



# Solution complète



## L'université

Allez au vestiaire et montez sur le ring pour vous entraîner à la boxe. Allez dans le hall, discutez avec Marcus et sortez. Rendez-vous chez Henry, poussez l'étagère et prenez l'adhésif. Retournez à l'université et entrez dans votre classe. Dites aux étudiants que vous allez les voir un par un. Dans le bureau, ramassez le courrier jusqu'à obtenir le journal et utilisez le papier collant sur le bocal de l'étagère. Retournez chez Henry, prenez la plante verte, puis tirez la nappe, utilisez la clé sur la commode et prenez le livre. Dans l'autre pièce, prenez le tableau. Sortez et allez à Venise.

## Venise

Allez au restaurant, dirigez-vous vers les amou- reux et prenez la bouteille de vin. Remplissez- la à la fontaine et entrez dans la bibliothèque. Vous devez y récupérer 3 livres : *Mein Kampf* (dans la catégorie des ouvrages de dictateurs), le manuel de pilotage, que vous devez apprendre par cœur ou recopier (catégorie des manuels) et le plan des catacombes (catégorie des cartes). Prenez dans une des salles un piquet et le cordon rouge. Utilisez ensuite le journal du Graal pour chercher le vitrail qui correspond au dessin. Servez-vous des instructions du journal pour détruire la bonne dalle. Utilisez le piquet sur la dalle et entrez dans les cata- combes.

## Les catacombes

Ramassez le crochet sur le squelette et commencez votre exploration du labyrinthe. Arrivé dans la salle de la torche, utilisez la bouteille sur la torche et essayez de la prendre. Continuez jusqu'à la salle où se trouve un bouchon géant, passez le pont et regardez les inscriptions – elles vous seront utiles à la fin du jeu. Raltes demi-tour, utilisez le crochet sur le bouchon, allez vous placer près de la sortie et utilisez le fouet sur le crochet. Trouvez la salle avec l'échelle et remontez au premier sous-sol. Allez dans la salle qui était inondée et continuez jusqu'à celle de la machine. Utilisez le cordon rouge sur la machine et actionnez la roue de droite. Continuez jusqu'à la salle aux trois statues, regardez le journal et repro- duisez le même schéma. Continuez jusqu'aux

crânes et regardez le journal. Reproduisez la mélodie en les poussant. Ouvrez le tombeau et regardez à l'intérieur. Ouvrez la grille et sortez par l'échelle.

## Le château de Brunwald

Entrez par la porte et frappez le domestique. Montez les escaliers pour aller voir le soldat ivre, discutez avec lui, arrangez-vous pour qu'il vous donne sa chope et allez à la cuisine. Utilisez la chope sur le tonneau et videz-la sur les braises. Remplissez la chope et prenez le rôti une fois la vapeur dissipée. Retournez à l'entrée et passez par le corridor. Dites au premier garde que vous êtes de la Gestapo et allez à Berlin. Après avoir récupéré le journal

Tirez les chaises vers l'armure et poussez-la pour faire tomber la hache – servez-vous de la marque sur le tapis pour viser. Poussez la statue de la cheminée. Sortez, prenez la moto et allez à Berlin. Après avoir récupéré le journal du Graal, donnez le laissez-passer à Hitler pour qu'il vous signe un autographe.

## L'aéroport et le Zeppelin

Envoyez vos personnages vers l'homme qui lit son journal, occupez-le avec Henry et volez- lui ses billets avec Indy. Sortez et allez vers le dirigeable. Donnez les billets au *steward*, laissez Indy sur place et envoyez Henry au piano. Utilisez l'argent dans la tasse et choi- sissez *Die Overture von Krieg der Sterne*. Pendant ce temps, faites entrer Indy dans la salle radio, ouvrez le placard, prenez la clé anglaise, fermez le placard et sortez en fermant la porte. Refaites le coup du pianiste avec Henry, retournez dans la salle radio avec Indy et détruisez la radio (tirez-la). Allez chercher Henry, utilisez la clé anglaise dans le trou et montez à l'échelle. Continuez à l'intérieur du Zeppelin jusqu'à trouver le biplan (en chemin, vous rencontrerez des gardes). Montez dans l'avion et servez-vous du manuel pour le faire démarrer. Une fois les gardes écrasés, montez dans la voiture et partez pour le temple. En route, montrez le laissez-passer à chaque poste frontière.

## Le temple

Dans l'église, trois épreuves vous attendent. Pour la première, cliquez sur le point gris de la faille bleue au sol. La deuxième : marchez sur les lettres *JEHOVA*. Pour la troisième, cliquez sur l'entrée du tunnel d'en face. Dans la chapelle, choisissez le bon Graal grâce aux descriptions rassemblées tout au long du jeu. Utilisez-le sur l'eau bénite.