

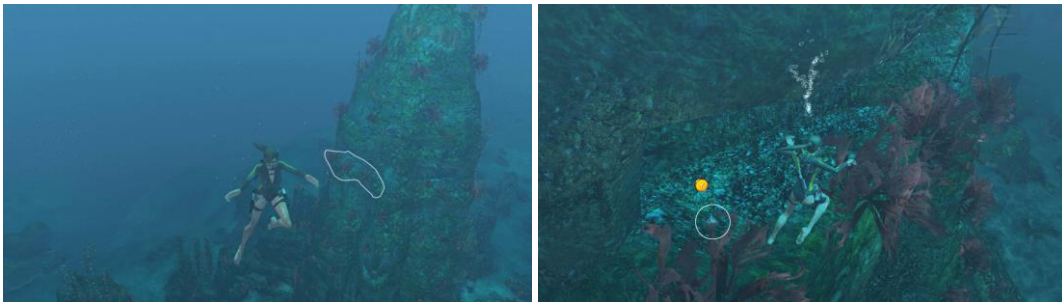
© Tomb Raider & Cie - Solution de TR Underworld
(merci de ne pas recopier cette solution sans autorisation)

TOMB RAIDER: UNDERWORLD – NIVEAU 02 – LE CHEMIN D’AVALON
(3 ennemis, 1 trousse, 0 objet inventorié, 4 objets à transporter, 10 secrets et 0 relique)

Après la cinématique Lara se situe au bord de son yacht, prête à plonger.

Plonger et se diriger vers les profondeurs. Lara ne manquera pas d’air dans ce niveau. Dégainer le fusil harpon et commencer par se débarrasser de **trois requins**. Cela peut prendre un peu de temps. Après cela, se diriger devant la grande structure en pierre, la plus haute au centre.

Secret 1 : Prendre un **trésor** dans une petite cavité en haut à gauche de la structure.



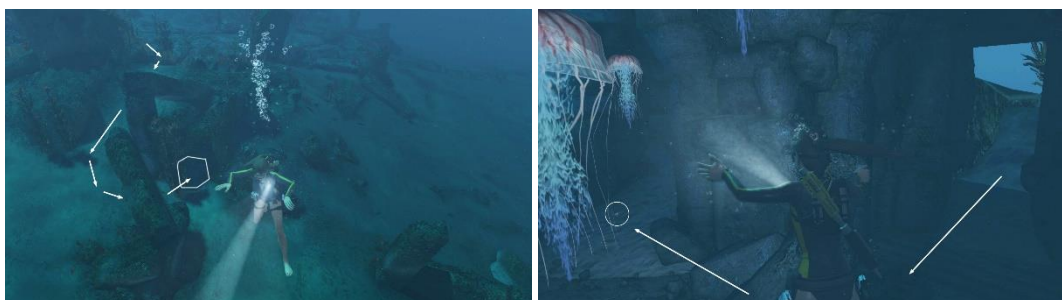
Revenir face à la grande structure afin de la prendre comme repère. A gauche, repérer une structure plus petite. Passer par l’ouverture entre les algues en bas. Suivre le tunnel vers le fond et passer une petite porte : à droite se trouve un piédestal vide. A gauche, passer dans l’ouverture en haut.

Secret 2 : Prendre un **trésor** à droite dans le coin près des méduses.



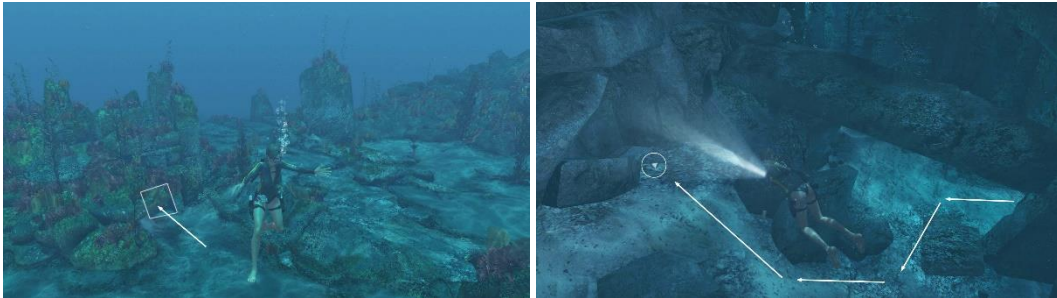
Ressortir de la grotte et contourner aussitôt sa structure par la droite. Suivre le chemin de sable qui descend et au bout quand il n’y a plus rien de visible, tourner à gauche sous un pilier couché. Entrer dans la petite ouverture dissimulée à gauche après le pilier couché.

Secret 3 : Prendre un **trésor** à droite sur le sable, sous une méduse.



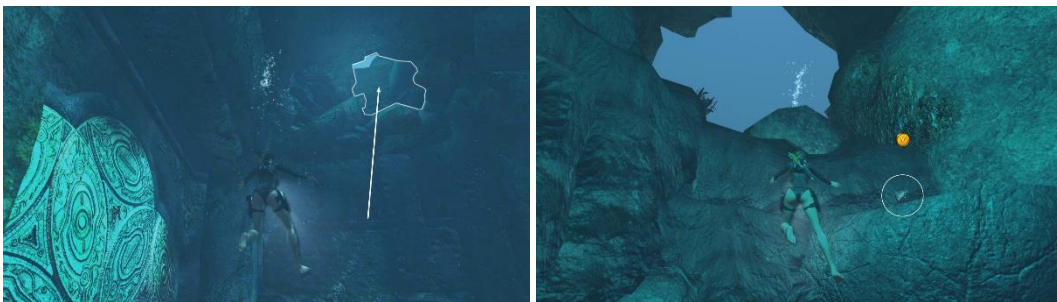
Ressortir de cette petite grotte et revenir au centre face la plus haute structure. Faire dos à celle-ci et repérer la petite structure de pierre à gauche, avec l'ouverture clairement visible. Entrer dedans. Au fond à droite, passer la petite porte et passer aussitôt à gauche dans l'ouverture.

Secret 4 : Ramasser **un trésor** dans un petit recoin à droite sur le sable.



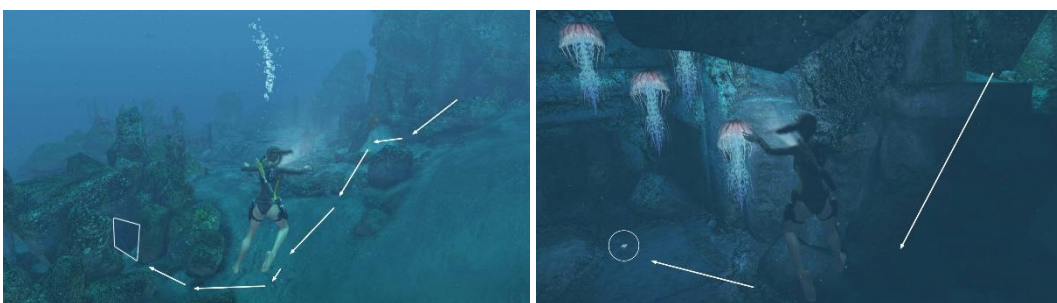
Revenir ensuite dans la salle voici et prendre **le volant** sur le piédestal. Sortir de la grotte avec l'objet. Entrer désormais dans la structure la plus élevée : l'entrée se situe en bas en étant devant elle. Placer l'objet que Lara porte sur le mécanisme devant. L'autre viendra plus tard : l'exploration n'est pas finie. Au plafond de cette salle, noter la petite ouverture. Passer à travers.

Secret 5 : Prendre **un trésor** dans la petite ouverture avant de sortir vers la mer.



Sortir par le trou au-dessus et suivre le chemin entre les pierres devant. En face, noter la petite structure de pierre et s'y diriger. Entrer ensuite par l'ouverture dans la pierre à droite.

Secret 6 : Ramasser **un trésor** dans la petite grotte.



L'exploration de la mer est désormais terminée. Revenir dans la salle du mécanisme sous la grande structure et prendre **le second volant** sur le piédestal en bas pour le placer sur le mécanisme. Pour résoudre l'énigme : actionner deux fois le volant de droite, deux fois celui du milieu et une fois celui de gauche : la porte s'ouvre. Entrer dans le tunnel sous-marin.

Passer sous un pilier et prendre à droite, prendre ensuite à gauche au niveau des deux méduses. Passer la méduse suivante et bien regarder au sol à cet endroit.

Secret 7 : Ramasser [un trésor](#) dans le coin en bas à gauche.



Suivre ensuite le couloir : un tentacule géant se retire. Passer par l'ouverture et sortir de l'eau. Grimper et tourner à droite dans la salle suivante. Des petits vases se trouvent dans le coin.

Secret 8 : Casser le vase rond afin de ramasser [un trésor](#).



Grimper ensuite par-dessus les gravats de l'autre côté de la salle. Descendre dans la suivante.

Secret 9 : Plonger dans le bassin pour récupérer [un trésor](#) au fond.



Sortir de l'eau par le pilier renversé puis grimper sur le bloc à gauche. Prendre [une trousse de soins](#). S'accrocher au rebord puis sauter au-dessus. Se placer à droite puis se hisser dessus. Sauter à droite. Contourner le coin du rebord puis sauter au-dessus et enfin en arrière. Traverser à l'aide des barres.

Secret 10 : Détruire le vase arrondi afin d'en extraire [un trésor](#).



Sauter ensuite vers le rebord de l'autre mur : le contourner à droite puis sauter en arrière pour agripper la barre. Traverser vers le rebord suivant, tourner à droite et descendre jusqu'au sol.

A droite, placer **les deux petits rochers** sur la dalle du dragon de gauche : un battant de la porte se retire. A droite, lancer le grappin sur la tête du dragon et tirer pour le faire tomber sur la dalle : la porte est totalement libérée. Actionner le levier au centre pour activer le mécanisme ouvrant la porte.

Visionner la cinématique. Fin du niveau.