

MILLENNIUM PRESENTS

THE ADVENTURES OF

ROBIN HOOD



The most original real-time adventure ever produced



ROBIN DES BOIS



Quelque part à l'orée du monde, aux limites de l'imagination humaine, se trouve un lieu où les légendes vont mourir. Les plus belles pensées de l'esprit humain, nos héros et nos mythes, les souvenirs de nos plus grands exploits vont ondulant sur le vaste océan éthéré, avant d'aller s'échouer sur les rives de ce Lilliput miniature. Les terres de ce pays sont peuplées des débris de l'imaginaire et des tentatives de l'Homme. Des hommes de guerre se battent contre les pirates sur ces mers minuscules; des colons solitaires affrontent les Indiens des plaines du Nord, le Khan puissant parcourt à cheval la vaste steppe et Jason se met une fois de plus en quête de la Toison d'Or.

Parmi les nombreux pays étranges, mais néanmoins quelque peu familiers de ce monde, vers le pôle nord, se trouve une petite île : c'est un pays humide et verdoyant, dont les vallées boisées et les ruisseaux murmurants sont dominés par de grands châteaux de pierre. Dans la ville et la campagne qui entourent l'une de ces forteresses, vit une population tranquille et plaisante dont la vie calme et campagnarde va bientôt être troublée. Le lieu se trouve en effet sur un terrain de chasse royal, connu par les habitants comme la forêt de Sherwood, et le seigneur de ce château est un jeune homme inquiet. Son nom est Robin des Bois.

Le logiciel que vous avez ici contient une grande matrice de données sur les habitants et légendes de ce pays agréable et verdoyant, ainsi qu'un subtil programme informatique, savamment équilibré. Sous l'influence du programme, la matrice s'agite et danse. Des images de la forêt, les sons et les odeurs, sont tous intégrés dans le motif en mouvement des nombres. Tous ces éléments se trouvent à l'intérieur de la machine, attendant le souffle qui leur donnera vie. Tout en dansant, ils sentent les murmures provenant de ce pays où vont mourir les légendes, et se mettent à danser au rythme de cette musique. Très vite, les deux mondes se trouvent réunis dans la danse.

Au fur et à mesure que les données prennent vie, l'ordinateur se met à refléter les événements de ce monde miroir, ce qui nous permet de suivre l'évolution de notre minuscule héros. De plus, cet effet marche également en sens inverse. En incorporant de forts symboles visuels dans la matrice de résonance, nous pouvons exercer une certaine influence sur le cours des événements de l'autre monde. Apparemment, nous pouvons introduire des pensées dans l'esprit de notre héros par le biais d'un

processus comparable à l'association de mots. Cette technique est loin d'être fiable. La réceptivité du sujet semble varier d'un moment à l'autre et il est difficile de prévoir quelles pensées - s'il y en a - vont émerger d'un symbole dans des circonstances données. Il est clair que s'immiscer dans la vie des gens de cette manière représente une grande responsabilité. En vous permettant l'accès à ces symboles, nous vous avons investis d'un pouvoir considérable. C'est à vous de choisir si vous l'utilisez pour le bien ou le mal.

Rien ne permet de dire ce qui se passera dans cette double forêt de Sherwood. Cela dépend beaucoup de vous. Vous pouvez toutefois rassembler beaucoup d'informations en étudiant les légendes de Robin de Bois elles-mêmes. A cet effet, nous incluons dans ce manuel une revue des mythes, légendes et histoires de Robin de Sherwood. Nous espérons que cette lecture vous donnera les informations de base sur le lieu et l'époque et vous aidera à partager les préoccupations des gens que vous y rencontrerez.

Avant cela toutefois, nous allons vous présenter le logiciel et son mode d'emploi.

Mode d'emploi du programme

Les instructions de chargement

PC IBM et ordinateurs compatibles

- 1/ Assurez-vous que votre souris est installée et que tous les programmes résidant en mémoire sont enlevés.
- 2/ Insérez la disquette d'initialisation dans le lecteur et, après le message MS DOS, sélectionnez ce lecteur si nécessaire.
- 3/ Tapez ROBIN et appuyez sur ENTER. Le chargement du programme va alors commencer. Changez de disquette comme vous l'indique le programme, mais n'enlevez aucune disquette du lecteur pendant le jeu.

Remarque : Ce programme n'est pas protégé contre la copie, et vous pouvez donc le copier sur votre disque dur. Dans tous les cas, utilisez le programme à partir d'une copie de sauvegarde et non à partir de la disquette originale. Pour installer le programme sur le disque dur, insérez la disquette d'initialisation dans un lecteur, passez sur ce lecteur et tapez INSTALL (ENTER).

Atari ST/STE et Commodore Amiga

- 1/ Arrêtez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Nous vous recommandons de laisser l'ordinateur éteint pendant trente secondes dans le cas où un virus aurait pénétré dans la mémoire de l'appareil - cette procédure permet de tuer tout virus présent.
- 2/ Insérez la disquette d'initialisation dans le lecteur et mettez l'ordinateur en marche. Le chargement du jeu

commence. N'enlevez pas la disquette du lecteur en cours de jeu.

Les commandes

Au fur et à mesure du jeu, un certain nombre d'icônes vont apparaître en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez les activer en cliquant dessus avec la souris et, dans certains cas, avec les touches du clavier. Avec la souris, vous pouvez également cliquer directement sur les personnages ou sur le paysage.

Icônes fixes



Arrête momentanément le jeu (on obtient le même effet en appuyant sur la touche (P) du clavier). Le menu qui apparaît vous permet de quitter le jeu ou de le reprendre. Il existe deux options pour quitter le jeu; la première (en appuyant sur F1) sauvegarde le jeu en cours sur la disquette, si bien que lorsque vous reprenez le jeu, vous pouvez continuer là où vous vous étiez arrêté; par la seconde option (F2), vous abandonnez le jeu; lorsque vous jouerez la fois suivante, vous recommencerez donc au début. L'écran Pause vous fournit également des informations utiles sur la situation de Robin.

Remarque : Si vous sélectionnez l'icône PAUSE pendant la séquence d'ouverture du jeu, vous pouvez sauter l'introduction et passer directement au moment où Robin est en train de broyer du noir à l'extérieur des murs de la ville; vous entrez ainsi directement dans le jeu.

Les icônes suivantes apparaissent dès que la séquence d'introduction est terminée.



Oblige Robin à parcourir les environs. Appuyez sur l'icône pour qu'il marche et cessez d'appuyer pour l'arrêter. Ces icônes ont des équivalents sur le clavier : les touches (A) (S) (Z) et (X). Voir ci-dessus pour les autres possibilités de déplacement offertes à Robin.



Ce sont les symboles qui vous permettent d'intervenir au niveau de Robin et de son environnement. En sélectionnant un de ces symboles, vous pourrez peut-être (mais il n'y a aucune garantie) semer une idée dans l'esprit de Robin. L'idée peut être simple et explicite, ou beaucoup moins, selon les circonstances. Nous vous laissons découvrir les effets détaillés de chaque symbole; nous pouvons toutefois vous informer des actions suivantes:

- Si vous sélectionnez ARC, vous obtiendrez généralement l'effet attendu d'un héros prompt à la détente. (équivalent au clavier = (ENTER)).
- L'EPEE semble déclencher une agression de type plus personnel.
- L'OEIL semble influencer sur la caméra, plutôt que sur les gens; celle-ci offre une vue panoramique, si bien que nous voyons la même partie de paysage que Robin - il est toujours intéressant d'être informé des dangers qui menacent. (équivalent au clavier = touche d'espacement).

- Le COEUR incite notre héros à courir plutôt qu'à marcher, mais n'exigez pas trop de lui - vous ne savez pas quand il aura besoin de toutes ses forces.
- Les LEVRES font appel à la nature tendre de notre homme, mais ce qu'il dira effectivement, nous en avons bien peur, est impossible à contrôler.
- La MAIN OUVERTE est le symbole de la générosité, du point de vue de Robin, et la générosité est une qualité importante chez un héros authentique.
- La MAIN FERMEE est le contraire, mais on ne peut être généreux que si l'on a quelque chose à donner; ce défaut risque ainsi de ne n'être qu'un mal nécessaire si Robin espère encore avoir des gens à gouverner une fois qu'il aura accompli sa tâche principale.

Toutes les icônes ci-dessus (et les icônes à gagner - voir ci-dessous) ont les caractéristiques suivantes :

1/ Il existe deux sortes d'icône - certaines agissent immédiatement lorsque l'on clique dessus, et d'autres n'interviennent pas avant que vous ayez sélectionné un objet dans le paysage (personne ou animal). Si vous appuyez sur une icône de la seconde catégorie, le curseur de la souris se transforme en main verte, vous indiquant que vous devez cliquer sur un objet. Si vous réussissez, le curseur revient à son état précédent et l'icône agit. Si vous appuyez sur l'une des icônes par erreur, appuyez à nouveau pour annuler la main verte.

2/ Une fois utilisée, l'icône est hors course pendant un certain temps, dont la durée diffère selon l'icône. Toute icône inutilisable prend la couleur grise. Utilisez de prudence lorsque vous vous servez d'une icône lente à se recharger, car vous pourriez en avoir besoin à nouveau plus rapidement que vous ne le pensez.

Icônes à gagner

Plusieurs icônes n'ont aucune fonction au début du jeu, et ne sont donc pas visibles. Vous acquérez le droit de les utiliser, ce qui vous donnera de nouvelles possibilités au fur et à mesure que le jeu progresse (à moins que vous ne fassiez trop de bêtises!).

Autres commandes

En plus des icônes, vous disposez pour diriger les déplacements de Robin de deux autres moyens (plus une troisième option lorsque vous acquérez le droit de l'utiliser).

1/ Cliquez à n'importe quel endroit du paysage et un pointeur va apparaître à cet endroit. L'attention de Robin va alors être attirée et il est probable qu'il va se diriger vers ce point. Dans la mesure où cette méthode ne vise pas à commander directement les jambes de Robin, son cerveau est en mesure de faire le nécessaire pour éviter les obstacles, entrer et sortir par des portes, etc. La plupart du temps, c'est probablement la meilleure méthode pour se déplacer. Si une commande plus précise des déplacements s'avère nécessaire, utilisez les icônes fléchées.

2/ Cliquez sur une autre personne (lorsque le curseur N'est PAS une main verte), car Robin a souvent l'impression qu'il devrait suivre cette personne pendant quelque temps.

L'indicateur d'héroïsme

La barre verticale près des icônes indique l'évaluation en cours de l'ordinateur à l'égard des qualités d'héroïsme de Robin. La barre est rouge si ces qualités baissent, ou bleue si elles augmentent. Vous vous apercevrez que presque tout ce que Robin fait, ou ce que vous lui faites faire, a une influence sur cette barre. Dans la mesure où notre minuscule monde est censé être "un pays pour les héros", pensez aux conséquences éventuelles d'un comportement de vilain ou de couard.

L'argent

Pendant le jeu, une certaine quantité d'argent va obligatoirement changer de mains. Donc, la quantité d'argent quelle est dans le portefeuille de Robin est dans le fond coin d'écran à gauche.

Faire partie le jeu

En fait, vous êtes libre de faire ce que vous voulez, et même de ne rien faire du tout - parfois, vous avez peut-être intérêt à laisser Robin se débrouiller seul avec l'argent. Dans tous les cas, vous ferez certainement diverses rencontres qui vous permettront de venir en aide à Robin ou à ses amis d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez décider de ne pas intervenir, mais si vous voulez que Robin soit à la hauteur de sa réputation d'homme de bien, vous devrez certainement le guider.

Bienvenue dans la forêt

Vous vous enroulez dans votre manteau pour vous protéger, car nous allons grimper le long d'une cascade écumante, redescendre sur des roches couvertes de mousse, où des bouquets de primevères scintillent telles des balises d'un jaune pâle dans l'obscurité de la forêt. Lorsque nous atteignons le bas de la pente, nous émergeons de l'enchevêtrement des plantes rampantes sur un sentier qui descend en serpentant jusque dans la vallée, à l'ombre de chênes géants. En nous frayant un passage à travers les fières fougères luxuriantes, nous avançons prudemment dans le bois silencieux, notre arc serré étroitement contre notre poitrine.

Brusquement, nous nous immobilisons; dans un crissement de feuilles, un jeune cerf qui n'a pu sentir les intrus en raison de l'absence du moindre souffle d'air pour transporter notre odeur, s'enfuit tel une flèche à notre vue, pour aller se mettre à l'abri. Sa course surprend une nuée d'oiseaux, perchés dans les branches des chênes, et pendant un moment tout se transforme en une énorme cacophonie, jusqu'à ce que les échos des coqs résonnent dans le lointain et que le bois redevienne silencieux.

La main à l'épée, nous émergeons de la forêt et fronçons les yeux, le temps de nous adapter à la vue dégagée, noyée de soleil, qui s'offre à nous. Des quelques minuscules cottages délabrés sur notre droite parvient une odeur de cochons; le bavardage des enfants qui jouent nous met momentanément de bonne humeur, jusqu'à ce que nous nous rappelions les épreuves qui nous attendent.

Aujourd'hui, nous allons manger. Nos bourses vont se remplir d'or et nos estomacs d'hydromel. Peut-être. De toute façon, le dernier jour de ce marchand criminel est arrivé. Cela fait trop longtemps qu'il s'engraisse aux dépens de notre peuple, et qu'il rit en baffrant aux tables de ses amis, les horribles nobles.

Il y a sa maison et sur le montant de la barrière, je piquerai sa tête pour que tous puissent la voir. Nous le ferons tomber sous une nuée de flèches et avant qu'il ait pu appeler ses gardes, nous lui arracherons le cœur et les entrailles et laisserons son corps se vider de son sang. Ce soir, nous partagerons le butin; une partie pour vous et pour moi, et une partie pour ceux qui nous aident et nous offrent le gîte.

Il n'est plus l'heure de réfléchir. Nous approchons de sa maison. Maintenant, il est temps d'agir.

L'Etat d'Angleterre

Nos aventures se situent en l'an 1193. L'Angleterre a atteint le point le plus noir des troubles qui l'agitent depuis cent vingt-sept ans, et qui remontent à la conquête normande. En 1066, le duc Guillaume de Normandie avait vaincu le roi anglais, Harold, et avait placé ses propres partisans aux positions de pouvoir dans tout le pays. La terre avait été arrachée à ses anciens propriétaires et redistribuée aux seigneurs normands qui, enfermés à l'intérieur des murs protecteurs de leurs puissants châteaux, prélevaient de lourdes taxes sur la population.

Pour aggraver encore la situation, de grandes bandes de terre avaient été transformées en forêts royales; c'étaient d'immenses "parcs de chasse" où le gibier était réservé aux nobles. Tout d'un coup, la vie devint presque impossible pour les paysans; nombre d'entre eux, se voyant interdire l'accès aux terres qui les avaient nourris toute leur vie, furent contraints de compléter leurs maigres ressources en braconnant. Mais le braconnage était très risqué; les punitions infligées à ceux qui enfreignaient les lois de la forêt étaient sévères et

appliquées avec rigueur. Les officiers, appelés verdiers ou gardes forestiers, organisaient des tribunaux sommaires où les châtiments étaient exécutés - on coupait des mains, arrachait des yeux et la mort par pendaison n'était aucunement un fait rare, même pour les délits les plus insignifiants.

Un siècle après l'invasion normande, la vie ne s'était aucunement améliorée. Au contraire, le fossé entre les nobles de langue française et les paysans qui parlaient anglais s'était agrandi. Vers 1193, les conditions de vie devinrent plus intolérables encore. Le roi Richard Coeur de Lion fut jeté en prison à son retour des croisades et, en son absence, le trône tomba aux mains de son frère, le prince Jean. Ce changement de pouvoir offrit aux nobles normands une occasion supplémentaire d'étendre leur puissance et leur influence aux dépens de la paysannerie opprimée. Ils s'emparèrent de nouvelles terres, les lois et les châtiments devinrent plus sévères encore.

C'est pendant cette période que notre héros fait son entrée sur la scène.

Qui était Robin des Bois?

Dans les époques de troubles, tous les pays racontent les histoires de leurs héros. Au douzième siècle, les faits et gestes de l'ancien roi Arthur étaient populaires parmi les chevaliers et nobles d'Angleterre. Par la suite, les pensées des paysans se tournèrent de la même manière vers les épreuves du règne turbulent du prince Jean, et se concentrèrent sur le héros des pauvres gens - Robin des Bois.

Etant donné l'agitation des temps et son impopularité parmi les classes lettrées, il n'est guère étonnant que l'on ait si peu d'informations écrites sur le "véritable" Robin des Bois. Il est toutefois très probable qu'il ait vraiment existé au même titre qu'Arthur, qui avait vécu sept cents ans auparavant. Les récits de ses exploits auront certainement été transmis par les troubadours et par le biais des histoires racontées par les paysans réunis autour d'une cheminée. On a une idée de l'ampleur que prit sa légende par le nombre d'endroits auxquels son nom a été attaché, en commençant par le champ de tir de Robin des Bois dans le Somerset à la baie de Robin des Bois, à six cents kilomètres de là, dans le Yorkshire.

Le premier écrit qui mentionne son nom est "The ballad of Piers Plowman" (Percy, 1377), qui dit :

*I can nouyte perfytely my Pater-Noster, as the prest it syngeth
But I can ryme of Robyn Hood and Randolf Erle of Chester*

Son nom apparaît dans quelque quarante ballades et pièces du XIV^{ème} et du XV^{ème} siècles. Parmi elles, on trouve huit ballades importantes et notamment "A lytelle geste of Robyn Hode", publiée en 1510, qui s'inspirerait de ballades plus anciennes. "The ballad of Robin Hood

and the Monk" (ci-dessous) exprime de manière colorée les idées de la vie de la forêt, si étroitement associée à celle de Robin des Bois.

*In somer, when the shaws be sheyne
And leves be large and long,
Hit is full mery in feyre foreste
To here the foullys song:*

*To see the dere draw to the dale,
And leve the hilles hee,
And shadow hem in the leves grene
Under the grene-wood tre.*

Les ballades ont gardé Robin des Bois vivant dans l'esprit des hommes; ses exploits ont été chantés, mais des épisodes de sa vie ont également été mis en scène dans des pièces jouées pendant les jeux de mai - festivals organisés vers le début du mois de mai pour célébrer la venue du printemps. Robin jouait un rôle particulier dans la danse Morris (même si elle n'a été introduite en Angleterre qu'au XVI^{ème} siècle). Cette danse, exécutée par des hommes vêtus d'habits blancs décorés de fleurs et de cloches, a également un lien avec les rites de mai et on peut les admirer jusqu'à ce jour dans les villages anglais. Le rôle accordé à Robin dans les jeux de mai provient peut-être de légendes françaises antérieures, et c'est probablement de cette source que vient le personnage de Marianne, la compagne de Robin. Au fil du temps, Marianne a été parée de nombreux attributs; certaines histoires la présentent comme la compagne de forêt de Robin, son égale à l'arc et à l'épée et dans d'autres, elle vit avec le shériff dans le château de Nottingham, qui sert de refuge aux hors-la-loi. D'un point

de vue historique, il est possible que Marianne soit associée à Mathilde, la femme du hors-la-loi Fulk FitzWaren, qui rejoignit son mari dans la forêt de Sherwood pour échapper aux poursuites du roi Jean.

Aujourd'hui, il est difficile de différencier le "vrai" Robin des Bois de son alter ego mythique. Les gens ayant besoin d'un héros, ils s'emparèrent d'un personnage vivant et créèrent une légende autour de lui. C'était très certainement un hors-la-loi, et peut-être un saxon de sang noble. Se voyant refuser les droits et la sécurité de la Loi pour avoir commis un quelconque "crime", il se servit de son talent naturel de chef pour réunir autour de lui d'autres personnes se trouvant dans la même situation. A ces hommes anonymes, on attribua avec le temps des personnalités définies : Will Scarlet, Petit Jean, Friar Tuck. Le récit de la manière dont ils se joignirent à la bande de Robin devint une partie importante du mythe. On sait par exemple que Petit Jean s'était associé à Robin après l'avoir battu au cours d'un combat, mais ce qu'on ignore, c'est qu'il arrivait souvent à Robin de perdre ses combats - il fut battu huit fois, dont une fois par Friar Tuck. La bande de hors-la-loi vivait en tendant des pièges aux voyageurs pour les voler. Comme tous les hors-la-loi, leur tête était mise à prix, et ces aventuriers vivaient donc dans la peur constante d'être capturés et tués.

Robin devint un héros non seulement parce qu'il s'attaquait aux seigneurs normands et aux riches marchands, mais parce qu'il avait le sens de l'honneur et ne cultivait pas la cruauté des autres hors-la-loi. Au début, la légende dit que Robin des Bois aurait eu la décence de ne voler que les riches en épargnant les pauvres. Par la suite, les conteurs embellirent encore son personnage en affirmant qu'il volait les riches pour donner aux pauvres.

Quel que soit l'homme qui se cache derrière le mythe du roi Arthur, les récits du Saint-Graal, de Merlin l'enchanteur, des géants verts et d'exploits surhumains, ce n'est pas l'histoire de l'homme Arthur, mais de dieux anciens et d'idées religieuses, qui pour une raison quelconque sont venues s'attacher à la légende. De même, les histoires de Robin des Bois renferment des références aux dieux des temps anciens. Robin par exemple est toujours habillé en vert; il ne s'agit pas là du camouflage médiéval, mais d'une allusion à l'Homme Vert, esprit des bois et dieu des animaux; c'est Herne le chasseur (ou Cerne, comme il a pu être appelé longtemps auparavant). Le capuchon de Robin, et son allure de chasseur, rappellent le dieu saxon Grim ou Woden, que nous connaissons maintenant sous le nom de Grim Reaper (la Faucheuse). Notre homme vert des saisons a besoin d'une blanche dame comme compagne et c'est ainsi que Marianne est introduite dans l'histoire, pour devenir la reine de mai de Robin. Notre héros n'est pas simplement un homme au cœur tendre; il a aussi des traits de caractère plus sombres.

Quelle que soit son origine, légende médiévale ou association aux dieux anciens, l'esprit de Robin des Bois traverse les siècles. A partir du folklore anglais, sa renommée se répandit. Au dix-neuvième siècle, Sir Walter Scott s'inspira de certaines parties de son histoire pour écrire "Ivanhoe". A notre époque, Robin des Bois a été mis en scène à la télévision et au cinéma. Il peut évoluer dans les arbres, attaquer ses ennemis à l'épée, apparaître dans un dessin animé ou parler avec un accent américain, mais quel que soit son déguisement, la voix de Robin des Bois continue à se faire entendre.

La forêt de Sherwood

"Land of the King ...) In Edenestou 1 c. of land taxable. Land for 2 ploughs. A church and a priest and 4 smallholders have 1 plough. Woodland pasture 1/2 league long and 1/2 wide."

Entrée du Domesday Book relative à Edwinstowe dans le Nottinghamshire, au coeur de la forêt de Sherwood, où Robin aurait épousé Marianne.

"Tout le monde sait" que les aventures de Robin des Bois ont eu pour cadre la forêt de Sherwood, située dans les alentours de la ville de Nottingham, mais il existe des faits que vous ne connaissez peut-être pas:

- Les légendes antérieures placent Robin à Barnsdale, dans la partie ouest du Yorkshire, et c'est seulement à partir du dix-septième siècle que le Nottinghamshire sert de cadre aux aventures de Robin des Bois.
- En fait, la forêt de Sherwood couvrait une très grande superficie et occupait de grandes parties des comtés de Nottinghamshire, Derbyshire, Yorkshire et Lincolnshire.
- Le nom de "forêt" ne recouvre pas des terres boisées, mais un terrain de chasse royal, soumis à la Forest Law (la Loi de la forêt). Au douzième siècle, il ne restait plus beaucoup de très grandes zones boisées en Angleterre; en fait la forêt royale saxonne de Mendip à l'ouest du pays ne possédait presque pas d'arbres !

Que les dragons soient !

Le yeoman (petit propriétaire terrien) anglais du Moyen Age, malgré ses inquiétudes sociales et politiques, possédait une compétence et une confiance qui nous feraient honte à nous, habitants protégés et dorlotés des villes. Il était fort et en bonne santé et savait tout ce qu'il est besoin de savoir pour survivre dans un monde rude et cruel. Si quelque chose se cassait, il le réparait; s'il avait besoin d'un nouvel objet, il le fabriquait. Dans les bois et les champs, il connaissait le nom et l'utilité de chaque plante et de chaque animal. Il était chasseur et ne craignait pas les loups et les ours sauvages. Certaines choses éveillaient toutefois en lui une véritable terreur; il les connaissait certes très bien, mais ne pouvait ni les comprendre, ni les contrôler. C'étaient les créatures tapies dans l'ombre, les dragons et les fées, les spectres et les croque-mitaines. Ces êtres étaient aussi réels qu'il est possible de l'être et les plus courageux eux-mêmes les craignaient.

Si vous entrez aujourd'hui dans une église anglaise médiévale, observez bien les extrémités des bancs, les chapiteaux des piliers et les gargouilles du toit, vous y apercevrez des créatures étranges et fantastiques qui occupaient les pensées des gens au Moyen Age. Voici une description du Wild Hunt, les chasseurs spectraux qui rassemblaient les âmes des morts. Ce texte fut écrit en 1190, seulement trois ans avant l'époque qui nous intéresse :

"Les membres de cette famille de Herlethingus furent aperçus pour la dernière fois dans les marais du Pays de Galles et d'Hereford, dans la première année du règne

d'Henri II, vers midi. Ils voyageaient comme nous le faisons, avec des charrettes et des chevaux de charge ... et une multitude d'hommes et de femmes. Ceux qui les virent en premier soulevèrent le pays contre eux à grands renforts de cris et de sons de cor et ... parce qu'ils étaient incapables de leur arracher un mot en s'adressant à eux, ils s'apprêtèrent à leur soutirer une réponse par les armes. Mais eux s'élevèrent dans les airs et disparurent brusquement."

(Walter Map, 1190. Cité dans Albion ... p. 189)

Et encore, extrait d'un document du début du XVI^{ème} siècle :

"Sr Jo Conyers de Sockburn, chevalier, qui tua un serpent terriblement venimeux ou un dragon, qui avait lors de combats avalé tant d'hommes, car la puanteur du poison était telle que personne ne pouvait la supporter ou habiter en ces lieux, mais lui, avec l'aide de dieu, tua le monstre et l'enterra à Sockburn avant la conquête normande; mais avant d'aller commettre cet acte (parce qu'il n'avait qu'un seul enfant), il se rendit tout harnaché à l'église et amena son enfant son fils en présent au Saint Esprit - on trouve encore le monument aujourd'hui - et l'endroit où fut terrassé s'appela Greystone".

(Albion ... p. 419)

Les dragons et les démons ne figurent pas spécialement dans les légendes de Robin des Bois, mais ils faisaient partie intégrante de son époque. Ne soyez donc pas surpris s'il arrive qu'une créature des enfers vient ramper sur votre écran.

L'origine du nom Petit Jean

“Je n’ai fait aucun exercice depuis quatorze jours”, dit Robin des Bois un beau matin de printemps. “Je vais m’aventurer un peu plus loin pour voir quelles aventures je peux trouver. Vous, les gaillards, guettez le son de mon cor, et si vous entendez trois coups, vous saurez que j’ai besoin de votre aide.”

Robin se mit en route et arriva à un petit pont en travers de la route. A l’autre extrémité du pont se tenait un homme de grande taille, portant un objet qui semblait être un petit tronc d’arbre. “Pousse-toi et laisse-moi passer”, lui dit Robin. “Non”, répliqua le grand étranger. “Je ne supporte pas que les hommes de rien passent près de moi.” “Quoi”, rétorqua Robin, “répète cela et tu vas te retrouver avec une belle flèche de Sherwood entre les côtes.” L’homme de grande taille se mit à rire. “Faut-il que tu sois lâche pour parler de me tirer dessus alors que je n’ai rien que ce bâton pour me défendre.”

“Je ne laisserai personne me traiter de lâche”, dit Robin. Sur ces mots, il alla se tailler un gros bâton dans un chêne situé à proximité. Robin et l’étranger s’avancèrent alors sur le pont et se rendirent coup pour coup dans ce qui fut

certainement le plus brave assaut qu’homme ait jamais vu. Finalement, l’étranger assena à Robin un tel coup que ce dernier tomba à l’eau jambes par-dessus tête. Rampant jusqu’à la rive, Robin dit en riant, “je dois avouer que tu es un sacré combattant. Tu as gagné cette bataille loyalement.” Ce disant, il sortit son cor et souffla trois coups. De tous les coins, les gaillards arrivèrent pour voir le géant qui avait battu Robin des Bois.”

“Quel est ton nom, étranger?”, lui demanda Robin. “Jean Petit”, répondit l’homme, “du village de Hathersage dans le Derbyshire”. “Petit?” s’esclaffa Robin. “Vrai que tu es petit, et faible de constitution. Je t’appellerai Petit Jean. Viens, notre bande des bois a besoin d’hommes comme toi. Veux-tu te joindre à mes gaillards, Petit Jean?”

Petit Jean accepta immédiatement de se joindre à la bande de Robin, et l’affaire étant conclue, les hommes emmenèrent Jean à travers la forêt jusqu’au repaire de Robin. Une fois arrivés, ils organisèrent de grandes festivités avec du gibier grillé et de l’ale chaude en l’honneur de leur nouveau compagnon.

D’après les “Merry adventures of Robin Hood” de Howard Pyle.

Le grand arc anglais

Si nos estimations sont bonnes, Robin a probablement utilisé à l'époque où il vécut un arc court et robuste, similaire à ceux de l'époque saxonne. Néanmoins, on a plutôt eu tendance à associer à Robin, as du tir à l'arc, une arme plus prestigieuse, mais d'une époque ultérieure : le grand arc anglais.

Cet arc était généralement en if, bois lui conférant des caractéristiques qui le différenciaient des autres arcs (ceci peut en partie expliquer le nombre d'ifs que l'on trouve dans les cimetières anglais aujourd'hui). Il faisait à peu près deux mètres de long, était finement taillé et sa section arrondie était aplatie sur un des côtés. Le bois était coupé de manière à ce que le bois dur compressible se trouve vers l'intérieur, et le bois jeune élastique sur le bord extérieur, pour garantir une flexibilité maximale.

Plus tard au Moyen-Age, la pratique du tir à l'arc devint obligatoire pour tous (le dimanche et pendant les congés), de manière à disposer d'un nombre d'archers suffisant en cas de guerre. Pourtant, parcourir les forêts royales armé d'un arc comportait un grand risque. Être trouvé dans une forêt, l'arc tendu, était l'un des quatre actes prouvant que vous braconniez, et vous rendez passible d'emprisonnement.



Le concours de tir

Vous devez savoir que pendant tout ce temps, l'orgueilleux shériff de Nottingham tentait en vain de traîner Robin des Bois en justice. Il avait essayé et échoué tant de fois qu'il imagina enfin un plan rusé pour capturer l'audacieux hors-la-loi. Il annonça un grand concours de tir auquel seraient admis tous ceux qui pouvaient tendre un grand arc. Une flèche d'or viendrait récompenser le gagnant, qui serait proclamé le plus grand archer du pays. Le shériff savait que Robin des Bois ne saurait résister à la tentation de remporter le prix.

Lorsque Robin apprit la nouvelle des profondeurs des bois, il dit : "J'aimerais vraiment remporter ce prix, et recevoir la flèche d'or des propres mains du shériff. Qu'en dites-vous, compagnons? Irons -nous à Nottingham?" Les gaillards étaient inquiets. Ils savaient que c'était un piège tendu par le shériff et prièrent Robin de ne pas s'y rendre. "Si le shériff a décidé d'avoir recours à la ruse", déclara Robin, "nous devons lui répondre par la ruse". Ils abandonnèrent alors leurs habits verts et commencèrent à se travestir, certains en moines, d'autres en rétameurs, d'autres encore en rustres paysans. Ainsi déguisés, ils se mirent en route pour le château du shériff.

Le shériff avait dressé la cible pour le concours de tir et était assis à côté, à la place d'honneur. Il fouillait avec inquiétude la foule du regard, mais ne put apercevoir Robin des Bois. Le concours commença. Des archers de toute l'Angleterre s'essayèrent tour à tour à la cible. On n'avait jamais vu de tels tireurs; les dix meilleurs d'entre eux furent choisis pour tirer à nouveau, mais le shériff ne put voir Robin des Bois parmi eux. "Vous le voyez?", demanda-t-il à un serviteur. "Non, seigneur", répondit l'homme. "Je connais six d'entre eux et des autres, le seul qui soit de la taille de Robin des Bois est ce mendiant en haillons, qui boîte et n'a qu'un oeil."

Les archers tirèrent à nouveau, et cette fois il n'en resta que deux en course : le mendiant en haillons et l'homme du shériff, Guz de Gisbourne. Gisbourne tira et sa flèche atterrit en plein centre de la cible. Tous retinrent leur respiration et le mendiant se mit en position. Il fit partir sa flèche qui vola tout droit et avec une telle précision qu'elle toucha une plume de la flèche de Gisbourne et la coupa en deux. Le shériff lui attribua le prix en disant : "Tu l'as mérité en toute équité. Tu tires mieux à l'arc que ce lâche de Robin des Bois, qui n'a pas osé se montrer aujourd'hui."

Cette après-midi là, la troupe de gaillards organisa des festivités dans les profondeurs de la forêt de Sherwood. Mais Robin était d'humeur noire. Il avait certes remporté le prix, mais les mots du shériff lui restaient sur le cœur. "Je voudrais tellement qu'il sache à qui il a remis la flèche d'or", dit-il. Petit Jean prit la parole : "Je vais aller en ville et ferai parvenir l'information au shériff par un étrange messenger.

Dans son château, le shériff se demandait qui pouvait bien être l'étranger en guenilles qui avait remporté le prix. Soudain, une flèche entra dans la pièce par la fenêtre

ouverte; un rouleau qui lui était attaché tomba sur la table. Le shériff s'empara du rouleau et lut :

*May heaven bless thee, Lord, this day
Say all in deep Sherwood
For thou didst give the prize away
To none but ROBIN HOOD!*

D'après les "Merry adventures of Robin Hood" de Howard Pyle

La loi de la forêt

La loi de la forêt était non seulement dure, mais incroyablement complexe. Vous trouverez ci-après quelques-unes des innombrables clauses relatives de la loi de la forêt d'Exmoor. Si l'on considère que la majorité des gens étaient analphabètes, il n'est guère étonnant qu'ils soient souvent tombés sous le coup de la loi sans le savoir. Notez que ce document est postérieur à l'époque de Robin des Bois et visait à clarifier la loi précédente et à en adoucir la rigueur, ce qui explique l'absence d'exécutions et d'amputations !

Si un individu prend un cerf dans la forêt, sans autorisation, qu'on l'arrête où qu'on le trouve dans les limites de la forêt; et une fois qu'il est pris, qu'il ne soit pas délivré sans l'ordre exprès de sa majesté le roi ou du chef de justice de la forêt.

Si un individu voit des malfaiteurs s'emparer d'un cerf ou l'emporter dans l'enceinte de la forêt, il doit les arrêter s'il le peut; et s'il ne peut pas, qu'il crie haro sur eux; s'il ne le fait pas, qu'il soit remis à la merci de sa majesté le roi.

Si un individu possède une forêt à proximité de la forêt domaniale de sa majesté le roi, il peut en toute légalité, une fois que les foins domaniaux auront été levés, avoir en temps de panage, autant de cochons que la forêt le permet selon le point de vue des forestiers et verdiens, observateurs, officiers des impôts et autres hommes honnêtes; et que cela soit fait pour le bénéfice des cochons.

L'abbé de la commune de Saint Peter est autorisé à chasser et à prendre des lièvres, renards et des martres dans les limites de la forêt et d'avoir des chiens détachés, puisqu'il dispose d'une autorité légale suffisante pour le faire.

Si un individu est arrêté pour avoir coupé des branches, l'affaire sera portée devant l'intendant du tribunal de la forêt; si un individu est arrêté pour avoir coupé un chêne sur le domaine du roi ou tout autre domaine, il sera traîné en justice; et s'il commet ce délit pendant la nuit, qu'on le mette en prison.

History of the Forest of Exmoor; E.T. MacDermott; Redwood Press 1911

ATTENTION IBM PC USERS WITH 5.25" DRIVES

The 5.25" Robin Hood disks enclosed are high density 1.2Mb disks. If you have mistakenly purchased a copy of the game only to discover that they will not load on your drive., please return your 1.2Mb disks for replacement with a low-density disk set.

Please enclose your remittance of £2.50 (UK) or £7.50 (Europe) to cover post and packing, to the address below. Please make your cheque/Postal Order/Eurocheque payable to

"Logotron Entertainment Ltd"

and be sure to enclose a note of your own name and address.
Please allow 14 days for delivery.

**Millennium
St John's Innovation Centre
Cowley Road
Cambridge CB4 4WS, UK**



Millennium, 67/68 St John's Innovation Centre, Cowley Road, Cambridge CB4 4WS