.

Regarder la cinématique.

C'est la fin de l'aventure !

Niveaux supplémentaires

Sous les cendres

Briser un vase sur la droite pour récupérer 1 trésor.

Sur la même plateforme, sur la gauche, ramasser 1 trousse de soins.

Repérer la passerelle en bois juste devant et s'élancer vers celle-ci. Un moment d'adrénaline se déclenche : le sol s'effondre. Faire demi-tour et revenir sur la plateforme du début, ou bien lancer le grappin pour s'accrocher à l'un des anneaux métalliques suspendus en hauteur. Se balancer et sauter, puis lancer le grappin à nouveau pour accrocher le second anneau.

Se balancer et sauter pour atterrir de l'autre côté. Éliminer 1 araignée géante accrochée au mur.

Sur la droite, briser une jarre et y récupérer 1 trésor.

Revenir vers le pont et noter deux rebords sur la droite. S'élancer vers le premier et monter d'un niveau. Se déplacer vers la gauche et regarder vers l'arrière pour repérer un petit promontoire en bois. Sauter vers celui-ci et s'y hisser. Traverser la poutre sur la droite. Au bout, ramasser 1 trésor au centre de la passerelle. Revenir sur la plateforme où se trouvait l'araignée.

Tuer 2 chauves-souris. Lancer le grappin vers l'anneau le plus proche et s'y suspendre. Se tourner vers la droite et repérer une plateforme plus éloignée en contrebas. Se balancer et sauter pour l'atteindre. Récupérer 1 trousse de soins sur la droite et tuer 4 araignées qui surgissent du boyau sur la gauche.

Entrer dans celui-ci et faire un saut de mur en mur pour grimper. Suivre le tunnel jusqu'au bout.

Entrer dans la salle suivante et récupérer 1 trésor à même le sol.

Noter les deux grilles de part et d'autre de la salle et avancer vers le fond. Au bout, réaliser un saut entre les deux murs pour atteindre une alcôve avec deux leviers.

La manipulation suivante peut se révéler frustrante car elle demande beaucoup de précision dans les mouvements. Les deux leviers de l'alcôve déclenchent l'ouverture de leur grille respective. Celles-ci ne resteront ouvertes que pour une durée limitée.

Baisser le levier de droite, puis celui de gauche. Descendre rapidement au sol de la salle et s'accrocher au premier rebord de la grille sur la droite. Sans perdre un instant, sauter vers le haut pour s'accrocher au rebord suivant, puis se déplacer vers la gauche.

Sauter rapidement vers la gauche pour atteindre une poutre transversale et continuer à progresser vers la gauche. Au bout, repérer une petite poutre en hauteur. Sauter vers le haut et s'y accrocher. Regarder vers l'arrière et noter une autre alcôve. Si la grille est encore levée, attendre qu'elle descende et sauter vers l'arrière pour atteindre la plateforme.

Au bout, ramasser 1 trésor dans le recoin.

Se retourner et faire face à l'alcôve juste en face, au-dessus de l'autre grille. S'élancer vers celle-ci et y atterrir. Suivre le tunnel et tuer 8 chauves-souris en arrivant au bout. Repérer l'anneau en contrebas et plonger dans l'eau.

Nager vers le fond et suivre le mur de gauche. Récupérer 1 trésor derrière un pilier.

Nager vers le milieu du bassin et repérer un radeau maintenu sous l'eau par une chaîne. Utiliser les pistolets et détruire un maillon de la chaîne pour libérer les planches. Monter sur le radeau. Repérer que l'un des piliers sur la droite comporte un rebord. Lancer le grappin vers l'anneau sous l'entrée et tirer sur la corde du grappin pour avancer. Placer le radeau le plus près possible du rebord sur le pilier et s'y accrocher. Monter de deux niveaux.

Se hisser sur la petite poutre. Sauter vers la droite pour s'accrocher à la poutre suivante sur la roue à eau. Monter encore et se hisser sur la poutre. Sauter vers le haut pour atteindre le rebord suivant. Progresser vers la droite et sauter à droite pour atteindre l'autre côté de la roue.

Se diriger vers la droite et, au bout, se laisser tomber sur la petite poutre. Se retourner et repérer l'anneau métallique, sur le mur juste en face. Sauter vers l'avant et lancer rapidement le grappin pour se suspendre à l'anneau. Ajuster la corde, puis se balancer et sauter pour atteindre une canalisation et y ramasser 1 trésor. Revenir sur la roue à eau.

Une fois sur la droite de la roue à eau, ne plus se laisser tomber sur la petite poutre qui permettait d'atteindre l'anneau. Sauter vers le haut et atteindre le rebord supérieur. Progresser vers la gauche et monter sur la petite poutre transversale.

Noter la poutre parallèle, un peu plus en hauteur sur la gauche, et sauter vers celle-ci. S'y hisser et sauter pour agripper le rebord supérieur. Se déplacer vers la droite et sauter à droite pour atteindre la poutre suivante. Grimper sur la poutre transversale.

Derrière la roue sur la gauche, noter une plateforme en bois munie d'un anneau. Effectuer un saut pour atterrir sur la plateforme. Accrocher le grappin à l'anneau et se laisser descendre. Noter la plateforme inférieure. Se balancer légèrement et sauter pour y atterrir.

Avancer vers la droite et suivre la poutre. Noter un rebord sur le mur et s'élancer pour s'y suspendre. Ceci déclenche l'ouverture d'une grille sous-marine. Se laisser tomber dans l'eau et franchir l'ouverture. Suivre le conduit.

Là où le conduit se divise, prendre le conduit de droite et y récupérer 1 trésor. Revenir.

Suivre le conduit de gauche et ramasser 1 trésor.

Faire surface et sortir de l'eau. Sortir de la salle et entrer dans la salle de gauche. Tuer 1 araignée géante et 4 araignées.

S'agripper au pilier central et se hisser au sommet.

Se retourner et sauter sur la plateforme de droite. Briser le vase et récupérer 1 trésor. Revenir sur le pilier.

Sauter vers la barre horizontale et s'y balancer. Sauter pour atteindre la plateforme et tuer 4 araignées. Ramasser 1 trousse de soins au sol. Descendre et entrer dans la salle suivante. Tuer 1 chevalier thrall. Comme dans TR8, une fois qu'il est K.-O., s'approcher du corps et appuyer sur Interagir. Lara effectuera un petit saut et réduira le zombie en miettes.

Récupérer 1 trousse de soins sur la droite. S'approcher de l'ouverture donnant dans une vaste salle. Se retourner et aviser l'anneau suspendu en hauteur. Y accrocher le grappin et descendre en rappel dans la salle.

Tuer 2 chevaliers thralls qui attaquent. Se diriger vers la gauche et ramasser 1 trousse de soins près de l'entrée. Suivre le tunnel jusqu'à une petite salle. Tuer 1 chevalier thrall et 1 araignée géante.

S'agripper à la colonne centrale et monter au sommet. Sauter vers la poutre transversale, se diriger vers la droite et effectuer un grand saut pour atteindre l'entrée suivante. Tuer 4 araignées et continuer à avancer. Tuer encore 1 araignée géante.

Au bout, briser un vase et ramasser 1 trésor.

Revenir sur la petite poutre transversale face à l'entrée. Se retourner et faire face à l'entrée. Noter les deux plaques grises sur la droite de l'ouverture. Lever la tête et noter la barre horizontale en hauteur. Sauter vers le mur et, dès que Lara le touche, sauter à nouveau pour rebondir et atteindre la barre.

Se hisser sur la barre et noter l'anneau métallique en hauteur. Sauter vers l'avant et lancer le grappin pour s'y accrocher. Effectuer une course murale et sauter tout au bout pour atteindre l'entrée suivante.

Dans la salle, ramasser 1 trousse de soins puis suivre le chemin vers la droite. Tourner ensuite à gauche et tuer 1 chevalier thrall. Continuer à avancer et monter les marches.

Après avoir passé l'arche, se retourner et détruire un vase pour ramasser 1 trésor.

Avancer jusqu'au rebord et tuer 4 chauves-souris. Se hisser sur la barre horizontale à gauche et sauter pour attraper le rebord supérieur. Progresser jusqu'au bout à droite, puis sauter vers la droite pour atteindre le rebord sur le pilier. Se diriger vers la droite et lâcher prise pour atteindre le rebord inférieur. Tuer 8 chauves-souris qui attaquent.

Sauter vers l'arrière et s'accrocher au pilier. Se diriger vers la gauche et sauter pour attraper la barre horizontale. S'y balancer et sauter pour se suspendre au rebord sur le mur d'en face. Se diriger vers la gauche et sauter pour attraper le rebord suivant. Continuer à progresser vers la gauche jusqu'à une entrée. S'y laisser tomber.

Explorer l'endroit et récupérer 1 trousse de soins sur la droite.

Se retourner et revenir vers l'ouverture. Sauter au sommet sur pilier et se laisser glisser vers le bas. Traverser la pièce et aller biser un vase pour prendre 1 trésor.

Dans la même pièce, fouiller une alcôve pour y trouver 1 trésor.

Tuer 1 araignée géante et remonter.

Suivre le corridor et monter les escaliers. Laisser 1 chevalier thrall se faire piéger par les pics qui sortent du mur. Passer rapidement entre les pics quand ils s'écartent. Poursuivre.

Avant les pics suivants, noter deux pans de murs très rapprochés. Effectuer un saut de mur de l'un à l'autre pour monter. S'agripper au rebord supérieur et noter la barre horizontale juste devant les pics. S'élancer vers celle-ci et s'y suspendre. Ne pas tourner mais se hisser sur la barre. Attendre que les pics s'ouvrent et s'élancer vers la seconde barre. Sauter quand les pics s'ouvrent et suivre le corridor.

Dans la salle suivante, tuer 1 araignée géante qui surgit sur la gauche. Descendre les marches jusqu'au sol et tuer 2 chevaliers thralls.

Dans un recoin sous les escaliers, briser une jarre et y ramasser 1 trésor.

Sur le socle du mécanisme, détruire un vase et y prendre 1 trésor.

Noter la petite plateforme surélevée au fond de la salle (d'où surgissaient les thralls un peu plus tôt). S'agripper à l'un des rebords inférieurs pour s'y hisser et prendre 1 trousse de soins. Lever la tête et repérer l'anneau en hauteur. Lancer le grappin et raccourcir la corde.

Regarder à droite et noter la corniche. Effectuer une course murale et s'élancer vers celle-ci. Progresser ensuite vers la droite et sauter pour attraper la corniche suivante. Sauter à nouveau au bout et se hisser sur la petite poutre transversale à droite. Effectuer un grand saut pour atteindre la passerelle de bois. Tuer 1 araignée géante et 4 chauves-souris.

Contourner le gros pilier en bois joignant la passerelle au mécanisme. Derrière, aviser le rebord métallique de l'un des grands anneaux métalliques encerclant le mécanisme. Se déplacer vers la gauche jusqu'à ce que Lara surmonte une petite poutre transversale. Se laisser tomber sur celle-ci et traverser. Sauter pour se hisser sur le promontoire et tuer 1 araignée géante.

Dans le coin, détruire l'urne pour y récupérer 1 trésor.

Les deux piliers en bois coulissent sur le sol. Lancer le grappin et agripper l'anneau de l'un. Puis tourner avec la corde autour du second pilier. Raccourcir la corde pour que les piliers se rapprochent simultanément et se rassemblent au centre : une grille s'ouvre. Se diriger vers celle-ci et entrer dans le couloir. Poursuivre.

La salle suivante est celle de la roue à eau, traversée au tout début. Sauter vers l'avant et lancer le grappin vers l'anneau suspendu au plafond. Raccourcir la corde et effectuer une course murale pour atteindre les marches brisées. Grimper et tuer 4 chauves-souris.

Suivre la poutre transversale et la traverser. Au bout à droite, noter une barre horizontale suspendue au mur. S'élancer vers celle-ci et s'y suspendre : de l'eau remplit le bassin, faisant monter le niveau et activant la roue à eau.

Se laisser tomber dans l'eau et remonter vers la roue en utilisant le radeau. Une fois sur la petite poutre transversale à gauche, sauter vers la plateforme en bois.

Biser le vase pour prendre 1 trésor.

Passer la grille et suivre le couloir pour revenir dans la salle du mécanisme, désormais en mouvement. Tuer 1 chevalier thrall. Remonter vers la passerelle de bis, en haut de la salle, et sauter vers le cercle métallique le plus proche. Se déplacer rapidement vers la gauche pour éviter le rouleau avec des pics.

Effectuer trois sauts successifs vers le haut pour atteindre un cercle métallique immobile. Le contourner vers la droite et s'arrêter un peu avant le second rouleau avec des pics. Lever la tête et attendre qu'un rebord apparaisse sur la partie supérieure. Quand c'est le cas, sauter vers le haut et se déplacer rapidement vers la gauche.

Effectuer un saut arrière depuis ce rebord pour atteindre le petit pilier vertical et grimper sur celui-ci. Sauter ensuite vers la plateforme en bois contre le mur de la salle et tuer 1 araignée géante en contrebas.

Récupérer 1 trésor le long du mur.

Suivre la plateforme vers la gauche et sauter vers la poutre. Suivre celle-ci vers la gauche et noter le rebord sur la grille ouverte. Sauter pour s'y suspendre et entrer par grille.

Avancer dans le corridor et ramasser 1 trousse de soins. Descendre les marches et tuer 1 chevalier thrall et 4 chauves-souris.

Utiliser le grappin pour se suspendre à l'anneau métallique sur le plafond et se balancer pour récupérer 1 trésor.

Depuis cette petite plateforme, sauter vers le haut pour se suspendre au rebord et se déplacer vers la gauche.

Lâcher prise pour atteindre le rebord inférieur et continuer vers la gauche jusqu'au bout. Sauter vers l'arrière pour atterrir au sommet d'un pilier. Se laisser glisser jusqu'en bas. Briser deux vases pour retrouver 2 trésors et tuer 2 araignées géantes. Remonter et revenir sur le rebord supérieur, juste avant le pilier.

Sauter vers le rebord plus en hauteur et regarder vers l'arrière : noter la barre horizontale. Sauter vers celle-ci, se balancer et s'élancer pour atteindre le rebord en face. Se déplacer vers la gauche et sauter sur la plateforme.

Suivre le corridor et tuer 1 chevalier thrall et 4 chauves-souris. Avancer jusqu'aux pics qui sortent du mur. Noter un anneau métallique sur le mur de gauche et l'agripper avec le grappin. Raccourcir la corde pour monter puis effectuer un saut vers l'arrière pour atteindre le rebord opposé.

S'élancer vers la première barre horizontale. S'y hisser (ou tourner autour) et attendre que les pics s'ouvrent pour sauter vers la barre suivante. Procéder de même pour atteindre l'autre côté. Suivre le couloir et tuer 1 araignée géante.

Se suspendre au rebord avant de se laisser tomber dans la salle suivante. Tuer 1 araignée géante qui rôde sur la plateforme.

Se hisser sur le pilier le plus éloigné de l'entrée et grimper au sommet. Sauter vers la petite poutre transversale toute proche et la traverser. S'agripper ensuite au rebord de droite, puis au suivant. Sauter ensuite vers le haut puis effectuer un grand saut vers le rebord de droite. Grimper encore d'un niveau, sauter vers la droite pour atteindre le rebord suivant et effectuer deux sauts successifs pour atteindre le rebord le plus en hauteur. Faire ensuite un grand saut vers la gauche pour atteindre le rebord suivant. Atteindre l'alcôve en faisant un dernier saut vers la gauche, puis se hisser dans l'alcôve et ramasser 1 trésor. Redescendre en se suspendant au rebord de l'alcôve et en se laissant tomber pour attraper un rebord inférieur (raffermir la prise de Lara si besoin est).

Remonter sur le second pilier et sauter vers la poutre transversale en bois sortant de la structure centrale. S'y hisser et sauter vers le rebord supérieur. Sauter vers le rebord de droite puis vers le suivant et progresser vers la droite. Contourner le coin et atteindre une échelle.

Descendre à l'échelle et traverser le bassin. Grimper sur la petite poutre qui affleure l'eau. Effectuer un saut de mur pour atteindre la barre horizontale en hauteur. Se hisser sur la barre et repérer l'anneau métallique en hauteur. Sauter vers l'avant et lancer le grappin pour s'y suspendre. Raccourcir la corde de manière à se trouver à la hauteur d'une plateforme en bois supportant un vase. Effectuer une course murale et sauter pour atteindre celle-ci. Briser le vase pour récupérer 1 trésor.

Entrer dans la pièce suivante et tuer 1 araignée géante. Se hisser sur le pilier et sauter vers une petite plateforme suspendue. Ramasser 1 trésor.

Repérer la petite entrée latérale et s'y faufiler. Suivre le tunnel jusqu'à une salle remplie d'eau. Se hisser dans l'une des alcôves et sauter pour atteindre l'alcôve opposée. Récupérer 1 relique au fond d'un recoin. Revenir à la salle principale et remonter à l'échelle de la structure centrale.

En haut se trouve un casse-tête avec les trois parties d'un dragon. Lara doit recomposer le dessin pour ouvrir la grille et activer le mécanisme. Pour ce faire, noter l'anneau métallique en hauteur dans la petite pièce. Placer Lara sur la partie centrale du puzzle et la faire coulisser vers la petite pièce.

Faire de même avec la partie finale du puzzle. Une seule des trois parties (la première) se trouve encore sur le puzzle.

Pour positionner correctement la partie première, accrocher le grappin à l'anneau. Ensuite, tourner la corde du grappin autour de la statue de droite. Enfin, aller se positionner sur la première partie du puzzle et tirer sur la corde : la dalle coulisse et se met en place.

Procéder de même pour la partie finale du puzzle : pour la remettre sur le puzzle, accrocher le grappin à l'anneau. Ensuite, tourner la corde autour de la statue du milieu et aller se positionner sur la dalle représentant la queue du dragon. Tirer sur la corde : la dalle se positionne sur le puzzle, mais pas à sa place. Procéder de même avec la statue de gauche pour mettre la dalle en place.

Enfin, faire coulisser la dalle centrale à sa place : la grille s'ouvre, libérant la grande statue de dragon. Récupérer 1 trousse de soins derrière celle-ci, puis lancer le grappin pour agripper l'anneau et faire glisser la statue jusqu'aux dalles : un mécanisme se déclenche et des lames commencent à tourner autour des pilier de la salle principale.

Laisser le grappin accroché à la statue de dragon et se laisser descendre en rappel par la gauche de la structure. Effectuer une courte course murale et se laisser tomber pour atteindre un petit rebord sur la gauche. Se hisser sur la poutre transversale et la traverser.

Noter les rebords sur le premier pilier avec les lames. Sauter vers celui qui se trouve à la hauteur de Lara. Effectuer ensuite des sauts successifs vers le haut, entre les lames, pour monter. Depuis le rebord le plus haut, regarder vers l'arrière et noter un anneau métallique sur le mur latéral de la salle. Sauter vers l'arrière et immédiatement lancer le grappin pour s'y accrocher.

Raccourcir la corde et effectuer une course murale. Noter l'alcôve sur la gauche. Sauter vers le rebord sous celle-ci, puis se déplacer vers la gauche et sauter vers le haut. Récupérer 1 trésor.

Se laisser tomber dans l'eau et monter sur la petite plateforme sous l'anneau. Se hisser sur le rebord en bois et sauter vers la poutre sur la droite. S'y hisser, sauter vers le rebord supérieur et progresser jusqu'au bout à droite. Sauter vers la poutre suivante et la traverser.

Comme pour le premier pilier, sauter vers le rebord à la hauteur de Lara. Effectuer des sauts successifs pour monter, en faisant très attention aux lames. Se hisser au sommet du pilier.

Noter la plateforme en bois en contrebas. Sauter vers celle-ci et récupérer 1 trésor. S'élancer vers le pilier et remonter au sommet.

Lancer le grappin vers le plafond et sauter du pilier pour se balancer. Se tourner légèrement vers la droite et noter l'ouverture d'une canalisation dans le mur. Se balancer et sauter pour atteindre le conduit. Prendre 1 trésor. Depuis l'ouverture, sauter vers l'avant et lancer immédiatement le grappin pour s'accrocher à l'anneau du plafond.

Se balancer et allonger la corde autant que possible pour éviter une chute trop longue. Sauter vers la cour derrière les barreaux.

Regarder la cinématique.

Tuer 1 chevalier thrall. Entrer dans le couloir de droite et sauter pour baisser le levier. Tuer encore 3 chevaliers thralls. Entrer dans le couloir suivant sur la droite et baisser le levier suivant. Ressortir et tuer 2 chevaliers thralls. Aller dans l'un des couloirs de gauche et baisser le levier. Ressortir et tuer 1 chevalier thrall. Entrer dans le quatrième couloir et baisser le dernier levier.

Monter les marches et franchir le portail.

C'est la fin du niveau !

L'ombre de Lara

Prendre quelques instants pour découvrir les capacités du personnage. Noter, en haut à gauche de l'écran, les deux jauges. La plus grande indique le niveau de santé – celle-ci se régénère toute seule. La seconde, plus petite, indique le niveau de Pouvoir des Ombres. Lorsque cette jauge est au maximum, elle est de couleur blanche. Les boutons LB et RB activent le Pouvoir des Ombres, permettant au personnage de bouger plus rapidement et d'attaquer avec plus de puissance.

Monter sur la veine rocheuse et sauter pour s'accrocher au rebord supérieur, puis se hisser sur la plateforme. Une veine rocheuse se trouve juste devant : y grimper et sauter vers le haut pour atteindre le rebord. Se déplacer vers la gauche. Au bout, sauter vers la gauche pour atteindre le rebord suivant, puis sauter à nouveau pour atteindre une corniche formant un coin. Suivre celle-ci vers la gauche. Noter la veine rocheuse sur la gauche et sauter pour l'atteindre. Descendre le long de la veine et lâcher prise tout en bas pour attraper le rebord inférieur.

Se déplacer vers la gauche et se hisser sur la plateforme. Escalader la veine rocheuse à droite, puis la suivante juste au-dessus et sauter vers la droite pour atteindre le rebord. Sauter vers la droite pour atteindre la veine rocheuse suivante, grimper puis sauter vers le haut pour attraper le rebord de la plateforme. Se hisser.

Contourner les piliers par la gauche pour récupérer 1 trésor.

Suivre le couloir de droite. Glisser le long de la pente et avancer jusqu'à l'intersection.

Dans le coin à droite, récupérer 1 trésor sur le sol.

Prendre le chemin de gauche, suivre le corridor et glisser le long de la pente. Sauter pour éviter le bassin d'Eitr et continuer à avancer. Au bout, utiliser le Pouvoir des Ombres pour tuer 1 thrall viking puis 1 yéti thrall.

Suivre le corridor débloqué par le yéti et arriver en bordure de la salle où se déroulait le niveau « Plus le temps ! » dans Tomb Raider Underworld. Descendre sur la plateforme et éliminer 3 thralls vikings. Descendre les marches et se diriger vers la structure centrale. Tuer encore 2 thralls vikings et se diriger vers la tour à droite.

Effectuer un saut en oblique pour atterrir sur la plateforme au centre de la tour et récupérer 1 trésor sur le sol. Revenir.

Monter à la veine rocheuse sur la droite et, en haut, sauter vers la droite pour atteindre le rebord. Se déplacer vers la droite et contourner le coin. Sauter ensuite vers le haut et escalader la veine rocheuse. Tout en haut, effectuer un saut pour attraper le rebord de la plateforme et se hisser. Sauter vers la partie droite de la tour et se suspendre sur le côté droit pour atterrir sur la passerelle.

Avancer vers la chute d'Eitr. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir le temps et passer entre deux blocs d'Eitr. Poursuivre. Glisser le long de la passerelle en pente. En bas, tuer 1 thrall viking.

Explorer la plateforme et récupérer 1 trésor sur la gauche.

Franchir l'arche et suivre la passerelle vers la chute d'Eitr. Comme précédemment, utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir le temps et franchir la chute. Monter les marches vers le dais.

Regarder les cinématiques.

Dans la salle de départ, récupérer 1 trésor dans le coin droit.

Repérer la veine rocheuse sur la gauche et y grimper. En haut, sauter ver la droite pour atterrir sur la plateforme et faire le tour de celle-ci. Tuer 1 thrall viking surgissant de la première chute d'Eitr. Poursuivre et entrer dans le couloir. Tuer encore 1 thrall viking. Suivre le couloir et glisser sur un plan incliné. En bas, éliminer 2 thralls vikings. Avancer jusqu'au bord du bassin d'Eitr.

Noter la veine rocheuse sur la gauche du bassin et s'élancer vers celle-ci. Grimper rapidement et effectuer un saut vers le haut pour agripper le rebord. Progresser vers la droite et se hisser sur la plateforme. Suivre ensuite le couloir et éliminer 1 yéti thrall. Avancer jusqu'au bord du gouffre.

Noter la corniche sur la gauche et s'élancer vers celle-ci. Lâcher prise pour attraper la corniche inférieure. Progresser vers la droite jusqu'à la chute d'Eitr puis regarder vers l'arrière. Noter la veine rocheuse et la corniche à sa gauche. Sauter vers l'arrière et immédiatement sauter vers la gauche pour s'agripper au rebord. Se déplacer vers la gauche puis sauter vers l'arrière pour atteindre la corniche opposée. Enfin, sauter vers la droite pour atterrir dans le couloir.

Dans le coin du couloir, récupérer 1 trésor.

Suivre le couloir et descendre les marches.

Ramasser 1 trésor dans le cul-de-sac rempli de brume sur la gauche.

Suivre le couloir jusqu'au bord du bassin. Noter la veine rocheuse sur la droite et sauter pour s'y accrocher. Descendre le plus bas possible, sauter à gauche vers la veine rocheuse suivante et descendre encore. Sauter immédiatement vers la gauche pour atteindre la corniche et suivre celle-ci.

Au bout, sauter vers le rebord puis vers la veine rocheuse sur la gauche et monter. En haut, sauter vers la gauche pour atterrir dans un couloir. Suivre celui-ci jusqu'au gouffre suivant.

Prendre quelques instants pour noter le minutage du mouvement des blocs. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir le temps. Sauter successivement sur les deux blocs puis regarder à droite et noter la veine rocheuse. Grimper et sauter vers le haut pour se suspendre au rebord.

Effectuer ensuite deux sauts successifs vers la gauche pour atteindre les deux veines rocheuses, puis sauter encore une fois pour attraper la corniche. Suivre le couloir et arriver jusqu'à une grande salle.

Récupérer 1 trésor non loin de l'entrée, sur la droite.

Descendre les marches et tuer 2 thralls vikings. Noter le pilier muni d'une veine rocheuse, juste devant le promontoire. Glisser le long de la pente et sauter vers celui-ci. Descendre le long de la veine rocheuse et atterrir sur la plateforme.

Se retourner et noter la veine rocheuse opposée. Y grimper et sauter vers le rebord qui la surplombe. Se déplacer vers la droite. Au bout, effectuer deux sauts latéraux vers la droite pour franchir les deux veines rocheuses. Sauter ensuite vers le rebord à droite et passer le coin.

Escalader la veine rocheuse juste au-dessus. En haut, sauter immédiatement vers la droite et se suspendre au rebord. Attendre que le Pouvoir des Ombres soit au maximum à nouveau puis sauter vers le haut et grimper à la veine rocheuse. Au bout, sauter vers la gauche et escalader immédiatement la veine rocheuse suivante. En haut, sauter vers le haut pour s'accrocher au rebord. S'élancer vers la droite pour attraper la corniche suivante et se déplacer vers la droite.

Grimper à la veine rocheuse. En haut, sauter vers la droite pour atteindre une longue corniche. Suivre celle-ci vers la droite le long de la chute d'Eitr. Au bout, lâcher prise et descendre le long de la veine rocheuse, puis se laisser tomber sur le rebord inférieur. Descendre encore une fois et suivre la corniche vers la gauche en passant cette fois derrière la chute d'Eitr.

Lâcher prise pour atteindre le rebord inférieur, se déplacer vers la gauche et lâcher prise à nouveau. Aller tout à gauche et noter un petit pilier ressortant du lac d'Eitr. Sauter et se percher au sommet, puis s'élancer vers la plateforme toute proche. Traverser celle-ci et sauter vers le petit pilier opposé.

Se tourner vers la gauche et s'élancer vers la veine rocheuse. Grimper et, en haut, sauter tout de suite à droite pour atteindre la veine rocheuse suivante. Lâcher prise pour se suspendre au rebord inférieur et attendre que la jauge de Pouvoir des Ombres remonte.

Escalader ensuite la veine rocheuse. En haut, sauter vers le rebord supérieur et le suivre vers la gauche. Effectuer un saut latéral vers la gauche puis grimper le long de la veine rocheuse et sauter pour attraper le rebord qui la surplombe. Aller vers la droite et monter d'un niveau. Continuer à se déplacer vers la droite, puis se laisser tomber sur la plateforme.

Traverser la plateforme. Sur la droite, noter le rebord et sauter pour s'y suspendre. Se déplacer vers la gauche et lâcher prise par deux fois. Suivre la corniche vers la gauche et regarder vers l'arrière. Sauter pour se percher au sommet du petit pilier, puis se retourner et sauter pour atteindre la plateforme centrale.

Tuer 2 thralls vikings qui surgissent. Noter ensuite une tour comportant une tête de serpent sculptée, à droite. S'élancer vers le rebord et contourner la tour jusqu'à une veine rocheuse. Escalader celle-ci et sauter vers le haut pour atteindre le rebord encerclant un bassin d'Eitr. Faire le tour de celui-ci puis regarder vers l'arrière et noter la corniche encerclant la tour la plus proche. Sauter vers celui-ci et en faire le tour. S'élancer ensuite vers la veine rocheuse et monter. Au sommet, sauter vers la gauche pour atterrir sur une plateforme.

Escalader la veine rocheuse sur la droite. En haut, sauter vers la gauche pour se suspendre à un rebord sous une statue de serpent. Suivre le rebord jusqu'à une veine rocheuse et grimper. En haut, sauter vers le haut pour attraper le rebord d'un bassin d'Eitr et en faire le tour. Au bout, sauter vers l'arrière pour attraper une corniche qui fait le tour d'une statue de serpent.

Contourner la statue jusqu'à une veine rocheuse. Au sommet, sauter vers le haut pour agripper un rebord, puis sauter vers la droite pour atterrir sur une plateforme.

Récupérer 1 trésor sur la gauche de la plateforme.

Suivre la passerelle vers la droite et faire un saut pour franchir le gouffre.

Avant d'entrer dans le tunnel, regarder sur la droite et noter une corniche circulaire encerclant une tour. Suivre la corniche vers la droite. Au bout, effectuer un saut vers l'arrière et se suspendre au rebord. Sauter ensuite vers le haut pour monter d'un niveau. Suivre la corniche vers la droite et sauter vers la droite pour attraper le rebord suivant. Utiliser les deux veines rocheuses pour descendre jusqu'à un rebord.

Effectuer deux sauts successifs vers la droite pour passer sur deux veines rocheuses, puis sauter à nouveau pour atteindre un rebord. Attention, le mouvement suivant demande rapidité et précision ! Grimper le long de la veine rocheuse jusqu'au somment, ensuite sauter deux fois vers la gauche pour franchir deux veines rocheuses. Enfin, sauter immédiatement vers la gauche pour atteindre une petite corniche. Se déplacer vers la gauche et se laisser tomber sur le bloc pour ramasser 1 relique. Retourner à l'entrée du tunnel.

Suivre le corridor et descendre d'un niveau. Tuer 2 thralls vikings et avancer jusqu'au bord d'un bassin d'Eitr. Sauter vers la droite et suivre la corniche pour traverser. Se laisser tomber de l'autre côté et suivre le couloir vers la gauche.

Avant de monter d'un niveau, récupérer 1 trésor dans le coin droit de la fosse.

Grimper et monter sur la veine rocheuse. En haut, sauter vers une corniche et la suivre vers la droite. Au bout, sauter vers le haut vers la veine rocheuse, puis vers la droite vers la suivante, puis à nouveau vers le haut vers la troisième veine rocheuse et enfin vers la gauche vers le rebord. Se hisser sur la plateforme.

Suivre le couloir et tuer 1 yéti thrall.

Dans la salle suivante, faire attention au timing de la flamme d'Eitr. Lorsqu'elle s'éteint, utiliser le Pouvoir des Ombres et sauter pour traverser.

Récupérer 1 trésor dans le coin gauche du couloir.

Poursuivre et tuer 2 thralls vikings. Attendre que les flammes s'éteignent et utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir le temps et traverser. Suivre le corridor jusqu'à la grande salle. La structure centrale, qui alimente la chambre de guérison et permet à Natla de se soigner, est reliée au plafond. Il faut donc grimper.

Courir vers la droite et escalader la veine rocheuse. En haut, sauter vers la gauche et suivre la corniche jusqu'à un levier de pierre qui s'abaisse : une plateforme apparaît, reliant l'un des côtés à la structure centrale.

Se laisser glisser sur la pente, rejoindre la structure centrale et éliminer 3 thralls vikings. Noter une autre passerelle passant sous un conduit et la traverser. Noter la veine rocheuse sur la gauche et y grimper, puis sauter vers le rebord supérieur. Regarder vers l'arrière et sauter pour s'accrocher à une corniche circulaire.

Se positionner sous la tête de serpent et utiliser le Pouvoir des Ombres pour la faire coulisser : l'Eitr est dévié vers la structure centrale qui s'élève. Descendre devant la structure centrale. Noter le rebord sur la gauche et sauter vers celui-ci. Monter de deux niveaux et sauter vers la droite pour attraper le rebord opposé. Se déplacer vers la droite. Monter le long de la veine rocheuse et, en haut, sauter vers la droite pour atterrir sur la structure centrale. Tuer 2 thralls vikings et 1 yéti thrall. Suivre la passerelle allant vers un conduit d'Eitr.

Ramasser 1 trésor au sol, sur la droite, près de la chute d'Eitr.

Ressortir de l'alcôve et s'élancer vers le rebord à droite. Suivre la corniche jusqu'au bout puis faire un saut arrière pour atteindre la plateforme. Poursuivre. Tuer 1 thrall viking qui surgit de la première chute, et 2 thralls vikings surgissant de la deuxième. Au bout, monter sur la veine rocheuse, puis sauter vers la droite et suivre le rebord jusqu'à un levier de pierre qui descend : la structure centrale monte encore.

Sauter vers le rebord à droite et suivre la corniche vers la droite. Au bout, grimper sur la veine rocheuse et sauter vers la droite au sommet. Éliminer 1 yéti thrall et 2 thralls vikings qui attaquent. Suivre la passerelle sur la gauche et s'agripper au rebord de gauche. Progresser vers la gauche le long de la corniche et sauter vers la gauche au bout.

Récupérer 1 trésor à l'extrême gauche de la plateforme.

Le chemin est bloqué par une chute d'Eitr. Monter le long de la veine rocheuse à gauche, puis sauter vers la droite pour se suspendre au rebord. Escalader la seconde veine rocheuse et effectuer un sursaut au sommet pour s'accrocher à la corniche surmontée d'une tête de serpent. Faire coulisser la statue : l'Eitr est dévié et le chemin est libre. Descendre le long de la veine rocheuse et se rattraper au rebord inférieur. Lâcher prise pour atterrir sur la plateforme.

Tuer 2 thralls vikings. Suivre le chemin jusqu'à une impasse. Sur la gauche, noter la veine rocheuse et y grimper. Attraper le rebord supérieur, puis regarder vers l'arrière et sauter pour atterrir au sommet de la plateforme. Descendre de l'autre côté du bloc et avancer vers la gauche.

Noter une plateforme circulaire turquoise juste en face et s'élancer vers celle-ci. S'accrocher au rebord sur le mur et monter d'un niveau. Suivre la corniche vers la droite. Au bout, laisser le levier en pierre descendre : la structure centrale s'élève au maximum et des mécanismes se mettent en place tout autour de la salle.

Noter le rebord à gauche et s'élancer vers celui-ci. Monter de deux niveaux et sauter à droite pour attraper le rebord opposé. Progresser vers la droite puis grimper le long de la veine rocheuse. En haut, sauter vers la droite et atterrir sur la structure centrale. Éliminer 1 yéti thrall qui attaque, puis suivre la passerelle et entrer dans le couloir. Tuer les 2 thralls vikings qui surgissent et poursuivre.

Au coude suivant, ramasser 1 trésor dans le coin droit.

Suivre le couloir jusqu'au gouffre. Sauter vers la gauche pour s'agripper au rebord, puis descendre le long de la veine rocheuse. Lâcher prise et se rattraper au rebord. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir le temps et passer entre les marteaux. Lâcher à nouveau prise en bas et se rattraper au rebord.

Suivre la corniche vers la gauche et sauter dans le couloir. Descendre les marches et avancer jusqu'à des murs qui se referment. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir leur mouvement et pouvoir passer (rouler à la fin). Au bout, sauter vers le petit rebord juste en face de la sortie. Grimper le long

de la veine rocheuse et s’arrêter juste sous les marteaux. Profiter du Pouvoir des Ombres pour passer et se suspendre au rebord supérieur. Suivre celui-ci vers la droite et procéder de la même façon pour franchir les marteaux suivants. S’élancer ensuite vers le haut pour attraper le rebord, puis sauter vers la droite pour atteindre la plateforme. Avancer et tuer 3 thralls vikings.

Dans le coin droit, récupérer 1 trésor caché entre les pierres.

S’arrêter au bord du bassin. Sauter vers la passerelle centrale. Sans le Pouvoir des Ombres, le sosie va exactement à la même vitesse. Avancer par étape, sinon le Pouvoir des Ombres s’épuisera avant d’arriver au bout : franchir les têtes crachant de l’Eitr une par une et laisser la Pouvoir des Ombres remonter entre chacune. Au bout, se hisser sur le bloc et suivre le couloir. Glisser sur un pan incliné et continuer jusqu’à la chambre de guérison. Regarder les cinématiques.

De retour dans cette même salle, tuer 4 thralls vikings et 1 yéti thrall puis 2 thralls en armure. Grimper à la veine rocheuse sur la droite, s’accrocher au rebord et monter à nouveau sur la seconde veine rocheuse. En haut, sauter vers la droite et se réceptionner sur la plateforme. Contourner la plateforme jusqu’au corridor et suivre celui-ci.

Glisser le long du plan incliné et sauter pour éviter le bassin. Poursuivre jusqu’au bassin suivant et tuer 3 thralls vikings. Escalader ensuite la veine rocheuse à gauche et se suspendre au rebord supérieur. Se déplacer vers la droite jusqu’à la chute d’Eitr. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir la chute et passer. Au bout, sauter vers le rebord supérieur. Utiliser à nouveau le Pouvoir des Ombres pour franchir la chute et grimper le long de la veine rocheuse. En haut, sauter vers la gauche.

Suivre le couloir et tuer 1 yéti thrall. Aller jusqu'au bord du bassin et sauter vers la corniche sur la gauche. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour franchir la chute d'Eitr au bon moment. Au bout, lâcher prise pour attraper le rebord inférieur et aller vers la droite.

Regarder vers l'arrière et noter la chute d'Eitr. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour la ralentir et sauter au bon moment pour agripper la veine rocheuse. Sauter ensuite immédiatement vers la gauche et se suspendre au rebord. Regarder ensuite vers l'arrière et sauter à nouveau pour atteindre le rebord opposé. Sauter vers la droite pour arriver dans le corridor.

Suivre le couloir et descendre les marches. Tuer 2 thralls vikings et poursuivre jusqu'au bord du bassin. Sauter vers la veine rocheuse à droite et descendre, sauter vers la veine rocheuse suivante et descendre à nouveau. Enfin, sauter vers la corniche sur la gauche et suivre celle-ci jusqu'au bout. Sauter ensuite vers le rebord, puis vers la veine rocheuse à gauche et y grimper. En haut, sauter vers la gauche pour atteindre une petite plateforme.

S'arrêter au bord du bassin où deux plateformes montent et descendent. Sauter vers la première et utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir l'Eitr qui s'écoule et passer entre les deux plateformes. Sauter sur la seconde et immédiatement vers la droite pour grimper sur la veine rocheuse. S'élancer vers le haut et attraper le rebord.

Effectuer deux sauts vers la gauche pour franchir les deux veines rocheuses et, au bout, atteindre le couloir. Suivre celui-ci jusqu'à la grande salle.

Descendre les marches, glisser sur la rampe et sauter vers la veine rocheuse au bout. Descendre sur la plateforme et faire volte-face. S'élancer vers la veine rocheuse et sauter vers le haut pour agripper le rebord. Se déplacer vers la droite. Au bout, franchir les deux veines rocheuses à droite et attraper le rebord suivant. Passer le coin et monter sur la veine rocheuse jusqu'au rebord supérieur.

Sauter vers la droite et grimper à la veine rocheuse. En haut, sauter immédiatement vers la gauche et grimper à la veine rocheuse suivante. Depuis le rebord, sauter vers la droite pour attraper le rebord suivant et escalader la veine rocheuse. En haut, sauter vers la droite pour attraper une corniche passant devant une chute d'Eitr.

Au bout, lâcher prise et descendre par la veine rocheuse. Se rattraper au rebord inférieur et suivre la corniche vers la gauche (en passant derrière la chute).

Au bout, lâcher prise par deux fois, puis regarder sur la gauche depuis le rebord le plus bas pour repérer un petit pilier sortant de l'eau. Se percher sur celui-ci, puis sauter vers la plateforme juste derrière. Traverser la plateforme et, au bout, sauter sur le petit pilier suivant.

Sauter vers la gauche pour grimper à la veine rocheuse. En haut, sauter vers la droite pour s'agripper à la veine rocheuse suivante mais lâcher prise pour se suspendre au rebord inférieur et attendre que la jauge de Pouvoir des Ombres remonte.

Escalader ensuite la veine rocheuse, se suspendre au rebord supérieur et le suivre vers la gauche. Au bout, sauter vers la gauche et grimper à la veine rocheuse. S'élancer vers le haut pour s'accrocher au rebord et suivre la corniche. Lâcher prise et se rétablir sur la plateforme.

Traverser la plateforme et attraper le rebord de l'autre côté. Noter les jets d'Eitr qui proviennent d'un bassin à l'étage inférieur. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir le temps juste après un jet d'Eitr. Lâcher prise deux fois pour atteindre le rebord le plus bas et se déplacer immédiatement vers la droite.

Lâcher prise et descendre le long de la veine rocheuse. En bas, se déplacer vers la gauche sur le rebord puis regarder vers l'arrière et sauter pour atterrir sur le petit pilier. Sauter ensuite vers la grande plateforme centrale.

Éliminer 5 thralls vikings qui attaquent en groupe, puis 1 yéti thrall qui surgit après la mort du dernier. Se débarrasser ensuite de 2 thralls vikings puis d'1 thrall en armure. Une fois ce dernier éliminé, le niveau d'Eitr baisse. Sauter sur la plateforme suivante, un peu en contrebas.

Récupérer 1 trésor sur la gauche de la plateforme.

Noter la veine rocheuse à l'écart sur la droite et y grimper. En haut, sauter et attraper le rebord. Monter d'un niveau et prendre garde aux jets d'Eitr. Utiliser le Pouvoir des Ombres et se déplacer vers la gauche entre deux bulles. Grimper à la veine rocheuse puis sauter vers le rebord et suivre celui-ci vers la gauche.

Se laisser tomber sur la plateforme et la traverser. Au bout, sauter vers la veine rocheuse et sauter tout de suite vers la droite. Suivre la corniche.

Lâcher prise, descendre le long de la veine rocheuse et saisir le rebord inférieur. Faire le tour de la chute et aller vers la gauche. Au bout, lâcher prise. Aller à droite et lâcher prise pour attraper le rebord inférieur. Suivre la corniche vers la droite et passer derrière la chute d'Eitr.

Au bout, lâcher prise et attraper le rebord inférieur. Le suivre vers la droite et sauter vers la veine rocheuse. Lâcher prise deux fois de suite et atterrir sur la petite plateforme.

Sauter vers la veine sur la droite et grimper. Sauter vers la veine rocheuse suivante et grimper encore. S'élancer vers la veine rocheuse de gauche et monter. Sauter vers le haut pour se suspendre au rebord. Sauter ensuite vers la veine rocheuse sur la droite, puis vers le rebord supérieur et contourner le coin.

Descendre le long de la veine rocheuse suivante. En bas, lâcher prise et s'agripper au rebord. Aller vers la gauche et noter la corniche sur le pan de mur à gauche. S'élancer vers celle-ci et la suivre vers la gauche. Au bout, sauter vers la gauche vers la veine rocheuse sur le mur, puis vers le rebord. Passer le coin et sauter vers le haut. Grimper le long de la veine rocheuse et se rétablir sur la plateforme au sommet.

Noter la veine rocheuse sur la gauche et grimper. En haut, sauter vers la corniche circulaire tournant autour du bassin. Attention à éviter de se laisser coincer entre le mur et la corniche, ce qui provoquera une chute mortelle.

Contourner la corniche et monter sur la veine rocheuse. En haut, sauter vers la corniche suivante. Faire le tour de la plateforme et regarder vers l'arrière. S'élancer rapidement vers la corniche de la tour opposée.

Contourner la tour et monter le long de la veine rocheuse. En haut, attraper la corniche et en faire le tour. Effectuer un saut arrière pour atterrir sur la plateforme. Franchir le gouffre en évitant les jets d'Eitr et suivre la passerelle.

Suivre le corridor et descendre d'un niveau. Sauter vers la corniche sur la droite pour franchir le bassin. Observer 2 thralls vikings foncer dans les jets d'Eitr. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour ralentir les jets et passer.

Grimper d'un niveau et escalader la veine rocheuse. En haut, sauter vers la droite, s'accrocher à la corniche et se déplacer vers la droite. S'élancer vers la veine rocheuse plus haut, puis vers la veine à gauche, puis vers le rebord.

Suivre le couloir et arriver dans un petit corridor avec une chute d'Eitr et une flamme. Attendre que la flamme s'éteigne et utiliser le Pouvoir des Ombres pour franchir la chute d'Eitr.

Un peu plus loin, tuer 3 thralls vikings. Arriver dans une seconde salle avec des flammes et une chute d'Eitr. Attendre que les flammes s'éteignent et utiliser le Pouvoir des Ombres pour passer.

Aller à droite et grimper sur la veine rocheuse ascendante. En haut, sauter vers le haut pour se suspendre à la corniche. Suivre celle-ci et sauter vers l'arrière pour atterrir sur la plateforme. Tuer 2 thralls vikings qui surgissent de la première chute et 1 yéti thrall surgissant de la deuxième.

Au bout, sauter vers la veine rocheuse ascendante et grimper. En haut, sauter vers le rebord supérieur et suivre celui-ci vers la gauche. Monter sur la veine rocheuse à gauche, puis s'élancer vers le rebord à droite et grimper à la veine rocheuse suivante. Sauter ensuite vers la corniche supérieure et faire pivoter la tête de serpent : une passerelle s'abaisse, révélant une entrée vers le noyau de la structure centrale.

Redescendre et suivre la corniche vers la droite. Traverser la passerelle et entrer au sein de la structure centrale.

Contourner la tour en utilisant le Pouvoir des Ombres pour ralentir les éclairs. Grimper grâce aux rebords et utiliser la Frappe des Ombres pour détruire le premier sceau. Sortir.

Faire demi-tour et suivre la corniche vers la gauche jusqu'à la plateforme. Noter le mécanisme allant de bas en haut à son extrémité gauche. Sauter sur la plateforme lorsque la pierre est relevée, puis continuer. Éliminer 1 thrall en armure sortant de la chute d'Eitr.

Au bout, grimper sur la veine rocheuse et faire coulisser la deuxième tête de serpent : une deuxième passerelle s'abaisse. Descendre le long de la veine rocheuse jusqu'à la plateforme, puis sauter vers la corniche sur la gauche. Aller vers la droite, lâcher prise deux fois et continuer vers la droite. Lâcher prise par deux fois et s'élancer vers l'entrée du noyau.

Utiliser le Pouvoir des Ombres pour passer entre les éclairs. Grimper grâce aux rebords et utiliser la Frappe des Ombres pour détruire le sceau.

Récupérer 1 trésor sur cette petite plateforme.

Ressortir et sauter vers le rebord sur la gauche et aller vers la droite. Au bout, sauter vers la corniche suivante, puis lâcher prise deux fois. Progresser vers la droite puis lâcher prise et continuer. Au bout, sauter vers l'arrière et suivre la passerelle jusqu'à la chute d'Eitr.

Grimper à la veine rocheuse sur la gauche, attraper le rebord supérieur et sauter vers l'arrière. Suivre la corniche circulaire. Faire coulisser la tête de serpent.

Sauter vers l'arrière pour se rattraper au rebord, descendre le long de la veine rocheuse et se rattraper au rebord. Traverser la passerelle et entrer dans le noyau.

Utiliser le Pouvoir des Ombres pour passer les éclairs, grimper sur la structure centrale et utiliser la Frappe des Ombres pour détruire le dernier sceau.

Ressortir et sauter vers la plateforme sur la droite. Grimper sur la veine rocheuse et se suspendre au rebord. Suivre le rebord vers la droite et sauter vers l'arrière pour attraper le rebord opposé. Progresser vers la droite et sauter vers l'arrière à nouveau pour se suspendre au rebord suivant.

Le passage suivant est minuté : faire coulisser la tête de serpent pour arrêter les jets d'Eitr sur la plateforme. Sauter et s'y hisser immédiatement, puis s'élancer vers la tête de serpent suivante.

Procéder de la même façon pour faire coulisser la tête de serpent suivante, se hisser sur la plateforme et s'élancer immédiatement vers le rebord sur la gauche. Suivre la corniche vers la gauche jusqu'à une veine rocheuse et l'escalader. Sauter vers le haut et se hisser sur une plateforme circulaire.

Noter les deux mécanismes en mouvements le long du mur de la salle et sauter vers le plus proche. Utiliser la veine rocheuse sur le côté du mécanisme et y grimper puis sauter immédiatement vers l'arrière pour atterrir au sommet du premier mécanisme. Attendre qu'il remonte et sauter au sommet du deuxième. Procéder de la même façon pour atterrir sur le troisième mécanisme (immobile) et ramasser 1 trésor. Revenir sur la plateforme circulaire.

Sauter vers le rebord puis vers la corniche et se déplacer vers la gauche. Au bout, lâcher prise et traverser la plateforme. Grimper sur la veine rocheuse et sauter vers le rebord. Suivre la corniche vers la gauche. Lâcher prise et se rattraper au rebord inférieur puis à la plateforme circulaire.

Noter les mécanismes en mouvement à droite. Sauter vers le premier et attendre qu'il remonte. Grimper le long de la veine rocheuse sur le côté puis s'accrocher au rebord supérieur. Sauter vers l'arrière pour atterrir au sommet du second mécanisme.

Attendre qu'il remonte et s'élancer vers la corniche sur la gauche. Se déplacer vers la gauche et monter d'un niveau. Continuer vers la gauche et sauter en arrière pour arriver sur une plateforme.

Suivre le couloir et tuer 2 thralls vikings un peu plus loin. S'élancer vers la veine rocheuse au bout et se rattraper au rebord inférieur. Utiliser le Pouvoir des Ombres et lâcher prise pour passer au bon moment entre les deux marteaux.

Attraper la corniche et la suivre vers la gauche. Suivre le couloir, descendre les marches et utiliser le Pouvoir des Ombres pour passer entre les murs qui se referment.

Au bout, monter sur le rebord. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour grimper à la veine rocheuse et passer entre les marteaux. Suivre la corniche vers la droite et faire de même pour les deux marteaux suivants.

En haut, suivre le corridor et tuer 1 yéti thrall. Progresser jusqu'au bord du bassin d'Eitr. N'utiliser le Pouvoir des Ombres que pour franchir les plateformes qui s'effondrent et les jets d'Eitr. Au bout, se rétablir dans le couloir et avancer. Glisser le long de la rampe et aller vers la chambre de guérison.

Regarder la cinématique.

Suivre la plateforme vers la gauche et tuer 3 thralls vikings. Progresser le long de la plateforme.

Récupérer 1 trésor dans une alcôve sur la gauche.

Grimper à la veine rocheuse et sauter vers la droite au sommet. Utiliser la Frappe des Ombres pour détruire le premier sceau.

Traverser le gouffre. Laisser 2 thralls vikings foncer dans les éclairs. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour franchir ceux-ci.

Tuer 1 thrall en armure qui guette dans un recoin et avancer vers la seconde salve d'éclairs. Utiliser le Pouvoir des Ombres pour passer et éliminer 3 thralls vikings.

Franchir la dernière salve d'éclairs grâce au Pouvoir des Ombres et utiliser la Frappe des Ombres pour briser le dernier sceau.

Regarder la cinématique.

C'est la fin du jeu !