

© Tomb Raider & Cie - Solution de The Prophecy  
(merci de ne pas recopier cette solution sans autorisation)

TR : THE PROPHECY – NIVEAU 28 – ARKD  
(12 ennemis, 10 munitions, 12 troussees et 0 objet)

Avancer en sortant une arme puissante et tuer **un spectre en robe blanche**. Le fait de le tuer ouvre une grille. La franchir. Dans la pièce suivante, tuer **un spectre en robe rouge**. Une grille s'ouvre lorsqu'il meurt. Se diriger vers la droite et grimper la corniche. Tuer **un spectre en robe noire et violette**, ramasser **des munitions pour revolvers dorés** et actionner le levier.

Pas de temps à perdre ! Monter l'échelle et longer rapidement la faille vers la droite avant de sprinter le plus vite possible pour passer l'immense piège à pointes avant qu'il ne se réenclenche. Une fois de l'autre côté, sauter par-dessus le gouffre sur la gauche et ramasser **des munitions pour revolvers dorés**. Descendre l'échelle et ramasser **des munitions pour uzis** sur la droite.

Sortir les uzis pour tuer **un spectre en robe rouge** (il est capable de faire apparaître des esprits). Récupérer ensuite **des munitions pour uzis** et **une petite trousse**. Continuer vers la gauche jusqu'à arriver à un immense couloir rempli de brûleurs et un levier. L'actionner avant de passer rapidement le couloir avant que les flammes ne réapparaissent.

Dans la salle suivante, se diriger sur la gauche pour que la caméra puisse montrer l'immense saut qu'il va falloir réaliser sans aucune erreur. Une fois de l'autre côté, descendre les rebords, tuer **un spectre en robe noire et violette** (ce qui aura pour effet d'ouvrir une nouvelle grille quelque part dans le niveau) et ramasser **une grande trousse**.

Refaire le long saut pour retourner de l'autre côté et actionner le levier pour retourner dans la pièce aux brûleurs. Une fois dans cette salle, longer la faille près de l'interrupteur vers la gauche et descendre l'échelle au bout. Suivre le chemin vers la gauche en évitant les brûleurs et ramasser **une grande trousse**. Utiliser la faille toute proche pour accéder à un nouveau rebord.

Tuer **un spectre en robe noire et violette** en faisant attention à l'étroitesse du rebord. Sa mort ouvrira une grille. Ramasser **des munitions pour uzis**. Rebrousser ensuite chemin jusqu'à l'échelle. Longer la faille en haut vers la droite et se hisser dans l'alcôve au centre. Ramasser **une petite trousse** dans la pièce suivante, puis tuer **un spectre en robe rouge** (sa mort désactivera les pointes un peu plus loin), ramasser **une petite trousse**.

Sauter à travers les deux gouffres consécutifs avant de tuer **un spectre en robe blanche** (capable d'invoquer des esprits). Les pointes se rétractent lorsqu'il a été réduit en poussière. Ramasser **une petite trousse** avant de continuer vers la droite. Descendre les plateformes et ramasser **une grande trousse**. Suivre le petit couloir sur la droite. Suivre le rythme de fréquence d'apparition des pointes avant de les traverser. Au bout du couloir, ramasser une grande trousse et actionner le levier.

Avant d'aller vers la grille ouverte, descendre un peu plus bas pour ouvrir une autre grille automatiquement. Tuer **un spectre en robe blanche**. S'approcher de la grille par laquelle Lara est arrivée et actionner le levier caché par la bannière jaune. Reprendre le petit couloir avec les pointes. Les franchir puis rentrer dans une nouvelle salle. Tuer **un spectre en robe noire et violette**, un bruit indiquera qu'une nouvelle grille s'est ouverte.

Ramasser **des munitions pour revolvers dorés** et descendre dans la pièce suivante. Une cinématique montrera une salle remplie de troussees et de munitions. Y pénétrer pour ramasser **des munitions**

pour revolvers dorés (x2), des munitions pour uzis, deux grandes troussees et deux petites troussees. Sortir de la pièce et suivre le chemin de droite. Tuer un spectre en robe blanche (et éventuellement des esprits). Actionner ensuite le levier dans le coin de la pièce.

Pénétrer dans la pièce juste à droite du levier. Ramasser des munitions pour uzis et actionner le levier lorsque les pointes sont abaissées. Sortir de la salle et poursuivre à gauche (en ramassant une grande trousse au passage). Entrer dans la salle que Lara vient d'ouvrir et actionner le levier près de l'entrée.

Tuer un spectre en robe rouge pour désactiver les flammes un peu plus bas. Il ne vous reste plus qu'à passer la grille tout juste ouverte pour terminer ce niveau. Bravo à vous ! =D