AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous- même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu,ils jouent avec les jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez- vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

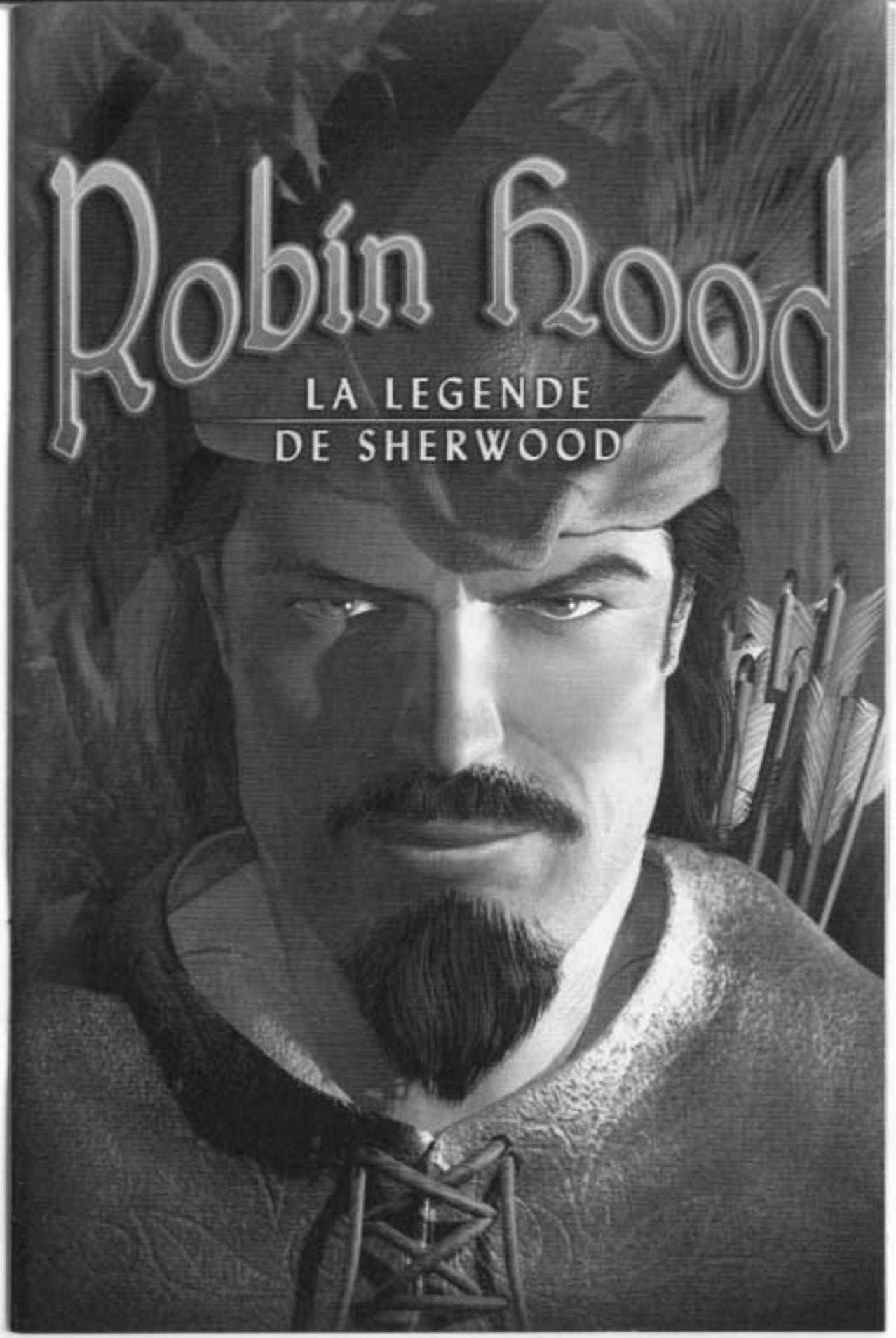


TABLE DES MATIÈRES

INSTALLATION ET DEMARRAGE 5
INSTALLER LE JEU 5
DEMARRER LE JEU 5
DESINSTALLER LE JEU 5

LES DIFFERENTS MENUS DU JEU 6
MENU PRINCIPAL 6
MENU CHARGER 7
MENU JOUEUR 7
MENU ECHAP 8
MENU SAUVEGARDER 8
MENU OPTIONS 9

LE JEU 9
DEROULEMENT D'UNE CAMPAGNE 9
LES MISSIONS 10
INTERFACE 11
LA FORET DE SHERWOOD 12
Les nouveaux compagnons 12
Sélectionner des personnages dans Sherwood 12
Les ateliers 13
L'expérience 13
Sélectionner une mission 14
SELECTION DU PERSONNAGE ACTIF ET DEPLACEMENT 15
Sélection du personnage actif 15
Déplacement 16
INFORMATIONS ET BONUS 17
Parchemins 17
Mendiants 17
Parler avec un personnage 17
Trèfles 18

MISSIONS PARTICULIERES 18
Missions d'embuscades 18
Missions stratégiques 18
• Missions de défense 19
• Missions d'attaque 19
CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR JOUER UNE MISSION 20
Silhouettes 20
Objets 20
Afficher le Cône de Vision des ennemis 20
Icônes d'émotion 21
Les personnages dissimulés 22

LES PERSONNAGES 22
ROBIN ET SA BANDE 22
LES ENNEMIS 23
LES CIVILS 25
LES ALLIES DE ROBIN 25
LES ENNEMIS MAJEURS 25

ACTIONS DES PERSONNAGES 26
LES ACTIONS DES PERSONNAGES 26
LE MODE COMBAT 27
Energie 28
Mort d'un personnage 29
LES ACTIONS CONTEXTUELLES 29
LES QUICK ACTIONS 29

ANNEXES ET TABLEAUX 30

CREDITS 35

HOTLINE 36

INTRODUCTION

Connaissez vous la légende de Robin des Bois ?

Et bien voilà : à cette époque, le Roi Richard Cœur de Lion, était parti avec la fine fleur de la chevalerie combattre les infidèles en Terre Sainte. En son absence, il avait confié le gouvernement du Royaume à son jeune frère Jean, que l'on disait Sans Terre. Or, sur le chemin du retour, le Roi Richard avait été fait prisonnier par le Seigneur Léopold, qui réclamait une forte rançon avant de le libérer...

Le jeune Robin de Locksley, compagnon du Roi pendant les Croisades, prit alors la décision de retourner en Angleterre pour réunir la somme nécessaire pour payer la rançon. Mais à son retour il découvrit qu'un triste sire, le Sheriff de Nottingham, avait, en son absence, dérobé ses terres et ses biens. Mais ce n'est pas tout : il martyrisait aussi le peuple en lui imposant de lourdes taxes...

C'est là que vous entrez véritablement dans la célèbre légende de Robin des Bois, voleur au grand cœur, ami du peuple. Du fond de la forêt de Sherwood il vous faudra trouver des compagnons pour vous aider, organiser vos missions, sauver des malheureux en détresse tout en épargnant le plus d'ennemis possible... Malgré toutes ces embûches, arriverez-vous à réunir la rançon pour libérer le Roi Richard ?

INSTALLATION ET DEMARRAGE

INSTALLER LE JEU

Insérez le CD n°1 de Robin Hood – La Légende de Sherwood dans le lecteur de CD ou de DVD de votre ordinateur. Si le mode «Exécution Automatique» est activé, le programme d'installation s'affiche automatiquement à l'insertion du CD-Rom. Choisissez « Installer Robin Hood » pour procéder à l'installation du jeu.
Sinon, double-cliquez sur l'icône correspondant à votre CD-Rom, et double-cliquez sur le fichier Setup.exe.

Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour procéder à l'installation.

Si DirectX 8.1 n'est pas détecté sur votre machine, il vous sera proposé de l'installer (DirectX 8.1 est nécessaire pour faire fonctionner le jeu).

DEMARRER LE JEU

Pour lancer le jeu, une fois Robin Hood – La Légende de Sherwood installé sur votre ordinateur, double-cliquez sur l'icône Robin Hood – La Légende de Sherwood sur le bureau, ou entrez dans le menu Démarrer, puis Programmes, puis sélectionnez Wanadoo Edition\Robin Hood – La Légende de Sherwood.

DESINSTALLER LE JEU

Pour désinstaller Robin Hood – La Légende de Sherwood de votre ordinateur, entrez dans le menu Démarrer puis Programmes. Allez dans Wanadoo Edition\Robin Hood – La Légende de Sherwood et sélectionnez l'icône «Désinstaller Robin Hood – La Légende de Sherwood».

LES DIFFERENTS MENUS DU JEU

— *MENU PRINCIPAL*

Si vous jouez pour la première fois, le jeu vous propose de créer un profil de joueur. Entrez un nom et choisissez un niveau de difficulté. Validez par le bouton «croix» bleu.
Vous avez alors accès au MENU PRINCIPAL.

Si vous ne jouez pas pour la première fois, au lancement du jeu, vous accédez directement au MENU PRINCIPAL.



Dans la partie gauche de l'écran, les informations récapitulatives suivantes s'affichent :
- Nom du joueur
- Niveau de difficulté choisi
- Somme d'argent récoltée
- Score
- Nombre de vies épargnées
- Pourcentage de progression
- Temps de jeu

Si vous jouez pour la première fois, tous les paramètres sont à zéro.

JOUER !
Si vous n'avez créé qu'un seul profil de joueur, vous pouvez lancer directement le jeu avec «JOUER !».
Par contre, si plusieurs profils de joueur ont été créés, vous devez d'abord "sélectionner un joueur". Sinon, par défaut, vous jouerez avec le dernier profil sauvegardé.
La mission courante au moment de la dernière sauvegarde se lance.

CHARGER
Lorsque vous avez déjà joué au moins une fois et effectué une sauvegarde, ce menu vous permet de charger la sauvegarde qui correspond soit à une sauvegarde nommée, soit à une sauvegarde enregistrée en "sauvegarde rapide".

JOUEUR
Lorsque vous avez créé plusieurs profils de joueur, vous pouvez sélectionner un profil particulier.

VIDEOS
Ce menu vous permet de revoir les scènes cinématiques du jeu.

— *MENU CHARGER*

Ce menu est accessible par le MENU PRINCIPAL ou par le menu ECHAP.



Pour charger une sauvegarde, choisissez dans la liste des sauvegardes (correspondant au profil de joueur présélectionné) celle qui vous intéresse.
Cliquez sur la ligne correspondante et validez en cliquant sur CHARGER.

— *MENU JOUEUR*



SELECTIONNER
Choisissez dans la liste le profil de joueur avec lequel vous souhaitez jouer. Validez en cliquant sur SELECTIONNER.

NOUVEAU
Si vous souhaitez créer un nouveau profil de joueur, choisissez cette option puis entrez un nom et validez. Votre nouveau profil s'ajoute alors dans la liste des profils.

MENU ECHAP

En cours de partie, vous avez accès à la touche ECHAP qui met en pause la partie.



En plus de ces choix, ce menu récapitule les objectifs (principaux et secondaires) sur la mission en cours.

MENU SAUVEGARDER



Entrez le nom de votre sauvegarde et validez en cliquant sur SAUVEGARDER.

Vous avez également la possibilité d'effectuer des sauvegardes et chargements rapides grâce à des touches de raccourcis.

Les touches par défaut sont F1 pour la sauvegarde rapide et F5 pour le chargement rapide. Elles restent néanmoins configurables dans le menu RACCOURCIS du menu OPTIONS.
Grâce à ces raccourcis, vous n'avez pas besoin de passer par les menus pour sauvegarder ou charger. La sauvegarde rapide crée une sauvegarde nommée «Sauvegarde Rapide».
Lorsque vous faites une nouvelle sauvegarde rapide, la précédente n'est pas effacée et s'appelle alors «Sauvegarde Rapide Alternative».

MENU OPTIONS



L'option RACCOURCIS affiche la liste de tous les raccourcis possibles pour jouer à Robin Hood.
Vous pouvez choisir des raccourcis par défaut (Options DEFAUT 1 et DEFAUT 2).

Vous pouvez également enregistrer des raccourcis personnalisés. Choisissez alors l'option PERSONNALISER. Cliquez sur la ligne que vous souhaitez modifier et tapez votre raccourci.
Si vous avez sélectionné par erreur une ligne, cliquez sur le bouton DROIT de votre souris pour annuler.
Vos raccourcis personnalisés sont validés quand vous quittez ce menu avec le bouton OK.

LE JEU

Les différents types de missions.
Ce qu'il faut savoir pour jouer une mission.

DEROULEMENT D'UNE CAMPAGNE

Sélectionner «JOUER !» dans le MENU PRINCIPAL. La première mission du jeu se joue avec Robin des Bois seulement. Lorsque cette mission est gagnée, la deuxième se lance automatiquement.

A la fin de la deuxième mission, vous avez accès à la forêt de Sherwood, qui devient le quartier général de l'équipe de Robin des Bois. Toutes les missions se lancent alors à partir de Sherwood.

Lorsque vous êtes à Sherwood, une «CARTE» (en haut à droite de l'écran) permet de sélectionner la prochaine mission à jouer. Il est souvent possible d'avoir le choix entre plusieurs missions.

Lorsque le choix de la mission suivante est fait, vous choisissez à Sherwood les compagnons qui vont partir en mission. Il suffit alors d'amener l'équipe sélectionnée au point de sortie de Sherwood. A ce moment, la mission se lance.



Lorsque la mission est réussie et terminée, l'équipe rejoint Sherwood. La mission suivante peut alors être préparée.

— *LES MISSIONS*

Une mission est une phase de jeu où une partie de la bande de joyeux compagnons (jusqu'à 5 personnages, parfois moins pour certaines missions) doit se rendre en un lieu donné pour y accomplir certains objectifs.

Quand la mission commence, un texte s'affiche à l'écran, décrivant l'objectif de la mission. Attention, de nouveaux objectifs peuvent apparaître en cours de mission, ou bien être modifiés ! Ces changements seront signalés par des textes, alors prenez soin de lire les messages qui s'affichent à l'écran...

Au cas où vous ne vous souviendriez plus des objectifs que vous devez remplir, il vous suffit de mettre le jeu en pause en activant le menu ECHAP. Ce menu récapitule les objectifs à remplir.

Une fois les objectifs de la mission remplis, un message apparaîtra à l'écran, indiquant que vous avez gagné, et que vous pouvez soit quitter la mission, soit rester encore dans cette mission pour remplir quelques objectifs secondaires (trouver de l'argent, interroger d'autres personnages, etc.).

Si vous choisissez de rester, un sceau s'affichera en haut à droite de l'écran. Il suffit de cliquer dessus pour immédiatement quitter la mission en cours.

Une mission est considérée comme perdue si un des membres principaux de votre équipe est tué par l'adversaire... Alors prenez garde à ne pas prendre de risques inconsidérés!

Dans certaines missions, en particulier celles où Robin tend une embuscade aux hommes du Sheriff, le Sceau est affiché dès le début en haut à droite de l'écran. Cela signifie que, si l'embuscade tourne au désavantage de Robin et de ses camarades, vous pouvez prendre la fuite en cliquant sur ce Sceau ! La mission sera perdue, mais nos héros seront toujours en vie...

— *INTERFACE*

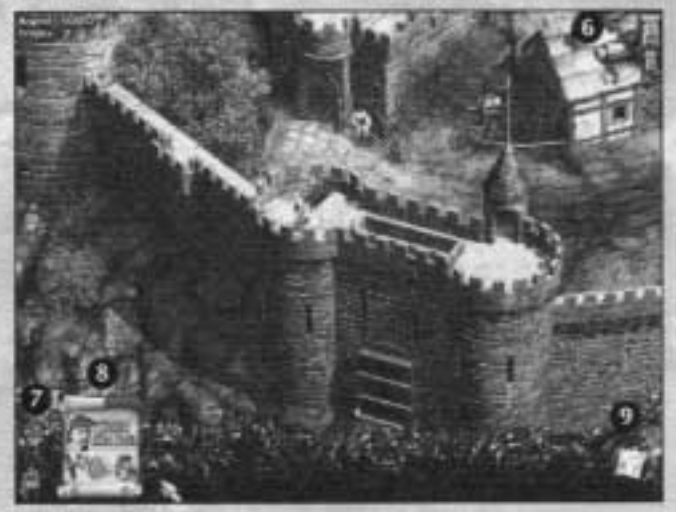


3 - Zoom sur la vue
Il existe trois niveaux de zoom différents : le zoom normal, le zoom rapproché et le zoom lointain. Pour changer de niveau de zoom, vous pouvez soit faire tourner la roulette de votre souris (si vous disposez d'une souris à roulette), soit cliquer sur les « Tours ».

Changement de point de vue
Le lieu où se déroule la mission est souvent bien plus étendu que ce qui apparaît à l'écran.

4 - Portrait des héros

5 - Faire un plan (planifier des quick actions)



Zone de jeu
Le lieu où nos Héros vont remplir leur mission. C'est là qu'ils vont pouvoir repérer leurs ennemis, se déplacer, agir, ramasser de l'or, ainsi de suite.

1- Informations de jeu
Argent : somme d'argent gagnée par Robin et ses compagnons.
Trèfles : nombre de Trèfles acquis par l'équipe.

2 - Mini-carte
• En cliquant sur la « Carte enroulée », vous faites apparaître une MINI-CARTE représentant l'ensemble du lieu où se déroule la mission. Il suffit de cliquer sur un point de cette carte pour que la vue se centre sur ce point.
• Pour refermer la MINI-CARTE, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris.
• La MINI-CARTE fournit de nombreuses informations : un point vert indique la position d'un de nos héros, un point bleu signale un civil, un point rouge un ennemi, un point mauve une personnalité. Un point gris signale la position d'une personne dont vous ne savez pas encore s'il s'agit d'un ami ou d'un ennemi (voir Silhouettes, page 20)... Les croix jaunes indiquent la position d'un objet que nos héros peuvent ramasser.

6 - Cône de vision
Permet d'afficher sur un ennemi son cône de vision et de détection.

7 - S'accroupir
Pour que les personnages sélectionnés s'accroupissent, devenant moins facilement repérables, cliquez sur l'icône «S'ACCROUPIR» en bas à gauche sur la barre des portraits.

8 - Jauge de santé

9 - Clairon (déclenchement des Quick Actions)

LA FORET DE SHERWOOD

La forêt de Sherwood est le quartier général de Robin des Bois et sa bande, accessible après la deuxième mission du jeu.

Sherwood vous permet d'accueillir de nouveaux compagnons, de préparer l'équipe à une mission, de faire travailler les compagnons à la fabrication d'objets nécessaires pour les missions, etc.

Les nouveaux compagnons

Lors de certaines missions importantes (autres que de simples embuscades tendues aux hommes du Sheriff), Robin a l'occasion de montrer qu'il sait se comporter en héros. A la fin de la mission, selon son comportement, Robin recevra un message lui annonçant qu'il vient de recruter de nouveaux compagnons ! Ceux-ci le rejoindront alors à Sherwood, où Robin peut désormais choisir de les envoyer en mission ou de les affecter à un quelconque travail dans un atelier.

Ces recrues sont des paysans maltraités qui ont choisi de rejoindre Robin pour l'aider dans sa lutte contre l'oppresseur.
Ils n'apprécient pas particulièrement la violence, c'est pourquoi Robin recevra d'autant plus de recrues qu'il aura épargné la vie de soldats ennemis au cours de la mission... Robin doit se comporter en héros, pas en boucher !
De même, les compagnons rechigneront à rejoindre Robin si les pertes en hommes de celui-ci au cours des missions sont trop importantes...
Evitez donc de tuer un trop grand nombre d'ennemis, et de nombreux compagnons viendront se joindre à vous !



Sélectionner des personnages dans Sherwood

Si vous sélectionnez plus de cinq personnages, deux flèches sur la barre des personnages vous permettent de faire défiler les portraits des différents personnages sélectionnés.
Quand vous n'avez sélectionné aucun personnage, un bouton au centre de la barre des portraits vous permet de sélectionner tous les personnages d'un simple clic.

Les ateliers

Les ateliers sont des lieux situés dans le quartier général à Sherwood, où vous pouvez mettre vos hommes au travail.

La plupart des ateliers servent à produire un type particulier d'objets. Au retour de chaque mission réussie, un certain nombre d'objets aura été construit, en fonction du nombre d'hommes affectés à cette tâche. Il n'y aura plus qu'à aller les ramasser !

Un parchemin, situé près de l'arbre au centre de Sherwood, vous signale à chaque retour de mission la quantité d'objets produite par chaque atelier.

Les personnages les plus importants sont particulièrement doués pour le travail dans un certain type d'atelier, et augmentent la production des autres compagnons affectés à ce travail. Par exemple, Robin accroît la production de flèches lorsqu'il reste dans l'atelier correspondant.

D'autres ateliers servent également aux personnages à se reposer et se restaurer (Atelier « le festin »), s'entraîner au tir à l'arc (Atelier «tir à l'arc») et s'entraîner au combat rapproché (Atelier «combat») pour gagner de l'expérience.



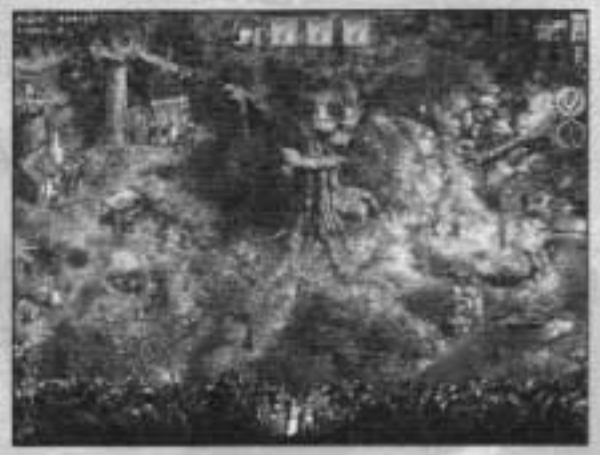
L'expérience

Chaque personnage de la bande peut être plus ou moins performant au combat ou au tir à l'arc. Pour savoir le degré de compétence d'un compagnon dans ces deux domaines, il suffit de placer le curseur sur lui quand vous êtes à Sherwood. Un petit parchemin s'affiche alors, qui contient une ou plusieurs icônes d'épées, et un ou plusieurs arcs si le personnage est capable d'employer un arc. Plus le nombre d'arcs ou d'épées est important, meilleur est le personnage.
Les personnages gagnent de l'expérience (augmentent le nombre d'épées et d'arcs) en combattant leurs adversaires ou en utilisant leur arc contre un ennemi. Ils peuvent aussi gagner de l'expérience en s'entraînant dans les ateliers de Sherwood.

Sélectionner une mission

Pour choisir votre prochaine mission, il faut, quand vous êtes dans la forêt de Sherwood, cliquer sur l'icône «CARTE» (en haut à droite de l'écran).

Une carte représentant la forêt de Sherwood et ses environs apparaît. Des flèches et des châteaux en surbrillance indiquent les différents lieux où vous pouvez décider d'envoyer des hommes accomplir une mission.



Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur un de ces endroits, une brève description de la mission apparaît.

En cliquant sur l'endroit, vous obtenez une description plus précise de la mission. Vous pouvez alors l'accepter ou bien quitter le parchemin afin d'étudier les informations concernant une autre mission.



Une fois votre mission choisie, vous revenez à Sherwood. Un sceau rouge est apparu (en haut à droite de l'écran), ainsi qu'une série de cases représentant le portrait d'un personnage ou une icône correspondant à une action.

Vous allez devoir composer l'équipe que vous allez envoyer pour accomplir la mission que vous avez choisie.

Les icônes en haut de l'écran vous indiquent le nombre maximum de personnages que vous devez affecter à la mission et les compétences que doit posséder au moins un des membres de l'équipe pour remplir cette mission.

Au cas où il s'agirait d'un portrait, cela signifie que le personnage indiqué doit faire partie obligatoirement de votre équipe.

Donnez ordre aux personnes que vous voulez envoyer en mission de se rendre sur le chemin de sortie de Sherwood (en haut à droite de l'écran).
Au fur et à mesure qu'ils se mettront en place, les cases se rempliront avec leurs portraits, et s'ils correspondent aux exigences en terme de compétences ou d'identité représentées par les cases, celles-ci se colorent en vert.

Vous pouvez rapidement envoyer les compagnons sélectionnés sur le chemin de départ en cliquant sur l'icône «ENVOYER» (en haut à droite de l'écran).

Quand une équipe répondant à toutes les qualités requises pour la mission est réunie, vous pouvez cliquer sur le sceau bleu qui apparaît : la mission commence...

SELECTION DU PERSONNAGE ACTIF ET DEPLACEMENT

Sélection du personnage actif

Le nom et le visage de chacun des héros présents dans la mission s'affiche en bas de l'écran, sur un PORTRAIT. Pour sélectionner un des héros afin de pouvoir lui donner des ordres, il suffit de cliquer sur son portrait, ou sur le personnage lui-même (Seul un personnage sélectionné peut recevoir des ordres).

Si vous double-cliquez sur le PORTRAIT d'un des héros, la vue dans la zone de jeu se centrera sur lui.

Il est possible de sélectionner plusieurs héros simultanément. Pour cela, il y a deux méthodes, vous pouvez soit :

- Maintenir la touche MAJUSCULE GAUCHE (par défaut) enfoncée pendant que vous cliquez sur les portraits des personnages que vous voulez sélectionner.
- Cliquer sur la carte et maintenir le bouton GAUCHE de la souris enfoncé. Il suffit alors de déplacer la souris pour dessiner une « boîte » à l'écran : quand vous relâcherez le bouton, tous les personnages dans la boîte seront sélectionnés.

Lorsqu'un personnage est sélectionné, un cercle vert apparaît autour de ses pieds, et son PORTRAIT se déroule, pour montrer les actions qu'il peut accomplir.

Une fois qu'un personnage a reçu un ordre, il essaie de l'exécuter, même s'il n'est plus sélectionné. Vous pouvez donc donner un ordre à un premier personnage, puis sélectionner un autre personnage pour lui donner un nouvel ordre.

Attention : si vous donnez un nouvel ordre à un personnage sélectionné avant qu'il n'ait terminé le précédent, il tentera d'accomplir le dernier ordre donné, en oubliant le premier. Il est cependant possible de donner un ordre à un personnage sans qu'il l'exécute immédiatement avec les «Quick Actions».

Déplacement

Vous pouvez ordonner à un personnage sélectionné de marcher en faisant un simple clic ou de courir en double-cliquant sur sa destination, mais attention, car la course est bruyante.

Il arrive que certains endroits soient inaccessibles pour un personnage donné. Si le curseur de la souris, alors que vous le placez au dessus d'un point de la zone de jeu, se transforme en croix, c'est que cet endroit est inaccessible à ce personnage !

S'accroupir :
Un personnage accroupi est moins visible, mais se déplace plus lentement. Pour le faire se relever, cliquez sur l'icône «SE RELEVER».

Grimper :
Certains personnages sont capables d'escalader les parois couvertes de lierre. Si le héros sélectionné dispose de la capacité de grimper, le curseur, placé au dessus d'une paroi couverte de lierre, changera pour représenter une double flèche verticale. Il suffit alors de cliquer sur le mur pour que le héros s'y rende et commence l'escalade. Vous pouvez aussi directement cliquer sur un toit, par exemple : si un chemin d'escalade existe, et que le héros est capable d'escalader, il s'y rendra de lui-même !

Sauter :
Seuls certains personnages sont capables de sauter. Le saut n'est possible qu'en certains endroits. Le curseur se change alors en une flèche courbe, et une ligne bleu représentant la trajectoire du saut apparaît. Il suffit de cliquer de l'autre côté du saut pour que notre héros bondisse de lui-même !

Portes et Bâtiments :
Il est possible de rentrer dans un bâtiment. Le curseur se change en «PORTE» quand il est placé au dessus d'une porte, il suffit alors de cliquer pour donner l'ordre au héros d'entrer dans le bâtiment. Attention, il pourrait contenir des adversaires !

Remarque :
Pour annuler un ordre, qu'il s'agisse d'un déplacement ou d'une action, il suffit de cliquer avec le bouton DROIT de la souris quand le héros est sélectionné, ou de donner un nouvel ordre au même héros.

Il peut arriver que vous désiriez amener un de vos personnages dans un endroit de la carte qui est caché par un mur ou un autre obstacle. Pour cela, appuyez sur la touche Majuscule GAUCHE, et déplacez le curseur vers le point qui vous intéresse. S'il est possible au héros de se rendre en ce lieu, cela sera indiqué par une flèche jaune évidée.

INFORMATIONS ET BONUS

Parchemins

Parmi les objets que vous rencontrerez sur la zone de jeu, se trouvent des rouleaux de parchemins. N'importe quel héros peut ramasser un parchemin.
Ceux-ci fournissent généralement des informations intéressantes lorsqu'on les ramasse. Il peut s'agir d'un texte donnant une information importante, mais aussi indiquant la localisation d'un objet, ou révélant la nature exacte des silhouettes à un endroit donné de la zone de jeu...

Il existe trois types de parchemins.

- Les parchemins avec un ruban rouge disparaissent en général une fois lus. Ce sont les plus fréquents.
- Les parchemins avec un ruban bleu ne disparaîtront pas une fois lus. Vous pouvez revenir les lire plus tard si vous le désirez. Il s'agit généralement de parchemins « tutoriaux » expliquant certains aspects du jeu.
- Les parchemins sans ruban sont des parchemins que vous avez déjà lus, ou qui contiennent des informations que vous connaissez déjà. Il est donc inutile de faire un détour pour les lire...

Mendiants

Dans la plupart des villes, Robin (ou un des compagnons importants) pourra rencontrer des mendiants. Ceux-ci savent beaucoup de choses, et pourront révéler des informations en échange d'un peu d'argent.

Il suffit de cliquer sur le mendiant avec un des compagnons pour lui acheter une information – à condition d'avoir un peu d'argent à lui donner !

L'information achetée prend la forme d'un parchemin qui apparaît dans la zone de jeu. La MINI-CARTE s'affichera pendant quelques instants pour vous montrer où le parchemin en question est apparu.

Il arrive que certaines informations soient tellement importantes que le mendiant ne voudra les révéler que si vous le payez plusieurs fois de suite... Mais les mendiants sont honnêtes : s'ils n'ont plus d'informations à fournir, ils vous le diront !

Parler avec un personnage

Certains personnages, la plupart du temps des civils, ont quelque chose à révéler à Robin ou à ses compagnons. Il est facile de les reconnaître : ils portent le symbole «DIALOGUE» au dessus de leur tête. Il suffit de cliquer sur eux pour déclencher le dialogue en question.
Certains dialogues se déclencheront dans d'autres circonstances, par exemple lorsque Robin espionne une réunion secrète de ses ennemis... Lorsqu'un dialogue avec voix se déroule, vous pouvez sauter directement à la fin du dialogue en appuyant sur le sceau rouge en bas du parchemin de dialogue !

Trèfles

Au cours de ses aventures, Robin va recevoir, en récompense de ses bonnes actions et actes d'héroïsme, des TREFLES (leur nombre est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran). Il s'agit d'objets qui portent chance à Robin et à ses compagnons.

Quand l'un d'entre eux reçoit un coup mortel, et que vous avez un Trèfle en réserve, le personnage ne meurt pas mais tombe au sol, gravement blessé. Ses ennemis restent autour de lui pour le surveiller, mais il est toujours en vie (des étoiles tournent autour de sa tête).

Quand tout danger aura été écarté de lui, vous pourrez cliquer sur le trèfle qui est apparu sur son portrait. Le personnage revient alors à la vie, avec une santé très basse, mais au moins, il est là !

Attention cependant : il faut que le blessé ait au moins encore un compagnon actif qui l'ait accompagné dans cette mission, sinon il ne s'en sortira jamais et la partie sera perdue.

— *MISSIONS PARTICULIERES*

Missions d'embuscades

Dans certaines missions, vous verrez, le plus souvent dans les arbres, de grandes cibles. Il s'agit de déclencheurs de pièges.

Lorsque l'un de vos personnages décochera une flèche dans cette cible, il déclenchera le piège correspondant. Il peut s'agir d'un filet se refermant sur des ennemis, ou bien d'un signal adressé à des compagnons dissimulés.

Dans ce dernier cas, les compagnons attaqueront par eux-mêmes dès le signal donné. Mais ils quitteront le lieu dès qu'ils se seront débarrassés d'un adversaire.

Il existe d'autres pièges, tels que des trous dissimulés dans le sol, par exemple, où vous pouvez faire tomber vos ennemis, des rochers instables que certains de vos personnages pourront pousser pour les faire tomber sur un groupe de soldats, ainsi de suite.

Missions stratégiques

Il y a deux types de missions stratégiques : les missions de défense et les missions d'attaque.

A partir d'un certain moment dans la campagne, Robin devra aider ses alliés à mener la guerre contre le Sheriff de Nottingham.
L'objectif est de gagner un certain nombre de BLASONS (indiqué dans la description de la mission)

Chaque BLASON correspond à un avantage stratégique acquis sur l'ennemi.

• Missions de défense

Certaines missions stratégiques consistent à protéger un château tenu par les alliés de Robin.

Robin doit envoyer du renfort pour défendre le château. C'est son seul moyen d'aider ses alliés.



Sur le descriptif d'une mission de défense, trois emplacements vides doivent être remplis par des BLASONS.
En bas de la fenêtre il y a trois boutons «ACHETER UN BLASON», «ENVOYER DES COMPAGNONS» et «ATTAQUER UN CONVOI DE L'ENNEMI». Ces boutons correspondent à trois façons de gagner des BLASONS.

• Missions d'attaque

Ces missions consistent à aider les alliés de Robin à faire le siège d'un château ennemi.

Dans ce cas, le principe est un peu différent : il ne suffit pas d'intercepter quelques convois de l'ennemi ou d'envoyer quelques hommes. Il faut s'introduire soi-même dans la forteresse ennemie pour préparer l'attaque !

Pour préparer sa mission, Robin peut acquérir jusqu'à 6 BLASONS (sur les 12 nécessaires) en :

- Donnant de l'argent aux alliés pour qu'ils puissent mieux se préparer («ACHETER UN BLASON»).
- Envoyant des hommes en espionnage («ENVOYER DES COMPAGNONS»). Il faut sélectionner dans Sherwood un groupe de compagnons et l'amener sur le chemin de sortie de Sherwood. Chaque groupe de cinq compagnons rapporte un BLASON. Attention, vous ne pouvez pas envoyer en mission d'espionnage un personnage principal !
- Jouant une mission d'embuscade («ATTAQUER UN CONVOI DE L'ENNEMI»).



Il restera néanmoins à l'équipe au moins 6 des BLASONS à gagner «sur le terrain» (bouton «S'INTRODUIRE DANS LE CHATEAU»).

Quand vous vous introduisez dans le château, vos alliés seront sur le point d'attaquer – maintenant c'est tout ou rien !

Dans le château il y a un certain nombre de BLASONS à obtenir, en ouvrant par exemple un pont-levis, ou bien en mettant hors de combat le général adverse, etc. Les objectifs qui rapportent des BLASONS sont indiqués par un objet «BLASON» qui tourne à côté de l'objectif.

— CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR JOUER UNE MISSION

Silhouettes

Quand une mission commence, Robin et ses camarades ne savent rien sur les défenses de leurs ennemis... C'est pour cela que les personnes présentes dans la zone de jeu sont représentées par des silhouettes grises ou noires toutes identiques.

Pour découvrir ce qui se cache derrière une silhouette et savoir s'il s'agit d'un ami, d'un soldat ennemi ou bien de simples civils, il va falloir qu'un de nos héros s'approche suffisamment près, trouve l'information d'une autre façon (auprès d'un mendiant par exemple), ou utilise certaines capacités spéciales.

Objets

Les objets sont toujours visibles (à moins qu'ils ne soient accessibles que dans certaines conditions, auquel cas ils apparaîtront dans la zone de jeu lorsque ces conditions seront remplies). Ils sont faciles à reconnaître, car ils tournent sur eux-mêmes.

Seul un personnage capable d'utiliser l'action correspondante à l'objet peut le ramasser. Attention : un personnage ne peut transporter qu'un certain nombre d'objets de chaque type et ne pourra en ramasser plus !

Afficher le Cône de Vision des ennemis

Les soldats et les civils ne voient pas tout ce qui se passe autour d'eux. Ils ne peuvent repérer que les personnes ou les objets qui se trouvent dans leur CONE DE VISION.

Pour afficher le cône de vision d'un personnage, il suffit de cliquer sur l'ŒIL (en haut à droite de l'écran) ou d'utiliser le raccourci clavier (maintenir la touche ALT (par défaut) enfoncée). Le curseur de la souris se transforme alors en point d'interrogation. Il suffit de passer le curseur sur un personnage pour que son «CONE DE VISION» s'affiche.
Mais attention : il faut d'abord savoir qui est ce personnage : cela ne marche pas tant que le personnage est encore sous la forme d'une silhouette...

Pour faire disparaître le curseur «point d'interrogation», faites un clic DROIT avec la souris.

Pour éteindre le cône de vision d'un personnage, faites un clic droit sur l'icône d'œil (en haut de l'écran) ou faites un clic droit en maintenant la touche ALT enfoncée sur la zone de jeu.

Si un de nos héros ou un objet, un cadavre, etc. passe dans le cône de vision d'un personnage, il y a de fortes chances qu'il soit repéré... Dans le cas de nos héros, cela risque de provoquer une alerte, alors faites bien attention à ne pas vous faire repérer !

Vous ne pouvez afficher que le cône de vision d'une seule personne à la fois.

Icônes d'émotion

Les icônes d'émotion sont de petits symboles qui apparaissent au dessus de la tête d'un civil ou d'un soldat. Ils indiquent dans quel état d'esprit il se trouve. Cela vous permet de surveiller les réactions de plusieurs personnes en même temps.

Point d'interrogation :
Le soldat a remarqué quelque chose, mais n'a pas encore compris de quoi il s'agit.

Point d'exclamation :
Le soldat vient d'être alerté par quelque chose !

Soleil :
Le personnage vient de voir quelque chose qui l'intéresse. Il va sans doute se diriger vers l'objet en question (une bourse d'or par exemple).

Nuage d'orage :
Le personnage vient de voir ou de subir quelque chose qui le met en colère (comme être piqué par une guêpe, par exemple).

Nuage de pluie :
Le personnage a vu quelque chose qui ne l'intéresse pas.

Z:
Le personnage est en train de dormir... Il ne voit rien, mais un bruit peut le réveiller !

Spirale :
Le personnage est saoul... Il est moins attentif et rapide que d'habitude.

Les personnages dissimulés

Dans certaines missions, vos personnages commencent le jeu en étant dissimulés sous un tas de feuilles mortes ou sous une cape qui dissimule leur visage. Dans ce cas, un petit portrait du personnage apparaît au dessus de la cachette en question. Un personnage dissimulé n'attire pas l'attention des ennemis tant que vous ne lui avez pas donné d'ordre.

LES PERSONNAGES

ROBIN ET SA BANDE



ROBIN DES BOIS
Robin de Locksley, notre héros, revient des Croisades, où il a accompagné le vaillant Roi Richard Cœur de Lion. Mais il découvre que le Roi n'est toujours pas rentré : le Royaume est entre les mains du Prince Jean, frère du Roi, et il semble qu'il ne sache pas y maintenir l'ordre. En effet, le père de Robin étant mort en son absence, le Sheriff de Nottingham s'est approprié les terres de Robin, en prétendant qu'il était lui aussi mort !
En même temps, le Sheriff martyrise la population en imposant de lourdes taxes aux pauvres villageois. Afin de récupérer son dû et de libérer le peuple de cet impitoyable Sheriff, Robin décide de lutter contre ce dernier. Mais le Sheriff n'est qu'un pion...



STUTELEY
Cet artisan grognon, opposé au Sheriff, est un vieil ami de la famille de Robin. Astucieux et bricoleur, Stuteley sait fabriquer des pièges qui se révèlent bien utiles pour attaquer les convois du Sheriff. Stuteley est un homme organisé et prévoyant : c'est lui qui a installé le quartier général secret à Sherwood...



DAME MARIANNE
Cette charmante personne est une amie de jeunesse de Robin... Il est toujours très amoureux d'elle, mais n'a aucune nouvelle depuis longtemps. Que va-t-elle donc penser en apprenant que Robin est devenu un brigand ?



WILL SCARLET
C'est un des neveux de Robin. Will Scarlet a une mauvaise réputation : on le considère comme brutal et violent. Scarlet adore se battre et aime chercher les ennuis... Certaines mauvaises langues prétendent qu'il s'habille de rouge afin qu'on ne remarque pas les taches de sang...



PETIT-JEAN
Grand et costaud, Petit-Jean est une véritable force de la nature. Bûcheron dans un petit village aux abords de la forêt de Sherwood, il envisage de se joindre à Robin, mais n'a pas encore eu l'occasion de le rencontrer...



FRÈRE TUCK
Ce moine bien en chair est le confesseur de Marianne. Bien que sa première rencontre avec Robin fut quelque peu... brutale, il finira par accepter de lui servir d'espion auprès de leurs ennemis moyennant quelques ripailles...

COMPAGNONS MOUSTACHU, HARGNEUX ET FORT
Il s'agit des trois types de compagnons mineurs qui peuvent se joindre à Robin.

LES ENNEMIS

Il existe différents types de soldats, maniant des armes variées. Les soldats portent des uniformes de différentes couleurs, qui vous indiquent leur niveau d'expérience. Ainsi, un lancier noir est bien plus redoutable qu'un lancier bleu. Voici les différentes couleurs et leurs significations :

Bleu : un soldat inexpérimenté, qui sait à peine se battre.
Jaune : un soldat de base, sans grande expérience.
Orange : ce soldat est bien entraîné. Il sait se battre et faire preuve de ruse.
Rouge : un vétéran, qui connaît bien son travail. Très dangereux.
Noir : les troupes d'élites. Extrêmement compétents, efficaces et dangereux. Evitez-les tant que vous n'êtes pas prêts !
Vert : Ce sont les soldats sous les ordres de Ranulph et de Godwin. La première fois que vous les rencontrerez, vous devrez les affronter, mais sans les tuer, car ils ne vont pas tarder à devenir vos alliés dans votre combat...

Vous trouverez en annexe 3 une liste des différentes actions auxquelles les soldats sont sensibles.

LANCIERS
Les lanciers sont des soldats de faible qualité, généralement de simples paysans recrutés de force par le Sheriff de Nottingham pour servir sous ses ordres. Ils se battent avec une lance assez longue, ce qui leur permet d'attaquer un adversaire sans que celui-ci puisse riposter facilement... Il faut tenter de s'approcher d'eux ! Par chance, ils sont peu résistants.

HALLEBARDIERS
Comme les lanciers, ils utilisent une arme longue. Mais ce sont de solides combattants, souvent chargés de monter la garde près des portes des châteaux. Ils quittent rarement leur poste, préférant envoyer d'autres soldats voir de quoi il retourne.

SOLDATS À ÉPÉE
Les lanciers les plus compétents deviennent des soldats à épée. Plus « professionnels » que les lanciers, ils utilisent une arme courte, ainsi qu'un grand bouclier, qui leur permet de se protéger des flèches tirées par l'adversaire – ou de protéger quelqu'un d'autre, le plus souvent un archer.

ARCHERS
Les archers sont très mauvais en combat rapproché, mais peuvent se montrer redoutables à distance. Ils sont lâches et fragiles. Mais méfiez-vous lorsqu'ils sont en combinaison avec des soldats à épée, car ceux-ci les protégeront de leur bouclier...

ARBALÉTRIERS
Comme les archers, ils attaquent à distance, mais sont beaucoup plus courageux et efficaces... Leurs arbalètes les rendent particulièrement dangereux. Leur armure de cotte de maille leur accorde une bonne protection contre les coups.

OFFICIERS
Les officiers sont des combattants efficaces, mais valent surtout par leurs talents tactiques. Ils savent comment répartir leurs troupes au combat, mais aussi comment empêcher leurs hommes de succomber à la tentation de l'or ou de la bière... L'officier préfère envoyer ses hommes au combat plutôt que d'attaquer lui-même, mais s'avère redoutable quand il décide d'en venir aux mains. Attention, car ils sont très résistants, ils peuvent s'avérer difficiles à assommer... Il est cependant très utile de se débarrasser d'eux en premier, cela affaiblit leurs troupes.

CHEVALIERS
Les chevaliers sont des combattants d'origine noble. Lourdement équipés d'une armure imposante et d'une longue épée à deux mains, ce sont de redoutables guerriers. Trop fiers pour se battre contre un simple bandit tant que d'autres soldats peuvent s'en charger, il attendra patiemment que vous ayez éliminé vos autres adversaires avant de se jeter sur vous...
Leur armure leur donne une excellente protection contre les flèches, ils sont très résistants et très dangereux...

CAVALIERS
Ils échangent leur épée contre un lourd fléau, mais ne perdent pas au change : grosse armure, arme efficace, ils sont rapides. Leur attaque de charge est redoutable. Les flèches ne leurs font ni chaud ni froid, et le seul moyen d'en venir à bout est d'utiliser une arme contondante : bâton, masse ou fléau (les épées ayant du mal à traverser leur armure...).

LES CIVILS
Vous rencontrerez de nombreux civils dans les villes de la région. Certains d'entre eux sont de pauvres gens qui éprouvent de la sympathie pour la cause de Robin : vous n'avez rien à craindre d'eux, ils ne donneront pas l'alerte, et parfois même enverront vos poursuivants dans la mauvaise direction.

D'autres sont des alliés du sheriff : marchands corrompus, nobles avides, serviteurs du château... ceux-là n'hésiteront pas à donner l'alerte : soyez prêt à les éviter ou à les assommer... Mais ne les tuez pas !

LES ALLIES DE ROBIN

GODWIN
Godwin est le parrain de Robin. A la demande du père de celui-ci, Godwin a entraîné notre jeune héros pour en faire un preux chevalier. Il lui a enseigné tout ce qu'il savait du combat à l'épée et du tir à l'arc, avant de le laisser partir pour les Croisades afin qu'il y fasse ses preuves.
Godwin est un guerrier qui apprécie la vie, mais est sujet à des accès redoutables de colère... Dans son château de Lincoln, il s'entraîne toujours à l'art du combat (car il reste en forme malgré son âge...). Robin désire le retrouver à Lincoln pour obtenir son aide afin de lutter contre le Sheriff, mais une surprise l'y attend...

RANULPH
Un militaire de carrière et un noble chevalier. Ranulph a connu de nombreuses batailles, et c'est un personnage important du Royaume, apprécié du Roi, qui lui a confié le fief de Leicester. Robin ne l'a encore jamais rencontré, mais ce serait certainement un allié de poids ! Encore faut-il parvenir à le convaincre de devenir l'ami d'un brigand...

LES ENNEMIS MAJEURS
Certains des ennemis sont immunisés à toutes les actions que peuvent entreprendre vos personnages, y compris le tir à l'arc et le combat. Seul Robin en personne peut défier ces ennemis et les affronter en duel. Mais attention : un tel combat ne sera jamais facile !

LE SHERIFF DE NOTTINGHAM
Chargé de « faire régner l'ordre dans la région de Nottingham », le Sheriff est un homme avide et cupide, qui abuse de son autorité pour s'enrichir aux dépends des pauvres de la région. Il s'est emparé des terres de Robin et certains vont jusqu'à prétendre qu'il ne serait pas étranger à la mort du père de notre héros...
C'est un redoutable combattant et un adversaire rusé...

LE PRINCE JEAN
Le Prince Jean Sans Terre est le frère du roi Richard Cœur de Lion. Celui-ci a fait de lui le régent du Royaume en son absence, mais le Prince a la réputation d'être un faible sans énergie, et le Royaume semble sombrer dans le chaos... Mais peut-être ne faut-il pas se fier aux apparences...

GUILLAUME DE LONGCHAMPS
Ce noble d'origine normande est le bras droit du Prince Jean. Rusé, compétent, fin politique, il sert le Prince de toute son énergie. Ses espions sont nombreux et qualifiés.
Son intelligence en fait un redoutable adversaire politique, mais c'est aussi une fine lame et un chevalier aguerri...

GUY DE GISBOURNE
Ce combattant émérite fait partie de la cour du Prince Jean. Violent et colérique, il est tombé récemment amoureux de Dame Marianne, et est prêt à tout pour pouvoir l'épouser...

SCATHLOCK
Le Seigneur Scathlock terrorise la région de son château de Derby. Ce grand général a la réputation d'être cruel et sanguinaire, et les paysans le redoutent. C'est un ami personnel du Sheriff de Nottingham, et un des proches serviteurs du Prince Jean.

ACTIONS DES PERSONNAGES

— *LES ACTIONS DES PERSONNAGES*

Sous le portrait des héros, se trouvent des icônes représentant des actions attitrées à chacun. En cliquant sur l'une des icônes, vous pouvez ordonner au personnage d'accomplir une action en le dirigeant sur une cible.

On peut annuler une action en cliquant dans le vide avec le bouton DROIT de la souris.

Tant qu'une action est sélectionnée, il est impossible de donner un autre ordre au personnage : souvenez-vous d'annuler l'action avant de lui donner un autre ordre !

Vous pouvez cependant, lorsqu'une action a été sélectionnée, cliquer sur un endroit de la carte tout en maintenant la touche CTRL enfoncée (par défaut). Le personnage se déplacera alors vers le lieu indiqué et une fois parvenu à destination, se remettra en position pour effectuer l'action en question. Si, par exemple, Robin vise de son arc un groupe d'ennemis, vous pouvez utiliser la touche CTRL pour corriger sa position.

Certaines de ces actions demandent l'utilisation d'objets (comme une bourse, un nid de guêpes, etc.). Dans ce cas, un chiffre apparaît sur le portrait du personnage, en dessous de l'icône de l'action. Ce chiffre indique le nombre d'objets de ce type à disposition du personnage. Si ce nombre est nul, l'action n'est plus disponible, son icône est grisée. Il faudra d'abord trouver un nouvel objet avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

Quand une action nécessitant des objets est sélectionnée, il est possible de poser sur le sol certaines munitions sans déclencher l'action. Il suffit pour cela de cliquer sur l'icône de l'action avec le bouton DROIT de la souris pour poser un objet, de double-cliquer avec le bouton DROIT de la souris pour en déposer cinq d'un coup.

Cela vous sera surtout pratique si plusieurs de vos héros ont la même action possible et que l'un d'eux manque d'objets : le personnage le mieux fourni peut alors donner une partie de ses objets à son camarade.

Certaines actions demandent une confirmation. Il s'agit généralement d'actions où il faut orienter le personnage dans une direction donnée. Le curseur, une fois l'action sélectionnée, prend la forme du mot OK. Il suffit de déplacer le curseur pour que le personnage s'oriente dans la direction correspondante. Une fois le personnage orienté à votre convenance, un simple clic sur la carte validera l'action.

— *LE MODE COMBAT*

Tôt ou tard, il faudra se battre... Que ce soit un de nos héros qui engage le combat (en cliquant sur un ennemi), ou qu'un adversaire soit parvenu à repérer l'un d'entre eux et l'attaque, il est désormais trop tard pour la subtilité...

Un héros en combat sait se battre seul, sans intervention de votre part, s'il n'est pas sélectionné, mais il sera bien plus efficace si vous prenez les choses en main.

Un héros en combat (le cercle autour de ses pieds est rouge) peut accomplir toute une série de coups différents. Vous pouvez lui indiquer quel coup employer en appuyant sur le bouton GAUCHE de la souris. Vous devez ensuite maintenir le bouton enfoncé : quand vous déplacez la souris, une trace colorée apparaît à l'écran. Pour ordonner à notre héros de porter un coup spécifique, il faut tenter de reproduire les figures ci-dessous.

Liste et description des coups (par rapport à l'orientation du personnage qui se bat) :

- Coup rapide et peu puissant en avant : Clic sur l'adversaire, ou bien un trait droit vers l'arrière.
- Coup lent mais puissant en avant : Trait droit en avant.
- Coup vers la gauche : Trait vers la gauche.
- Coup vers la droite : Trait vers la droite.
- Coup semi-circulaire vers la gauche : Tracé demi-circulaire dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Coup semi-circulaire vers la droite : Tracé demi-circulaire dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Coup circulaire vers la gauche : Tracé circulaire dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Coup circulaire vers la droite : Tracé circulaire dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Coup de grâce : un huit couché (•). Ce coup est très lent, mais très puissant...

Il est possible de parer les coups de vos adversaires : il suffit de cliquer avec le bouton DROIT de la souris pour passer en position défensive. Mais attention : votre personnage ne restera pas éternellement dans cette position !

Energie


santé (rouge)
énergie (bleue)

Un combat prolongé risque non seulement de blesser les combattants, mais aussi de les fatiguer : chaque fois qu'un personnage accompli un coup spécial, il perd de l'énergie.

Pendant un combat, vous voyez l'énergie de vos héros sélectionnés comme petite jauge bleu au dessous du personnage. Certains coups demandent plus d'énergie que d'autres.

Quand l'énergie tombe à zéro, votre héros est éreinté et a besoin d'une petite pause pour souffler et pour régénérer son énergie – il arrête de combattre et de petites étoiles tournent au dessus de sa tête.

Attention : pendant cette pause, votre combattant est très vulnérable et ne peut faire ni coups spéciaux, ni parades !

Mais vos adversaires auront eux aussi de temps en temps besoin de reprendre leur souffle – une bonne occasion pour appliquer un coup critique...

LES SOINS

Il existe plusieurs méthodes pour soigner les personnages blessés.

- Un personnage disposant de l'action MANGER peut utiliser un gigot pour se soigner.
- L'action SOIGNER permet à un personnage de restaurer la santé d'un de ses compagnons ou de se soigner lui-même, au prix d'un objet HERBE MEDICINALE.
- Un personnage blessé peut être placé à Sherwood dans l'atelier « FESTIN ». Il récupérera une partie de sa santé pendant que vous accomplirez la mission suivante.

SANTÉ

Chaque personnage, ami ou ennemi, dispose d'un certain nombre de points de vie.

- Chaque fois qu'un personnage reçoit une blessure, il perd des points de vie, selon la gravité du coup.
- Quand un personnage n'a plus de points de vie, il meurt...
- Lorsqu'un personnage reçoit une blessure, un chiffre apparaît quelques instants au dessus de sa tête, indiquant la quantité de points de vie qu'il vient de perdre.
- Vous pouvez à tout moment vérifier le niveau de santé de vos héros en regardant la portion supérieure de leur portrait : si le personnage est blessé, le rouleau commence à se « brûler » et à noircir. Plus la partie brûlée est importante, moins votre personnage est en forme.
- Un coup peut mettre hors de combat sans tuer. C'est souvent le cas avec les armes telles que le bâton ou la masse : une blessure donnée par une telle arme a toujours une chance d'assommer l'adversaire sans le tuer.
- Un personnage assommé reste ainsi jusqu'à ce que les étoiles au dessus de sa tête disparaissent, ou que quelqu'un vienne le réveiller (en utilisant l'action REANIMER pour ce qui concerne les héros. Les ennemis se débrouillent tout seuls pour réveiller leurs camarades.)
- Chaque personnage dispose d'une arme particulière, plus ou moins efficace. Certains sont bien plus doués pour se battre que d'autres et certains disposent d'armes qui assomment facilement.
- Les chances d'assommer quelqu'un sont d'autant plus importantes que son état de santé est mauvais : un personnage blessé sera plus facile à assommer.

Mort d'un personnage

Quand un personnage meurt, son rouleau de personnage devient inaccessible, et il ne peut plus être sélectionné.

S'il s'agit d'un des héros importants et que vous ne disposez d'aucun Trèfle, vous avez perdu la partie...

Si l'un des compagnons de base meurt au cours de la mission, une icône représentant une flèche avec un parchemin enroulé apparaît sur son portrait (à la condition que d'autres compagnons du même type soient présents et disponibles à Sherwood).
Il suffit de cliquer sur l'icône pour qu'un remplaçant arrive de Sherwood pour se joindre à la compagnie... Mais peut-être arrivera-t-il à un endroit dangereux... Prenez garde !

— *LES ACTIONS CONTEXTUELLES*

On appelle action contextuelle une action qui n'est pas indiquée sur le portrait du personnage. Ces actions ne peuvent avoir lieu que sur certaines cibles particulières et dans certaines circonstances.

Lorsque l'action est possible pour un personnage sélectionné, le curseur change lorsqu'on le passe sur une cible valide.

- Ramasser un objet
- Fouiller
- Ligoter
- Achever un ennemi assommé
- Transporter
- Réanimer
- Actionner un mécanisme
- Renverser des rochers ou des troncs coupés
- Crocheter des serrures

— *LES QUICK ACTIONS*

Il est possible de donner à l'avance des ordres à vos personnages, pour qu'ils les accomplissent à votre signal. Cela s'appelle une Quick Action.

- Pour planifier une Quick Action, sélectionnez le personnage à qui vous voulez donner un ordre, cliquez sur l'icône «PLANIFIER UNE QUICK ACTION» (en bas à droite de l'écran). Une icône avec un point d'interrogation apparaît au dessus du portait du personnage.
- Indiquez au personnage l'ordre que vous voulez lui donner, comme vous le feriez en jouant (double-cliquer sur un lieu pour le faire courir, sélectionner une bourse puis la jeter, etc.). Le personnage n'accomplit pas l'action, mais l'icône au dessus de son portrait change pour représenter l'ordre qui lui a été donné.
- Pour lancer la Quick Action, il suffit de cliquer sur l'icône au dessus du portait du personnage. Il tente alors d'accomplir l'ordre planifié, si cela est possible.
- Chaque héros peut avoir jusqu'à trois Quick Actions en mémoire, chacune correspondant à une icône au dessus de son portrait.
- En cliquant sur l'icône «CLAIRON» (en bas à droite de l'écran) ou en appuyant sur la BARRE D'ESPACE du clavier, vous pouvez ordonner à tous les personnages qui ont des Quick Actions planifiées d'accomplir la première action de leur liste.
- Pour effacer une Quick Action de la mémoire d'un personnage, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'icône de cette même Quick Action.

ANNEXES ET TABLEAUX

Liste des objets

OBJETS	ACTIONS
 Bière	Poser Bière
 Bourse	Jeter Bourse
 Filet	Jeter Filet
 Flèche	Tir à l'arc
 Herbes de Soin	Soigner
 Gigot	Manger
 Nid de Guêpes	Jeter Nid de Guêpes
 Pierre	Lance-Pierre
 Pomme	Lancer une Pomme
 Argent	Ramasser
 Blason	Ramasser
 Parchemin	Ramasser
 Trèfle	Ramasser

Contrôles

ACTION	DÉFAUT 1	DÉFAUT 2
Zoom Avant	Num +	Num +
Zoom Arrière	Num -	Num -
Défilement haut	Flèche Haut	Flèche Haut
Défilement bas	Flèche Bas	Flèche Bas
Défilement droite	Flèche Droite	Flèche Droite
Défilement gauche	Flèche Gauche	Flèche Gauche
Ouvrir/Fermer mini-carte	m	Num *
Sélectionner personnage 1	&	Num 1
Sélectionner personnage 2	é	Num 2
Sélectionner personnage 3	"	Num 3
Sélectionner personnage 4	'	Num 4
Sélectionner personnage 5	(	Num 5
Sélectionner toute l'équipe	a	Num 6
Déselectionner toute l'équipe	d	Num 0
S'accroupir	c	Page Suiv.
Se relever	s	Page Préced.
Se déplacer derrière un obstacle (touche + clic gauche)	Maj gauche	Maj droite
Afficher/cacher les contours des personnages	Verr. Maj.	Verr. Maj.
QuickAction 1	g	Num 7
QuickAction 2	h	Num 8
QuickAction 3	j	Num 9
Se déplacer pendant une action (touche + clic gauche)	Ctrl gauche	Ctrl Droit
Enregistrer une QuickAction	q	Entrée
Déclencher une QuickAction	Espace	Espace
Effacer une QuickAction	Effacer	Effacer
Afficher cône de vue	Alt	Alt Gr
Sauvegarde Rapide	F1	F1
Chargement Rapide	F5	F5

Tableau des actions par personnage

	Robin des Bois	Will Scarlet	Petit Jean	Frère Tuck	Lady Marianne	Stutely	Compagnon Montalbi	Compagnon Rogneux	Compagnon Fort
Actions Contextuelles									
Combat	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Escalader	Oui	Oui				Oui		Oui	
Sauter	Oui	Oui					Oui		
Monter à la courte échelle	Oui	Oui					Oui		
Donner argent aux mendiants	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui			
Fouiller Coffre/Tiroir/Cadavre	Oui				Oui				
Actionner un mécanisme	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Acheter		Oui						Oui	
Transporter			Oui						Oui
Réparer			Oui		Oui			Oui	
Ligoter				Oui		Oui	Oui		
Crocheter				Oui		Oui		Oui	
Actionner un piège			Oui						Oui

	Robin des Bois	Will Scarlet	Petit Jean	Frère Tuck	Lady Marianne	Stutely	Compagnon Montalbi	Compagnon Rogneux	Compagnon Fort
Actions									
Lancer pierre		Oui							
Tir à l'arc	Oui				Oui		Oui		
Coup de poing (K2)	Oui		Oui						
Jeter une bourse	Oui								
Protéger quelqu'un derrière son bouclier		Oui					Oui		
Etrangler		Oui							
Siffler			Oui						Oui
Venir à la courte échelle			Oui						
Lancer noix de guêpe				Oui					
Fleuret Air				Oui					
Se soigner				Oui					Oui
Soigner					Oui			Oui	
Baisser aux pertes					Oui				
Lancer filet						Oui			
Séduire mendiant						Oui			
Lancer une pomme						Oui		Oui	

Stimuli auxquels les soldats sont sensibles (bière, guêpes...)

TYPE DE SOLDAT	BOURSE	BIÈRE	POMME	SIFFLER
Lancier	Oui	Oui		Oui
Hallebardier		Oui		
Soldat à Epée	Oui		Oui	Oui
Archer	Oui			Oui
Arbalètrier		Oui	Oui	
Officier		Oui		Oui
Chevalier			Oui	
Cavalier			Oui	Oui

CREDITS

Spellbound Studios

Producer & CEO
Armin Gessert

Creative Director
Jean-Marc Haessig

Technical Director
Stéphane Becker

Project Manager
Andreas Speer

Game Design
Jean-Marc Haessig
Martin Kuppe

Lead Programmer
Arno Wienholtz

Game Engine
Stéphane Becker
Guillaume Brocker
Arno Wienholtz

Sound Engine
Yann Couverneur

Artificial Intelligence
Martin Kuppe

Level Editor
Stéphane Becker
Yann Couverneur
Mickaël Parisot

Additional Programmer
Martin Mayer

Lead Artist
Jean-Michel Stenger

Background Artists
Fanny Buecher
Izabelle Gadbled
Myriam Haessig
Serge Mandon

Additional Artists
Yoann Bourreau

Background Composer
Serge Mandon

Background Animation
Myriam Haessig
Eric Urocki

Character Creation & Animation
Jean-Michel Stenger
Fabrice Weiss

Editor Supervisor
Eric Urocki

Editors
Yoann Bourreau
Myriam Haessig
Eric Urocki

Lead Mission-Designer
Elise Coste

Mission-Designer
Martin Kuppe
Vincent Lalyman
Mickaël Parisot
Jean-Michel Stenger

Ingame Music
Tapio "Shao Lee" Muley

Cutscene Music
Michael Anarp

Sound FX
Yoann Bourreau
Yann Couverneur
Fabrice Weiss

Internal Testing
Sascha Gessert
Stéphane Rousseau
Günay Yeniavci &
The Spellbound-Team

Dialogs & Manual Text
Vincent Lalyman

Localization Management
Guillaume Brocker
Vincent Lalyman

Wanadoo Edition

Editorial and Production
Vincent Berlioz
Edouard Lussan
David Hartley
Jacques Simian
Anne Dévouassoux
Céline Païva

Localisation
Alex Lepoureau
Fanny Jacob

Tests
Denis Bourdain
Jacques Chatenet
Johann Steinberg
Antony Arrivé
Emmanuel Colombier
Fabrice Escartin
Hugues Miraux
Didier Schwaller
Charles Seydoux
Alexandre Treille

Marketing
Frédéric Dumas
Aline Gugliermina
Florence Baccard
Franck Lalane
Caroline Maillols
Thomas Otton
Manuela Roch
Jon Bailey
Gonzalo Gil Casares
Krister Malm
Markus Malti
Paolo Gelain

Public Relations
Inès Pauly
Tiphaine Locqueneux