

TR : THE PROPHECY – NIVEAU 27 – MECH
(12 ennemis, 3 munitions, 6 troussees et 3 objets)

Se diriger vers la gauche et tuer **un spectre en robe blanche**.

« Il y en a donc plus d'un. »

Continuer vers la gauche et actionner le levier. Se diriger ensuite vers la droite vers la grille tout juste ouverte. Tuer **un esprit**, grimper la marche et passer la grille. Les brûleurs se mettent en marche. Les traverser avec précaution avant de tuer **un autre esprit** un peu plus loin.

Actionner le levier à droite de la grille pour l'ouvrir. Faire attention aux pointes dans la pièce suivante. Actionner le levier à droite, puis à gauche des pointes avant d'actionner le levier de gauche dans la salle précédente : cela aura pour effet d'ouvrir la grille et d'abaisser les pointes pendant un très court moment. Une fois la grille franchie, se préparer à tuer **un spectre en robe blanche**. Actionner le levier pour ouvrir la grille située au début du niveau.

Rebrousser chemin jusqu'au hall du début. Passer dans le nouveau passage, tirer le levier de gauche, puis celui de droite. Dans la prochaine pièce avec brûleurs, tuer **un esprit**, récupérer **des munitions pour revolvers dorés** à gauche et actionner le levier à droite. Se diriger ensuite vers la grille en haut de la salle qui s'ouvre à l'approche de Lara. La traverser.

Une cinématique se déclenche. Lara se situe dans une immense pièce remplie de pointes avec trois mécanismes protégés par des brûleurs. Nous appellerons cette pièce la salle aux mécanismes.

« Il manque quelque chose dans le mécanisme. »

Se diriger très prudemment vers la gauche, s'accrocher au rebord et longer la corniche vers la gauche. Il faut accéder au niveau supérieur en faisant attention aux boules de feu d'une part et d'autre part aux pièges à pointes qui s'activent sans cesse. Actionner le premier levier qui ouvrira deux grilles dans le niveau. Maintenant, il va falloir beaucoup de chance et de tact pour rebrousser chemin vers le début du niveau en faisant attention à tous les pièges.

Une fois retourné au début du niveau, se diriger vers le premier levier que Lara a actionné. Descendre un peu et passer la grille. Faire attention aux boules de feu et monter la plate-forme juste au-dessus. Tuer **un esprit**, faire de nouveau attention aux boules de feu. Se diriger directement après vers le bas de l'écran pour arriver dans une nouvelle pièce.

« En voilà un. »

Prendre **un engrenage**. Il faut en récupérer trois, il en reste donc encore deux à trouver ! Descendre la corniche, ramasser **une petite trousse** avant de monter la corniche à gauche. Actionner le levier puis retourner dans la pièce suivante. Suivre le chemin vers le haut de l'écran.

Tuer **un spectre en robe blanche** avant d'actionner un nouveau levier. Passer la grille avant de récupérer sur la gauche **des munitions pour uzis** et **une petite trousse**. Actionner ensuite le levier juste à côté. Passer la grille située en haut de l'écran et tuer **un esprit**.

Passer le gouffre grâce à la plate-forme foncée et tuer **un esprit** de l'autre côté. Prendre le chemin en haut de l'écran et monter les plateformes. Longer la corniche vers la droite. Traverser les petites fosses jusqu'à trouver un nouvel interrupteur. Il faut maintenant retourner vers la pièce où Lara a tué le dernier esprit qu'elle a croisé. Prendre le chemin vers le bas de l'écran. Dans la pièce suivante, tuer **un spectre en robe blanche**, ramasser **une grande trousse** et actionner le levier.

Se diriger vers la grille ouverte en bas de l'écran. Tuer **un esprit**, ramasser **des munitions pour uzis**, **une petite trousse** et actionner un nouveau levier qui ouvre une grille toute proche. La franchir, puis retourner au début du niveau en suivant le chemin vers le bas de l'écran. De retour au début, prendre le chemin de droite. Une fois au bout, actionner le levier. Franchir ensuite les deux grilles vers le haut de l'écran.

Monter sur la plate-forme et suivre le chemin vers la gauche en faisant attention de ne pas tomber, une chute est si vite arrivée =) Actionner le levier au bout qui active une grille située dans le hall au début du niveau. S'y rendre pour actionner un énième levier permettant de faire bouger le pilier foncé. Sortir de la pièce en faisant très attention aux boules de feu et aux pointes mortelles.

Se diriger vers la droite, passer une nouvelle fois les deux grilles en haut. Monter sur la plate-forme et suivre une nouvelle fois le chemin vers la gauche, en faisant cette fois attention à ne pas tomber en traversant le gouffre. Une fois au bout du chemin, sauter sur la plateforme foncée puis sur le rebord suivant. Ramasser **un second engrenage**. Rebrousser ensuite chemin vers les deux grilles.

Prendre le chemin vers le bas, traverser les brûleurs puis suivre le chemin vers le haut de l'écran. Monter sur la plateforme et franchir la grille qui s'est ouverte à l'approche de Lara. Actionner le levier et passer la grille de droite. Traverser les pointes lorsqu'elles se rétractent. Tuer **un esprit** puis tirer le levier. Passer une nouvelle fois les pointes et passer la grille.

Traverser les brûleurs et monter la corniche. Se diriger vers la gauche dans un premier temps, suivre le chemin, grimper à l'échelle et longer la corniche vers la gauche. Traverser les fosses (les pointes s'activent dès que vous atteignez le rebord de gauche) et actionner l'interrupteur. S'accrocher au rebord et se laisser tomber pour ramasser **une grande trousse**, se laisser ensuite tomber un peu plus bas. Suivre le chemin et tuer **un esprit**. Actionner le levier et poursuivre la route. Traverser une nouvelle fois les pointes lorsqu'elles se rétractent et passer la grille en haut de l'écran.

Passer une nouvelle fois les brûleurs. Cette fois-ci, il faut grimper à la corniche de droite. Ramasser **une grande trousse** avant de longer la faille vers la gauche. Passer la grille pour déclencher une scène.

« Intéressant ! »

Ramasser **un troisième engrenage**. Il est temps maintenant de repartir dans la salle aux rouages. Une fois arrivé dans la pièce, s'accrocher au rebord, le longer vers la gauche, puis monter au rebord plus haut lorsque les boules de feu sont passées (en faisant attentions aux pointes).

S'approcher du premier mécanisme lorsque les flammes sont passées. Utiliser le grand engrenage sur le mécanisme. Le second mécanisme au centre nécessitera le petit engrenage, tandis que le troisième mécanisme devra avoir l'engrenage moyen. Actionner ensuite le levier ouvrant une grille proche des mécanismes.

« C'est vraiment un très gros engrenage. »

Suivre le chemin vers la droite avant de franchir la grille pour clôturer ce très long niveau !
Félicitations =D