

TR : THE PROPHECY – NIVEAU 18 – MONK
(12 ennemis, 5 munitions, 7 troussees et 0 objet)

« La dernière Pierre se trouve quelque part dans cette immense villa. Le Livre dit que le corps de l'Empereur Marc Aurèle est enterré ici, et non pas à Rome. »

Commencer par grimper sur le bloc au-dessus et ramasser **des munitions pour uzis**. Sauter à droite puis encore à droite (bondir avec sprint et saut combinés si nécessaire pour le second saut). Prendre **des munitions pour uzis** en contrebas avant de remonter actionner le levier au bon moment sur les brûleurs : une série de pics se rétracte en bas à droite. Sauter à droite pour prendre **une grande trousse**.

Se laisser tomber et prendre à droite. Tuer **deux loups** puis ramasser **des munitions pour uzis** sous une fontaine. Tout à droite, s'approcher d'une échelle puis tuer **un spectre en robe noire** avant de grimper. Se suspendre au rebord pour passer à droite et grimper à la suivante. En haut, tuer **un squelette avec projectiles**. Actionner le levier : la porte au-dessus du tapis de pics s'ouvre. A droite, se laisser tomber sur un bloc en contrebas afin d'y ramasser **une grande trousse**. Se laisser ensuite tomber tout en bas.

Revenir à gauche, passer devant l'échelle puis devant une statue dans une alcôve. Grimper sur le bloc juste derrière puis à l'étage supérieur : trouver **une petite trousse** et **des munitions pour uzis**. Sauter à gauche et actionner le levier : des pics disparaissent. Descendre tout en bas et passer par le passage à gauche. Traverser le tapis de pics sécurisé puis la porte ouverte.

Dans le couloir, actionner le levier au milieu : la porte à gauche s'ouvre. Entrer à gauche donc et tuer **un spectre en robe rouge** tout en évitant le lanceur de feu bien au milieu de la salle. Actionner ensuite les leviers de chaque côté : deux portes s'ouvrent. Sortir de la salle en évitant les boules de feu.

Descendre à gauche afin de sortir du couloir. Prendre à gauche en bas, puis passer par le couloir étroit en haut en évitant les six flammes des trois séries de brûleurs. A gauche, passer la porte. Grimper sur les quelques blocs en face afin de prendre **une grande trousse**. Sauter à droite : des ennemis apparaissent en bas. Rester à l'étage et se placer contre le mur du haut : réaliser un bond pour traverser la salle vers la droite puis actionner le levier de l'autre côté : une porte se dérobe plus haut. Descendre dans la salle afin d'affronter **deux loups** et **un spectre en robe rouge**.

Sortir en bas à gauche, retraverser le couloir étroit aux brûleurs en sens inverse puis revenir à droite. Reprendre le passage avec le tapis de pieux rétractés et la porte. Dans le couloir déjà emprunté, passer par la porte de droite : elle se referme ! Prendre **une petite trousse** à gauche. Passer ensuite à droite afin d'actionner le levier côté droit en premier : deux portes s'ouvrent (pour la même salle). Actionner ensuite le levier de gauche pour rouvrir la porte de sortie et sortir rapidement.

A droite, passer le petit tapis de pieux rétractés et passer par la porte devant. Dans la salle au dauphin, tuer **deux squelettes avec épée** et **un spectre en robe noire**. Grimper ensuite à droite puis suivre l'échelle et le rebord à gauche : se hisser, ramasser **une grande trousse** puis actionner le levier qui libère l'accès au passage de gauche. Se replacer sur le rebord et progresser à gauche. Descendre.

Suivre le couloir, sauter à gauche et descendre en contrebas : prendre **des munitions pour uzis**, **une grande trousse** puis actionner le levier : des pics se rétractent. Sauter à gauche trois fois de suite (l'échelle n'est guère très utile ici). Tuer **un spectre en robe rouge** au bout, puis **un loup** derrière la porte. Actionner le levier à droite et se diriger tout au fond du couloir pour rejoindre la porte ouverte.

Passer au-delà de la flamme au bon moment, puis actionner le levier à droite lorsque la flamme disparaît. Passer ensuite par la porte qui s'ouvre à droite pour clore ce niveau.