

ROBIN HOOD (Solution)

Mission H01

Allez voir le vieux servent de Godwin qui se trouve dans la salle à manger du château, au centre de la carte.

Celui-ci vous indique que Godwin est hors du château. Vous n'avez plus qu'à sortir de celui-ci. Pour faire rentrer les gardes de la cours, tirez une flèche dans les cibles qu'ils essaient d'atteindre.

En passant, sauvez le paysans qui est entouré de 3 gardes, il vous donnera un trèfle une fois rentré chez lui.

La mission se finit une fois que vous avez parlé a Godwin.

Mission S01

Dans cette mission, il vous faut sauver Stuteley et ses compagnons. Ceux-ci se trouvent à l'échafaud, au centre du village.

Une fois vos camarades libérés, il vous suffit de retourner à Sherwood, la sortie la plus proche étant celle qui se trouve à droite de la porte du château par laquelle vous êtes entré.

Mission H02

Robin doit parler à Marianne, mais il ne sait pas où elle se trouve. Allez parler au mendiant qui se trouve tout en haut à droite du château. Ensuite, aller voir frère Tuck dans son église, assommez-le, ligotez-le, et mettez-le dans la petite pièce à droite. Ceci fait, faites rentrer Robin dans le confessionnal et attendez que Marianne arrive. Vous pouvez aussi soulager la femme qui se trouve au départ de la mission en lui ramenant le cadavre de son fils qui se trouve un peu plus haut sur l'échafaud. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à regagner Sherwood.

Mission S02

Will Scarlet doit être libéré. Celui-ci se trouve dans la tour tout à gauche, celle qui se trouve dans les douves. La porte devra être crochetée par Stuteley ou un péon. Vous pouvez aussi aller chercher un trésor se trouvant dans la tour tout en haut à gauche du château. Après, il faut regagner Sherwood.

Mission H03

Il vous faut surprendre une discussion entre le prince Jean et ses sbires. Pour accéder à la salle, il vous prendre la porte situé à gauche, près de l'escalier qui descend dans la cour où se trouvent les chevaliers. Il y a deux chemin pour y arriver : soit passer par la porte principale, et prendre le risque de combattre les chevaliers, soit faire le tour en passant par les remparts.

Vous pouvez aussi voler le sceptre du roi qui se trouve dans la salle à manger à gauche de la tour avec la cage.

Ensuite, il ne reste qu'à retourner à Sherwood.

Mission S03

Cette embuscade vous permet en fait de sauver petit Jean. Celui-ci se trouve a cote de la maison, entouré par des gardes.

Profitez-en pour sauver d'autres villageois qui sauront vous remercier :

Neutralisez les gardes sur la route qui part à gauche pour que le vieil homme et sa femme puissent fuir.

Tuez les archers qui menacent 2 paysans.

Retrouvez le fils d'une paysanne, celui se cache dans les bois au dessus du tas de bois.

Enfin, sauvez les deux femmes qui sont entourées de gardes en bas de la carte.
Une fois petit Jean délivré, la mission est terminée.

Mission H04

Robin doit prévenir Ranulph du danger. Il ne doit tuer aucun des gardes habillés en vert. Utilisez donc petit Jean, qui assomme les ennemis, et ligotez les avec Stuteley.
Pour vous infiltrer dans le château, passez par la maison tout en bas à droite de la carte. Ensuite, Ranulph se trouve dans la salle en dessous de la salle à manger. Vous devez y entrer avec Robin et Marianne. Ensuite, vous pouvez aller voler le Domesday Book, qui se trouve dans la tour où était enfermer Scarlet. Une fois sortis du château, la mission prend fin.

Mission H05

Godwin doit être libéré et son château repris. Godwin se trouve dans le cachot en bas à gauche dans le château. Une fois délivrer, veillez à lui parler une seconde fois, celui-ci vous indique l'endroit où son enfermés des soldats alliés qui aideront grandement à reprendre possession du château.
Si vous êtes en manque de trèfles, vous pouvez délivrer le paysan qui est entouré par 3 gardes au début de la mission.

Mission S04

Après l'avoir ligoté, il vous faut sauver frère Tuck. Celui-ci se trouve dans la cage située en haut à droite de la carte.
Une fois celui-ci délivré, il vous annoncera une réunion entre le prince Jean et ses acolytes. Il vous faut y assister. Celle-ci se trouve dans la même salle que la précédente réunion secrète.
Une fois ceci fait, vous pouvez aller combattre le chevalier rouge dans la tour tout en haut, celui-ci vous donnera la Coronation Spoon. Ensuite, vous pouvez regagner Sherwood.

Mission H07

Un concours d'archers. Après avoir tiré une flèche dans le mille, le shérif vient vous provoquer en duel. Battez le. Ensuite, aller rejoindre Marianne qui se trouve un peu plus haut vers la gauche.
Vous pouvez aller chercher la flèche d'argent qui se trouve vers la droite, et qui est gardée par 3 gardes rouges.
Pour vous aider à vous échapper, vous pouvez aller voir votre adversaire dans le concours. Celui-ci vous indique deux autres compagnons à enrôler.
Dans l'église, il y a la Sword Of State, cela pourrait être utile de la ramasser.
Ensuite, il faut regagner Sherwood au plus vite.

Mission STR01

Note : Il est conseillé de gagner préalablement plusieurs blasons afin de faciliter la mission.
Le but de la mission est de gagner des positions stratégiques, symbolisées par des blasons.
Il est conseillé de libérer l'accès au château pour les troupes alliées dès le début, afin que celles-ci nous aident par la suite.
Une fois tous les blasons gagnés, la mission se termine.

Mission S05

Il faut sauver Marianne. Celle-ci se trouve dans l'église, en pleine cérémonie de mariage.
Pour commencer, il faut aller changer le drapeau se trouvant dans la tour à droite de la carte.
Ceci permettra de libérer le chemin pour pénétrer dans l'église.

Une fois à l'intérieur, le Guy de Guisbourne vous provoquera en duel.
Une fois celui-ci tué, Marianne vous rejoindra à Sherwood.
Vous pouvez aussi aller voir le mendiant le plus au sud, celui-ci vous indiquera qu'il y a un officier qui possède un trésor.
Détournez l'attention du mari jaloux pour le faire sortir, et volez lui l'Ampulla.

Mission H09

Robin a été capturé, Marianne doit le libérer. Pour cela, il faut trouver où il a été enfermé.
Il y a deux prisons dans le niveau. La 1ère se trouve dans la forteresse à gauche de la carte. La 2nde se trouve sur la gauche de la porte nord du château. Quelque soit la prison que vous visitez en 1er, Robin se trouve toujours dans la 2nde.
Vous pouvez profiter de l'absence du prince Jean pour aller subtiliser le sceau de Richard Cœur de Lion. Celui-ci se trouve dans la grande forteresse.
Une fois Robin délivré, vous pouvez regagner Sherwood.

Mission STR02

Cette mission est similaire à STR01, mis à part le fait que Robin arrive ici en plein cœur de la bataille, et devra aider les alliés à gagner du terrain.
De plus, vous aurez à affronter l'infâme Scathlock en duel.
Celui-ci se trouve dans la tour tout en haut à gauche de la carte.
Une fois tous les blasons gagnés, la mission se termine.

Mission H10

Un serviteur de l'ennemi à envoyer une lettre à Robin. Il faut le rencontrer.
Celui-ci se trouve en bas de la carte devant une auberge. Il vous indique une nouvelle réunion à surprendre.
Allez donc à l'endroit qui a été désigné. La réunion vous apprend qu'il faut vous débarrasser de Longchamps.
Ne vous faites pas prier, et tuez le.
Il vous faut ensuite transporter son corps hors de la ville.
Prenez bien soin de parler à tous les mendiants, ceux-ci ont beaucoup de choses à vous montrer. Notamment l'emplacement d'un passage secret permettant de sortir de la forteresse où se trouve le corps de Longchamp, et aussi l'emplacement de la couronne du Roi d'Angleterre, qui se trouve dans l'église.
Une fois le corps hors de la ville, vous pouvez regagner Sherwood.

Mission STR03

Il vous faut prendre York. Comme les deux missions STR précédentes, il s'agit de gagner des blasons stratégiques. Ceux-ci vous sont détaillés dans les objectifs de la mission.

Mission H12

Il vous faut tuer le shérif de Nottingham et faire prisonnier le prince Jean. Ceux-ci se trouvent dans leur forteresse. Vous pouvez y accéder par l'entrée principale, ou bien en passant par la gauche. Dans les deux cas, il vous faudra forcer la serrure.
Au cours de la mission, de nombreux villageois vous apporteront leur soutien. Essayez de les trouver.
Une fois le shérif tué, la mission se termine, et le jeu également.
Si vous avez veillé à ramasser tous les bijoux de la couronne, vous aurez une surprise en rentrant à Sherwood...