

Rise of the Tomb Raider – Solution Écrite – Tomb Raider & Cie – La Syrie

LE TOMBEAU SECRET

CHERCHEZ LES RUINES DANS LES FALAISES

Avancer le long de la falaise, Lara trébuche sur un rocher. Continuer d'avancer. Tout en écoutant Lord Croft, s'approcher de la falaise suivante et commencer à grimper : le chemin à suivre est évident. Au bout, sauter vers la corniche au-dessus puis se hisser. Avant d'entrer dans la tombe, faire le tour par la droite pour récupérer **la première relique du jeu** : une croix dorée. Passer ensuite dans l'ouverture.

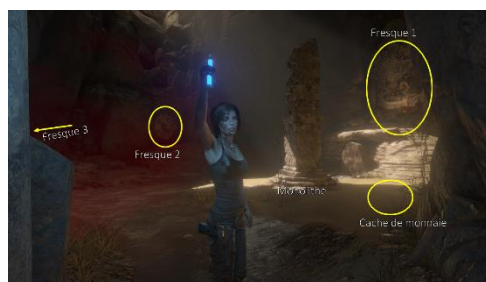


A l'intérieur, Lara allume automatiquement un bâton lumineux. Avancer dans l'eau. Lara découvre le premier monolithe du jeu, cela permet d'afficher sur la carte des caches environnantes. Seulement, Lara ne le comprend pas encore, il faut lire des fresques pour améliorer son niveau de langue.

LE TOMBEAU SECRET

EXPLOREZ LA SALLE DES FRESQUES

Grimper en haut pour déchiffrer **une fresque**, puis redescendre pour en lire **une autre** sur la roche, sous la lueur de soleil. Lire ensuite **une autre fresque** dans le renforcement. Lara est désormais en mesure de déchiffrer le monolithe, aller interagir avec. La carte est mise à jour et révèle l'emplacement d'**une cache de monnaie** entre le mur et le monolithe. Poursuivre ensuite par le passage.



Déchiffre enfin **une dernière fresque** à gauche avant de défoncer le mur à l'aide du piolet. Sortir et découvrir les ruines du tombeau du prophète. Continuer en longeant la falaise à gauche.

L'OASIS CACHÉE

TROUVEZ UN ACCÈS AU TOMBEAU DU PROPHÈTE

Au bout, grimper sur le pont pour s'accrocher sur la faille. Contourner par la gauche, sauter au-dessus puis à gauche. Effectuer un double saut pour grimper sur le pont : un hélicoptère passe. Continuer de traverser le pont et utilisant la poutre. Elle se brise sous le poids de Lara : sauter en face. La colonne bascule, sauter immédiatement en face pour rester en vie. Poursuivre sur la falaise et sauter vers le temple. Progresser à droite, grimper entre les deux colonnes puis continuer en face dans l'ouverture. Faire avancer Lara dans le passage obscur, puis défoncer le mur au fond pour avancer.

LE TOMBEAU DU PROPHÈTE

EXPLOREZ LES COULOIRS DU TOMBEAU

A droite, une boîte à aumône. L'ouvrir pour en récupérer la récompense (points d'EXP, pièces...). Poursuivre sa route et prendre à gauche pour récupérer **un document** (discours d'un évêque) puis déchiffre **la fresque** contre le mur. Continuer ensuite vers le passage de droite. Un piège tombe, tirer sur le point faible du piège pour le détruire afin de passer à travers et continuer l'exploration.



Continuer d'avancer. Les trinitaires, ennemis du jeu, essaient de rentrer en force. Le sol s'écroule et Lara tombe dans l'eau. Tirer sur le point faible au-dessus de la planche pour la faire tomber, défoncer le mur à gauche pour faire monter le niveau d'eau et utiliser la planche pour sortir en face. Avancer puis glisser. Progresser dans le couloir humide : Lara se fait piéger. Tirer sur le piège au ralenti avant d'utiliser le piolet pour libérer Lara. Nager ensuite le plus vite possible pour sortir de l'eau. Avancer.

LE TOMBEAU DU PROPHÈTE

MONTER AU SOMMET DE LA CHAMBRE PRINCIPALE DU TOMBEAU

Note : la solution du défi « Haut et court » se trouve sur [notre site web](#).

Faire le tour du bassin par la droite et défoncer le mur pour faire monter le niveau de l'eau. De l'autre côté du bassin, à gauche de l'écluse, grimper parmi les crânes, se hisser puis sauter sur la planche suspendue : le niveau de l'eau atteint son maximum. Face à la chambre centrale, sortir de l'eau par la droite et trouver **une relique** au sol, près d'un cadavre : une croix en bois.



Grimper sur la colonne renversée à gauche du cadavre, la remonter et sauter vers le squelette. Ramasser **la carte de l'archiviste**, révélant ainsi les emplacements de reliques, documents et fresques environnants. Se laisser tomber à l'eau et sortir par la droite, monter les marches et aller à droite pour prendre une boîte à aumône. En profiter pour prendre **la cache de monnaie** en hauteur.

Redescendre les marches, prendre à droite et poursuivre vers les autres marches : ramasser **la cache de monnaie** dans la flaque d'eau devant, ainsi que **le document** (un mot d'un chevalier) à gauche sur le rebord. Il est temps de grimper dans les niveaux supérieurs. Revenir dans le grand bassin dont le niveau d'eau a monté et grimper sur la structure centrale parmi les crânes et les squelettes. En haut, progresser vers la droite en sautant puis en prenant l'angle avant de se hisser à l'intérieur.



Sauter par-dessus le piège à pointes et prendre à droite afin de prendre **un document** au sol (un autre mot du chevalier). Continuer par l'autre sortie, sauter vers la colonne isolée, puis vers la suivante. Noter au passage l'encensoir en haut de la salle : tirer sur le point faible pour le faire tomber et lancer le défi mentionné précédemment (la solution complète se trouve sur [notre site web](#)). Sauter sous l'encensoir et poursuivre à droite dans le couloir sombre : sauter par-dessus la fosse, puis détruire les deux points faibles des pièges au ralenti. Entrer dans la salle suivante.

Prendre **un document** (encore un mot du chevalier) à droite. Les connaissances linguistiques de Lara sont améliorées. Sauter de l'autre côté de la salle en passant par la planche suspendue. Défoncer le mur à droite pour faire monter le niveau de l'eau. Tirer sur le point faible de la planche en l'air afin de la faire tomber dans l'eau. Sauter maintenant sur la planche suspendue et faire preuve de rapidité : l'eau monte, sauter sur l'autre planche dans l'eau puis effectuer un double-saut aussitôt sur le mur de droite et s'agripper au-dessus. Sauter sur le pilier à droite et s'agripper à la barre au-dessus de la planche suspendue : le niveau de l'eau monte définitivement. Lara rejoint la structure centrale.

Grimper et visionner la cinématique.

Tuer **les deux soldats** pendant le ralenti. Le tombeau s'effondre de partout. Courir en face, sauter par-dessus le trou, et continuer. **Le soldat** se fait tuer. Poursuivre à gauche, traverser à l'aide de la barre en ignorant **le soldat suspendu**, se rattraper en face. Continuer de courir, glisser, sauter, suivre la colonne renversée puis s'agripper à la suivante qui tombe. Se hisser et continuer vers l'ouverture en face. Courir à travers l'eau et les pierres, sauter par-dessus la fosse et visionner la cinématique.

Fin du niveau. Retour en Sibérie.