



Robin des Bois : mort ou vif !

Difficulté :

L'enceinte de Nottingham

► Votre aventure commence aux portes de Nottingham. Mais l'accès n'est offert qu'à ceux qui peuvent payer une taxe de passage. Or, vous êtes totalement démunis... Peut-être êtes-vous désespéré au point de menacer ce garde avec votre hache pour qu'il vous laisse passer ? Dans ce cas : $20 + 9 = 29$. Prenez la carte .



Et garde à toi, la prochaine fois tu passeras la nuit au cachot !

Le garde ne se laisse pas intimider et vous menace en retour de vous mettre au cachot. Un choix s'offre alors à vous : renoncer ou persister. Optez pour un autre plan et dirigez-vous vers la chapelle .

Si toutefois vous décidez de menacer à nouveau le garde, vous passerez une nuit au cachot : $29 + 9 = 38$. Prenez la carte .



La chapelle

► À l'intérieur de la chapelle, votre curiosité vous pousse vers le compartiment secret de l'orgue , mais comment l'ouvrir ? Observez attentivement les pierre tombales , qui sont disposées de la même manière que les touches de l'orgue : 2 en haut à gauche, 3 en haut à droite et 7 en bas.



Remarquez aussi les symboles des vitraux .

Ces 3 symboles sont présents sur les tombes.

Appuyez (dans l'ordre ou en même temps) sur les 3 touches de l'orgue qui ont le même emplacement que les 3 tombes portant ces symboles (cœur, oiseau, ange).

Le compartiment secret s'ouvre !



Appuyez sur ce compartiment et vous trouverez une bouteille d'alcool (à consommer avec modération).

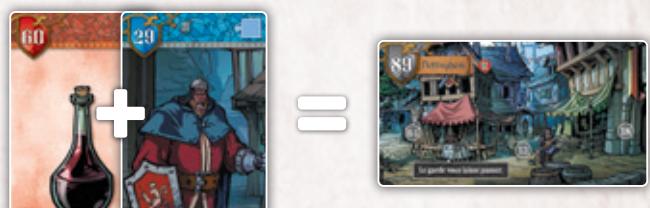
Débouchez-la pour réveiller frère Tuck.

Prenez la carte .



Nottingham

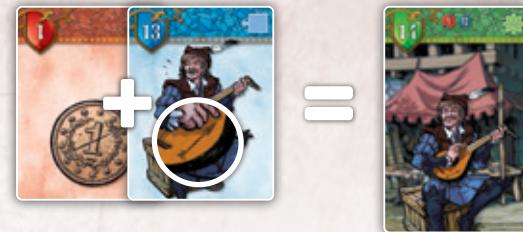
► Le garde acceptera bien une bonne bouteille en échange de votre passage : $60 + 29 = 89$. Prenez la carte .



Si vous n'aviez pas déjà menacé le garde, faites plutôt :

$60 + 20 = 80$. Prenez la carte .

► Vous voilà dans Nottingham. Il faut à présent chercher une piste afin de rencontrer les compagnons de Robin. Observez le luth du ménestrel 13. Dessus est gravée la même flèche que sur la pièce de bronze 13 de frère Tuck. Cet homme est sans doute lui aussi un proche des compagnons. Donnez à ce ménestrel votre pièce pour l'écouter chanter : 1 + 13 = 14. Prenez la carte 14.



► Ouvrez la machine 14 dans l'application. Écoutez attentivement les paroles de la voix mélodieuse. Prêtez une attention particulière au passage suivant : « *Trouvez dans mes vers la grande porte.* Les premiers mots mettez-les sur la table. » Le ménestrel vous indique à travers son chant comment trouver les compagnons dans la forêt de Sherwood 40. Pour cela, prenez uniquement le premier mot de chaque vers : « *À Sherwood retirez un pour trouver les compagnons.* » Sherwood étant la carte 40, en retirant 1 vous obtenez 39. Prenez la carte 39.



Ah mes amis écoutez ma ballade
Sherwood bruisse de révolte
Retirez aux riches pour les pauvres diables
Un geste juste pour rendre les récoltes
Pour déjouer la sombre mascarade
Trouvez dans mes vers la grande porte
Les premiers mots mettez-les sur la table
Compagnons, faites tomber le despote !



La forêt de Sherwood

► Alors que vous cheminez à travers la forêt de Sherwood, votre route est interrompue par un cours d'eau. Observez la rivière 39 : l'ombre de l'arbre y dessine un +7. C'est vrai que vous pourriez le couper pour former un pont : 9 +7 = 16. Prenez la carte 16.



► Ouvrez la machine 16 dans l'application. Ne vous laissez pas surprendre par cet expert en maniement du bâton. Tentez de parer ses attaques en appuyant rapidement sur les boutons bleus quand ils apparaissent, mais pas sur ceux portant une tête de mort. Si vous réussissez 5 parades à la suite c'est la victoire ! Si toutefois vous ne parvenez pas à enchaîner les parades, persistez. Votre assaillant finira par s'épuiser et ralentir. Prenez la carte 50.



► Vous faites la rencontre de l'illustre frère d'armes de Robin des Bois : Petit Jean. Mais pour espérer rejoindre la bande des compagnons vous devez d'abord faire vos preuves. Comment trouver le convoi ? Il n'y a qu'une seule carte « entre ici 50 et l'entrée de Sherwood 40 », c'est la carte 43. Prenez la carte 43.



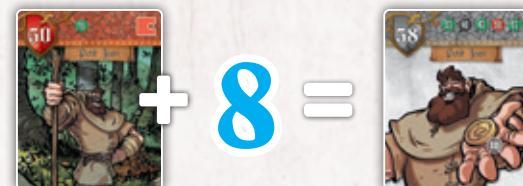
► Ouvrez la machine 33 dans l'application. Vous devez ici faire appel à votre mémoire en retenant un maximum d'informations concernant le convoi. En effet, toutes les questions portent sur des détails significatifs afin que les compagnons puissent préparer au mieux leur prochaine embuscade.

- Combien d'hommes comprend le convoi ? : 4
- Combien d'hommes sont à cheval ? : 2
- Combien d'hommes portent une armure ? : 3
- Quelle est l'arme du cocher ? : Une arbalète.
- En plus de la cargaison y a-t-il un autre butin potentiel ? : Oui, une bourse.
- Où se situe cette bourse ? : Aux pieds du cocher.
- Comment accéder à l'intérieur de la cargaison ? : Par la trappe du toit.
- Combien y a-t-il de chevaux en tout ? : 6
- Comment sont organisés les 6 chevaux ? : 4 qui tirent, 1 à gauche et 1 à droite.
- Quel est le symbole de cet escadron ? : ☐



► Faites à présent votre rapport sur le convoi auprès de Petit Jean : 50 + 8 = 58.

Prenez la carte 58.

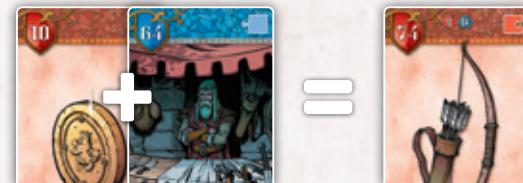


Le tournoi des archers

► Selon Petit Jean 58, Robin serait à Nottingham.

Ce dernier s'est sans doute rendu au tournoi des archers 18, mais le seul moyen d'y aller c'est avec un arc. Allez donc acheter un arc. Donnez votre pièce d'or au marchand d'armes : 10 + 64 = 74.

Prenez la carte 74.



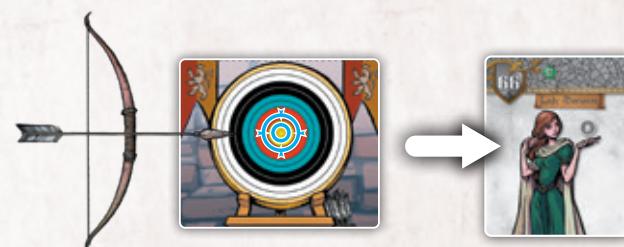
► Vous pouvez maintenant participer au tournoi des archers : 18 + 74 = 92.

Prenez la carte 92.



► Ouvrez la machine 92 dans l'application, pliez la carte 92 en 2 et suivez les instructions pour viser et tirer à l'arc avec votre appareil. Visez au mieux le centre de la cible pour vous classer parmi les meilleurs archers. Si votre score est trop faible, chaque joueur sera invité à tirer une nouvelle flèche.

Prenez ensuite la carte 66.

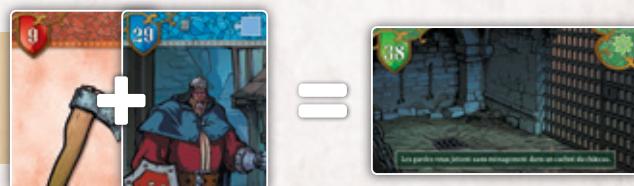


► Robin a été fait prisonnier. Marianne vous implore de l'aider. Mais difficile d'accéder aux geôles sans se faire repérer par la garde. Sauf si c'est elle qui vous y emmène... Menacez à nouveau le garde avec votre hache : 9 + 29 = 38.

Prenez la carte 38.

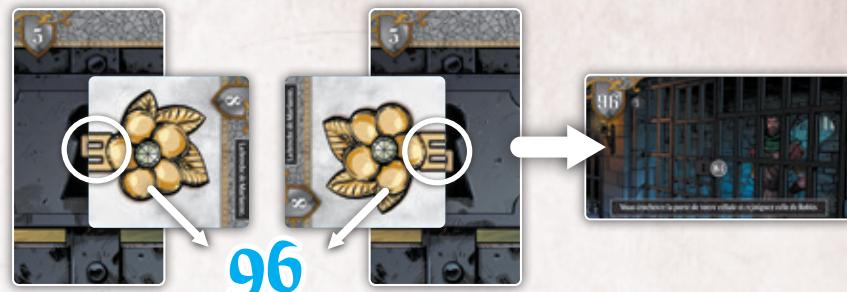
Provoquez-le deux fois si vous ne l'aviez pas encore fait :

$$20 + 9 = 29 \text{ puis } 9 + 29 = 38.$$



Le cachot

- Comme prévu, vous êtes brutalement conduit aux cachots. Il faut maintenant trouver un moyen de sortir de votre cellule... Heureusement vous êtes parvenu à dissimuler la broche 8. Servez-vous-en pour tenter de crocheter la serrure 5 : glissez-y la broche dans un sens puis dans l'autre. Vous verrez apparaître deux chiffres : 9 et 6. Prenez la carte 96.



- Voilà la cellule de Robin. Vous n'avez plus qu'à crocheter de la même manière cette nouvelle serrure 84 pour le libérer. Cette fois-ci vous voyez se former un 3 et un 6. Prenez la carte 36.



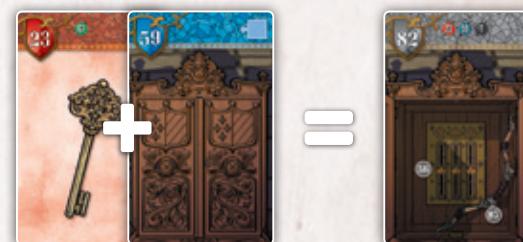
- Robin va être pendu ! Il faut se dépêcher d'aller retrouver les compagnons pour les prévenir. Le seul moyen de sortir vivant d'ici, c'est de passer par la chambre du Shérif pour rejoindre les catacombes. Robin vous explique que la chambre se situe au centre du château 11. Au centre du mot CHÂTEAU, c'est un T que vous trouverez. Prenez la carte T.



- Pour accéder au passage secret menant aux catacombes, vous aurez besoin de la clef. Mais comment la récupérer sans réveiller le Shérif ? Ce dernier a un sommeil perturbé. Vous avez sans doute déjà entendu parler d'une technique pour calmer un ronfleur agité. Ouvrez la machine 67 dans l'application et sifflez dans le micro de votre appareil pour tenter d'apaiser le sommeil du Shérif et ainsi récupérer la clef. Si cela ne fonctionne pas, soit vous n'avez pas autorisé l'application à accéder au micro, soit vous sifflez très mal. Prenez la carte 23.

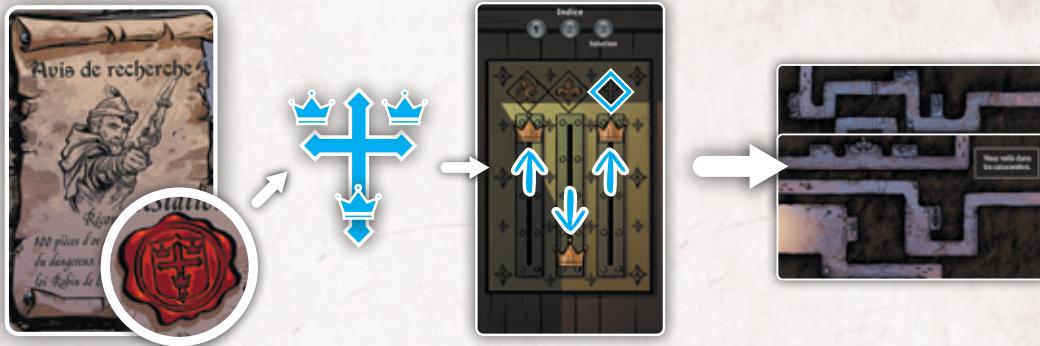


- Vous pouvez à présent utiliser la clef pour découvrir ce qui se dissimule à l'intérieur de cette armoire : 23 + 59 = 82. Prenez la carte 82.



► L'entrée des catacombes est gardée par un curieux mécanisme. C'est sur l'avis de recherche que se trouve la solution. Il est cacheté du blason de la ville de Nottingham : 3 couronnes positionnées sur une croix. Ouvrez la machine **56** dans l'application et sélectionnez le bouton avec le symbole de croix, puis positionnez les 3 couronnes comme sur le blason : celles de gauche et de droite en haut, celle du milieu en bas.

Prenez les cartes **77** et **78**.



L'évasion

► Voilà les catacombes, mais si vous ne trouvez pas un moyen de vous orienter dans ce dédale, vous ne sauverez jamais Robin ! Les symboles gravés **24** dans votre ancienne cellule vous donnent le chemin à suivre :

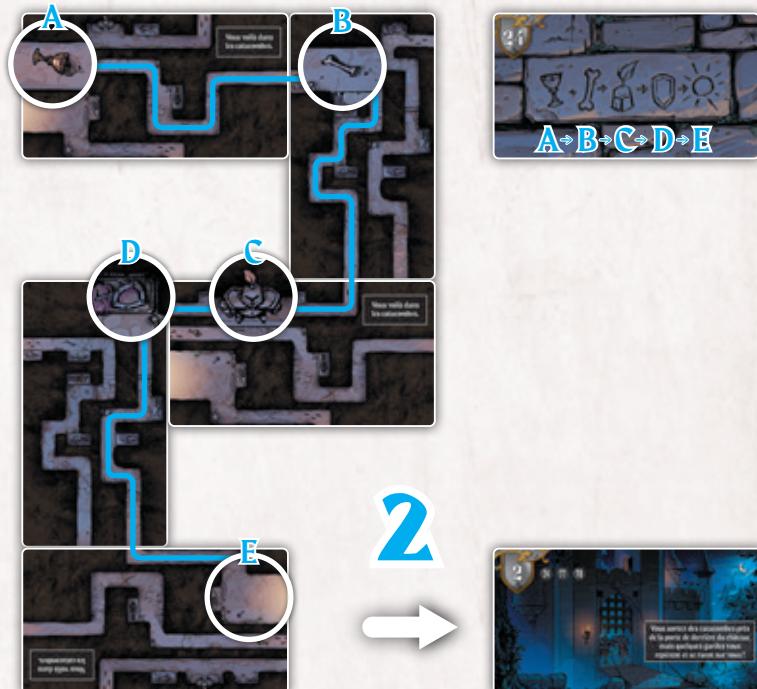
Partez de la **COUPE** **77** et placez la carte **78** à angle droit de façon à prolonger le chemin vers l'**OS**. Les traces de pas indiquent le sens de marche.

Déplacez ensuite la carte **77** de façon à prolonger le chemin vers le **CASQUE**.

Faites de même pour le **BOUCLIER** et enfin la sortie (**SOLEIL**) des catacombes.

Les déplacements successifs des deux cartes des catacombes forment le chiffre 2.

Prenez la carte **2**.



► À peine le temps de vous remettre de vos émotions que vous êtes assailli. Les gardes sont trop nombreux.

Vous ne vous débarrasserez d'eux que par la ruse.

Ouvrez la machine **87** dans l'application pour utiliser votre nouvel arc et tirez précisément sur l'un des deux morceaux de la corde qui retient la herse. Celle-ci se ferme alors devant les gardes !

Prenez la carte **26**.



► Une fois les compagnons retrouvés, rendez à Marianne la broche qui ne vous aura malheureusement pas permis de sortir Robin des cachots de Nottingham : **26** + **36** = **62**.

Prenez la carte **62**.



La pendaison

▶ Pour sauver Robin du triste sort qui l'attend, commencez par mettre le fond de boîte debout puis positionnez correctement le sol avec les repères (verso de l'avis de recherche).

Suivez ensuite le plan des compagnons  afin de placer les différents personnages. De gauche à droite : Petit Jean, le bourreau, Marianne, le Shérif, frère Tuck et le prêtre. Une fois chacun à son poste, c'est à vous d'agir pour sectionner la corde .

Commencez par vous placer au bon endroit pour reconstituer la scène. De là, la corde est malheureusement cachée par la belle Marianne. Il va falloir tenter de faire ricocher votre flèche ! Mais sur quoi tirer ? Fermez un œil et observez la forme lumineuse en arrière-plan. Voilà l'inspiration de votre tir légendaire : la hache du bourreau. Ouvrez la machine  dans l'application et tirez sur la hache du bourreau.



Il va falloir tenter un tir indirect.
Observez bien la scène en quête d'une
inspiration lumineuse.



C'est un tir légendaire ! Votre flèche ricoche sur la hache du bourreau puis sur la chope de frère Tuck et finit sa course vers la corde qui est tranchée net. Robin est sauvé ! Profitant de la confusion qui s'ensuit vous vous enfuyez avec les compagnons jusqu'à votre repaire. En attendant le retour du bon roi Richard, vous ferez régner la justice en Angleterre.

FÉLICITATIONS !