

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

TR : THE PROPHECY – NIVEAU 26 – STKL  
(16 ennemis, 6 munitions, 6 trousses et 0 objet)

Récupérer dans un premier temps **une grande trousse**. Franchir la petite fosse et éliminer **un squelette avec épée** et **un esprit**. Grimper à l'échelle, prendre **une petite trousse** avant de suivre le chemin.

Descendre d'un étage pour éliminer **un squelette avec projectiles**. Ramasser **des munitions pour revolvers dorés** avant de descendre à nouveau d'un étage (en faisant attention de ne pas tomber dans la fosse). Tuer **un squelette avec épée**, prendre **des munitions pour uzis** et actionner le levier : celui-ci désactivera le piège en haut. Remonter vers lui, ramasser **des munitions pour uzis** avant de poursuivre.

Tuer **un squelette avec épée** et franchir le gouffre. Attendre que les flammes aient disparues momentanément pour longer la corniche. Attendre une nouvelle fois de l'autre côté pour atteindre la nouvelle plate-forme en sécurité.

Repérer une plate-forme inférieure. S'y rendre pour actionner un levier ouvrant une grille un peu plus loin. Ramasser **des munitions pour uzis** avant de monter à l'échelle. Longer les deux fissures consécutives avant de ramasser **une grande trousse**. Descendre sur le piège à pointes inoffensif et prendre **des munitions pour uzis** un peu plus loin. Suivre le chemin pour arriver à la grille précédemment ouverte. La franchir.

Faites attention aux flammes et à **l'esprit** qui apparaît. Le tuer puis franchir les flammes. Continuer le chemin vers la droite. S'agripper à la fissure (en faisant attention aux flammes). Une fois de l'autre côté, sauter à travers les nombreux gouffres, tout en faisant attention à ne pas vous brûler. Actionner le levier au bout du chemin pour ouvrir une nouvelle grille.

Rebrousser chemin jusqu'à la fissure où se trouve une flamme juste au-dessus. Cette fois-ci grimper les rebords. Ramasser **une grande trousse** avant de tuer **deux esprits**. Suivre le chemin vers la droite avant d'éliminer **un squelette avec épée**.

Le prochain saut est assez difficile. Pour franchir le gouffre, il faut sprinter avant d'appuyer sur la touche Saut pour que Lara fasse un saut plus long. Faire attention au piège à pointes qui s'active par intermittence. Le traverser avant d'éliminer rapidement **deux esprits**. Passer la grille puis suivre le chemin vers la gauche pour déclencher une petite scène.

« En route ! »

Pour traverser cette fosse, il va falloir faire un saut long avec le sprint. Attention toutefois au timing pour sauter, car un seul faux pas conduira à la fin de la partie !

Ramasser **des munitions pour revolvers dorés** avant d'abattre **un esprit**. Attendre que les flammes soient passées avant de faire un nouveau saut long. Ramasser **une grande trousse** et actionner le levier. Rebrousser ensuite chemin vers la grille ouverte (n'oubliez pas que les sauts longs doivent être impeccables).

Passer la grille en ne touchant pas pour le moment le levier sur la gauche et tuer **deux esprits**. Suivre le chemin vers la droite en sautant par-dessus les fosses. Tuer **un squelette avec épée** avant d'actionner un levier un peu plus loin, ouvrant une grille quelque part dans le niveau.

Retourner à présent au levier laissé de côté auparavant. L'actionner pour faire bouger le pilier de la salle précédente. Il faut maintenant retourner à la bifurcation de tout à l'heure près de la fissure où une flamme jaillit de temps en temps. Refaire tout le chemin jusqu'au levier qui permettait d'ouvrir la grille de tout à l'heure.

Cette fois ci, sauter sur le pilier foncé pour traverser la fosse (en faisant des sauts longs pour plus de sécurité). Tuer **deux esprits** avant de prendre **une grande trousse**. Il ne reste plus qu'à franchir la grille pour finir le niveau.