

TR : THE PROPHECY – NIVEAU 12 – HEAR
(11 ennemis, 0 munition, 4 troussees et 0 objet)

Le niveau commence sur une cinématique.

Lara entend du bruit et se colle contre un mur, dégainant ses pistolets.

Lara : J'ai entendu quelque chose...

Plus loin, des spectres accompagnés de squelettes, conversent à propos des pierres.

Spectre : Elle connaît l'existence de la Pierre Noire. D'ici peu, elle saura également pour la Pierre Rouge. Elle a vaincu le frère qui gardait le Pic du Croc du Loup. Dépêchons-nous de la trouver. Nous avons besoin de toutes les Pierres Magiques pour le rituel final. La Fraternité du Teg-Du-Bhorez va accomplir son devoir.

Un spectre disparaît et l'autre semble donner des ordres aux squelettes. La caméra revient sur Lara.

Lara : Alors il y en a d'autres, et ils forment une bonne vieille société secrète. Ils ont un peu d'avance sur moi dans leur recherche de la Pierre Rouge... Quelle ponctualité !

Rapidement, tuer **trois loups** qui apparaissent. Grimper sur la zone bleue à droite puis à l'échelle. Sauter par-dessus trois trous à gauche et descendre actionner le levier au bout : des pics disparaissent. Revenir à droite et descendre dans le trou du milieu pour actionner le levier : une porte s'ouvre. Descendre tout en bas et passer le champ de pieux en passant par l'échelle. Aller en bas à gauche.

Passer la porte et prendre à gauche. Monter sur le petit bloc puis sur l'autre à droite. S'accrocher au rebord et traverser vers la gauche. Se hisser, prendre **une petite trousse** et actionner le levier à gauche : les pics rencontrés précédemment se dérobent. Revenir en bas de l'écran et descendre. En bas à droite, passer la porte et remonter vers les pics disparus : actionner le levier afin d'ouvrir la porte en haut.

Franchir une troisième fois la porte en bas à gauche de l'écran. Remonter en haut à gauche à l'aide des blocs et du rebord comme précédemment. A gauche, passer la porte. Sauter sur le bloc en contrebas puis descendre dans la salle : tuer **un squelette avec épée** avant de ramasser **une petite trousse**. A gauche, actionner le levier pour faire disparaître les pics qui bloque l'autre levier à actionner. Celui-ci permet d'ouvrir la porte en bas à gauche. Franchir la porte et suivre le couloir.

Tuer **un squelette avec épée**. Grimper tout à gauche et sauter vers l'échelle à droite. Grimper, suivre le rebord puis lâcher prise au moment idéal avant de grimper rapidement à droite et continuer. Actionner le levier en face : des pics disparaissent et le squelette ressuscite à nouveau. Revenir dans la salle donc et descendre tout en bas. Défaire à nouveau **le squelette** avant d'actionner le levier à gauche sur le tapis de pieux tout juste rétractés : la porte en haut s'ouvre. Remonter de la même façon.

Au lieu de passer par la porte ouverte, continuer à droite. Prendre **une grande trousse**.

« Parfait ! »

Descendre tout en bas de la salle et venir à bout de **deux spectres en robe noire**.

« Affaire réglée ! »

Leur mort fait disparaître les pics sous le levier de gauche : l'actionner pour ouvrir une porte, puis actionner celui de droite. Revenir à gauche et escalader les blocs pour remonter. Ne toujours pas passer par la porte ouverte en haut, la fin n'est pas encore débloquée. Continuer en bas à gauche.

Redescendre tout en bas dans la salle suivante et continuer en bas à gauche. Dans la prochaine salle, utiliser l'échelle et le rebord pour remonter puis sauter à droite. Passer la porte et rejoindre le couloir tout à droite. Tuer **un squelette avec projectiles**. A droite, sauter par-dessus le premier gouffre et récupérer **une petite trousse**. Traverser le second gouffre avant de tuer **un squelette avec épée**.

Passer la porte en haut et tuer **un squelette avec projectiles**. Continuer en haut à gauche puis sauter sur le bloc à gauche : actionner le levier qui ouvre la porte de sortie. Descendre tout en bas dans la salle et remonter par les blocs à gauche. En haut, passer les deux portes pour finir le niveau.