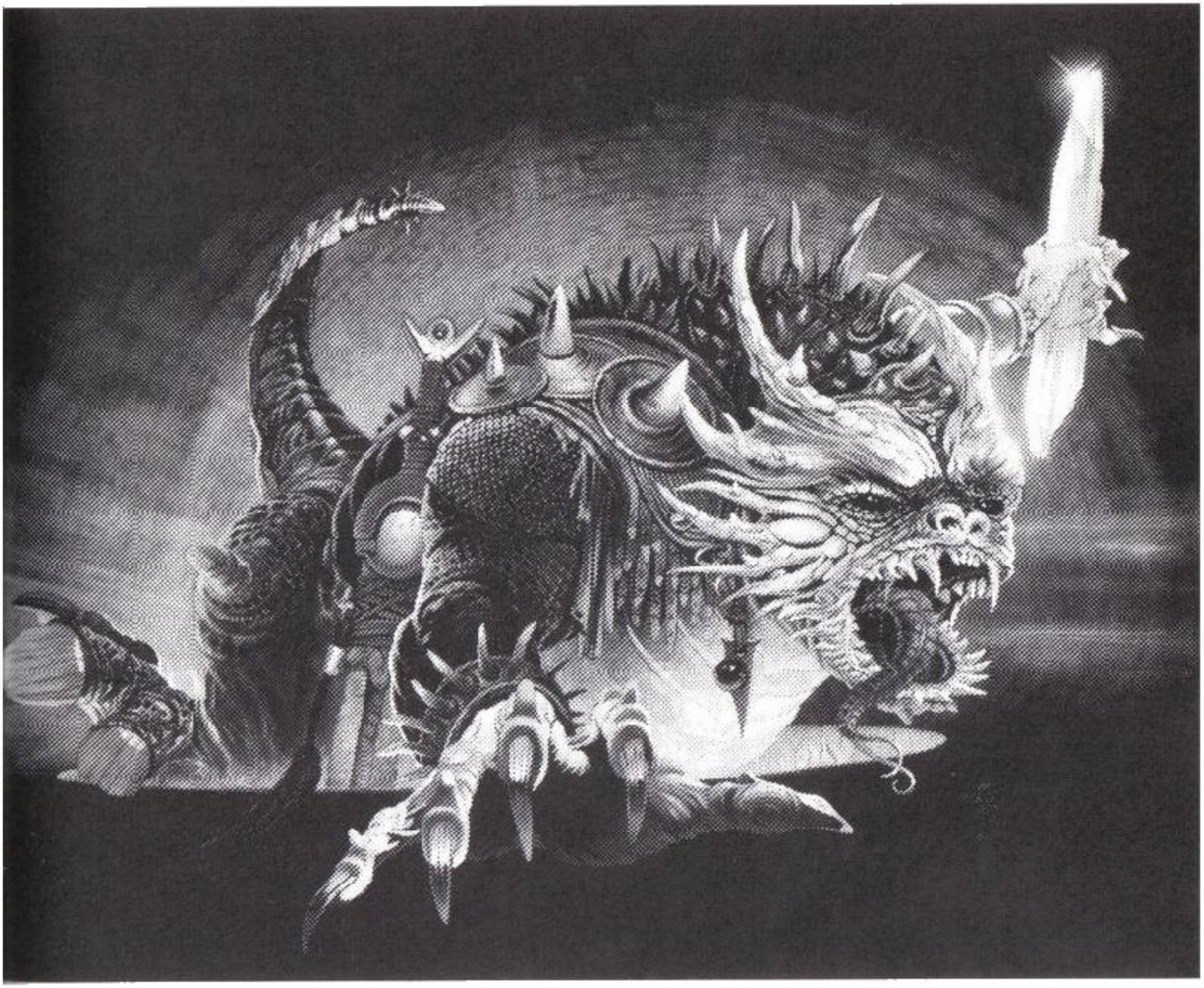
BLOODWYCH



BLOODWYCH

English	3
Français	20
Italiano	38
Deutsch	56

Programmed by TAG

Cover illustration by Chris Achillios
Manual written and designed by Partners in Publishing

© Mirrorsoft 1989

BLOODWYCH
—
AN INTRODUCTION

BLOODWYCH is a sophisticated role playing adventure game which utilises all the advanced features of your computer. A lot of time and effort has gone into making **BLOODWYCH** a unique experience in computer adventure games, featuring:

- an advanced character interaction system, enabling you to communicate fully with all of the creatures and people in the game.
- sophisticated spell-casting and combat systems, enhancing the realistic gameplay.
- an easy to use icon-based control system.
- stunning three-dimensional views.
- and a whole lot more besides....

This booklet contains background information and full instructions for playing **BLOODWYCH**. This will allow you to quickly begin playing and enjoying the game. At the end of this booklet you will also find some hints and tips on getting the most out of **BLOODWYCH**. These will help you get easily into the more advanced aspects of the game. Now turn the page and let the adventure begin...

CONTENTS

Loading Instructions ..... *Page 4*

The Legend of the Bloodwych ..... *Page 4*

How to Play Bloodwych ..... *Page 7*

Hints and Tips ..... *Page 18*

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore Amiga
Insert the disk into the drive and switch your machine on. It will then boot automatically.

Atari ST
Insert the disk into the drive and switch your machine on. It will then boot automatically.

The Legend of the Bloodwych...

It has long been the custom among the people of Trazere to tell the most ancient of legends; that of The Bloodwych, secret order of psychic mages. It is said that many eons ago The Bloodwych ruled over the ancient and powerful city of Treihadwyl. There they secretly presided over the affairs of the land of Trazere, meting out punishment and reward to its citizens, and communing with the elements on their behalf. For many centuries the people of Trazere lived in respectful awe of The Bloodwych, but while they ruled the land was safe. Safe, that is, until one black morn long before your grandfather's great grandfather was conceived.

For there was among the Bloodwych one Zendick, second in power and mystic arts to the Grand Dragon alone. But for all his power and wisdom, Zendick was a creature driven by greed and ambition. He was no longer satisfied with living in the shadow of the master mage, so he rejected the ways of the Bloodwych and courted black and evil arts. After many years of devious plotting Zendick was finally ready to deal the blow he had long dreamt of, and that very day he called the powers of darkness to him and destroyed the Grand Dragon, leader of the Bloodwych.

His Bloodwych brothers were unprepared for this onslaught, and thus were unable to resist Zendick before he banished them forever to the astral plane. It is said that Zendick's evil laughter could be heard resounding across the whole land on that morn. All day and all night was his laughter heard, and on the following day the skies darkened, and rained blood, and the land opened up, and many good citizens of

on that morn. All day and all night was his laughter heard, and on the following day the skies darkened, and rained blood, and the land opened up, and many good citizens of Trazere were heard of no more.

It is then told how in the many moons that followed Zendick called to Treihadwyl many creatures of the night, and the goodly folk of the land dared not walk forth after sunset. And slowly the city of mages was transformed. There appeared above its ramparts forbidding towers and within them lay great crystals of storing, slowly sucking energy and life from the land. With this energy Zendick intended to summon a lord of entropy, incarnation of pure chaos, who would dissolve the fabric of the universe into the elements from which it was forged. Then, Zendick alone would be free to recreate the world in his own image. He was, of course, quite mad. Chaos would leave nothing but the crystals from which it was born.

With each passing year the land about Treihadwyl became bleaker and colder. The city itself seemed to radiate evil, infecting all who strayed within its influence. Trazere and its people became but a shadow of all they had been before, and the birth of each child, and the harvesting of the crops became times for weeping, not rejoicing. Once a great mob, armed with little more than their wits, marched on the city, determined to end the blight that had ruined their lives. Only one man returned, half-starved, his flesh scorched and bare. He barely had time to utter the horrors he had seen before his final breath shuddered through his body and his soul mercifully joined those of his fallen comrades.

Now, as I write this infernal record, there seems little more to live for. Disease and despair pervade the land, and the lust for life our forefathers had, will never be enjoyed by their children. All that remains is to pray. Pray that someday The Bloodwych will return and avenge us.

Helveth Sharpquill, Scribe.
Written by his own hand this 13th day of Seth, in the four thousand and eightyfirst year of the dark.

... somewhere, deep in the realm of souls, a mind was reaching out, calling its companions toward it. Unseen like the wind, the spirits of many came together. Formless though they were, each mind linked, sharing its thoughts with others. No word was uttered, no sound made, but within the astral void a thought took shape.

'Bloodwych are we, immortal mages, seekers of light. We must not be defeated brothers. The black art of Zendick has thrived for too long. He must be destroyed, and the right time is now. Zendick's influence is grown too strong. The Lord of Entropy is gathering his power, and will soon begin his plague of destruction. If we do not banish him to the realm of chaos then all will be lost...

"Saldar and Vestryl, you are charged with the most important task any of the Bloodwych have ever undertaken. You must find the last sixteen champions of Trazere, and link your minds with the worthiest two. Then, if the universe is to be saved, you must lead them into the heart of Treihadwyl, and once there, find and destroy the crystals of storing. Go now, and may the spirit of the Bloodwych be with you..."

Murlock Darkheart awoke to find himself in the gloom of a cold stone passageway. He groaned as he sat up, his eyes misting over with pain. Immediately he remembered the previous night. Strange that so many fine adventurers should have arrived at the same lonely tavern in one evening. That, he promised himself, would be the very last time that a drop of mead passed his lips. How was it possible that a powerful and dignified mage like himself could have ended up carousing with common fighters. He would never again be able to look his fellow spell-casters in the eye.

Right now though his main concern was getting out of the filthy hole he had wandered into in his drunken stupor. As he walked on Murlocks heart began to sink. The corridors seemed to go on for ever, winding about each other like an enormous maze. He was beginning to wonder if he was destined to become rat fodder in this godless place, when he thought he caught a glimpse of something moving ahead of him. And surely enough, as he rounded a corner he saw a figure heading off into the darkness. If his eyes did not mistake him, it was one of the adventurers he had encountered in the tavern the night before.

Darkheart was about to give chase when a sudden nausea came over him and he fell to the ground retching. His head seemed about to explode, and he became confused by strange visions of things unknown to him. But his pain was not long-lived. The sickness soon subsided and was replaced by a comforting presence. As he recovered, Darkheart realised that something very strange had happened to him, but he was not afraid.... the Bloodwych were with him.

HOW TO PLAY BLOODWYCH

You are one of the Bloodwych. You must take on the persona of one of the last sixteen champions of Trazere. You must first explore Treihadwyl, recruiting more champions, and gathering items to aid you in your task. Once you are prepared you must get the four crystals of storing from the towers. Take them to the fifth tower and there destroy Zendick, and banish the Lord of Entropy to the realm of chaos. To do this you will have to defeat the agents of Zendick. The Lord of Entropy has transformed many of the citizens of Trazere into weird monsters, and twisted the minds of many into those of psychotic killers. Some of these citizens may aid you, but many will try to destroy you. Good luck in your mission, and remember, the spirit of the Bloodwych is always with you.

BLOODWYCH is played using one or two joysticks which mimic the functions of your computer's mouse controller. Most of the functions of BLOODWYCH are activated by using the joystick to move a pointer (in the shape of a small arrow) over an icon and then pressing the fire button to activate that icon. Player one's pointer is blue, and player two's pointer is red.

ABOUT CHARACTERS

The character selection page (see Figure One) shows the sixteen available champions. To inspect a champion click on the Shield representing that character. The champion will then appear in one of the Player Boxes to the right of the screen, together with his or her attributes displayed in the Character Scroll. Click on the Bag icon to view the character's inventory. The Bag icon will now become a Book icon. Click on this to view the character's Spell Book. The Book icon will become a Scroll icon. Click on this to return the Character Scroll. See sections on spells and the inventory for an explanation of these displays.

If you now wish to view another champion you can do so by clicking on the appropriate Shield. You may view as many champions as you wish in this way. When you have chosen a suitable champion click on the Suit icon (the playing cards) to confirm your choice. When both players (in a two player game) have selected their champions the game will begin. All other characters desired by either player will have to be recruited, as described in the communication section.

Psyche Types

There are four psyche types, each indicated by a different suit of cards. Each psyche type has different strengths and weaknesses. The types are:

Fighters, good in combat	Spades
Mages, excellent at casting spells	Clubs
Adventurers, all-rounders and diplomats	Hearts
Archers/Assassins	Diamonds

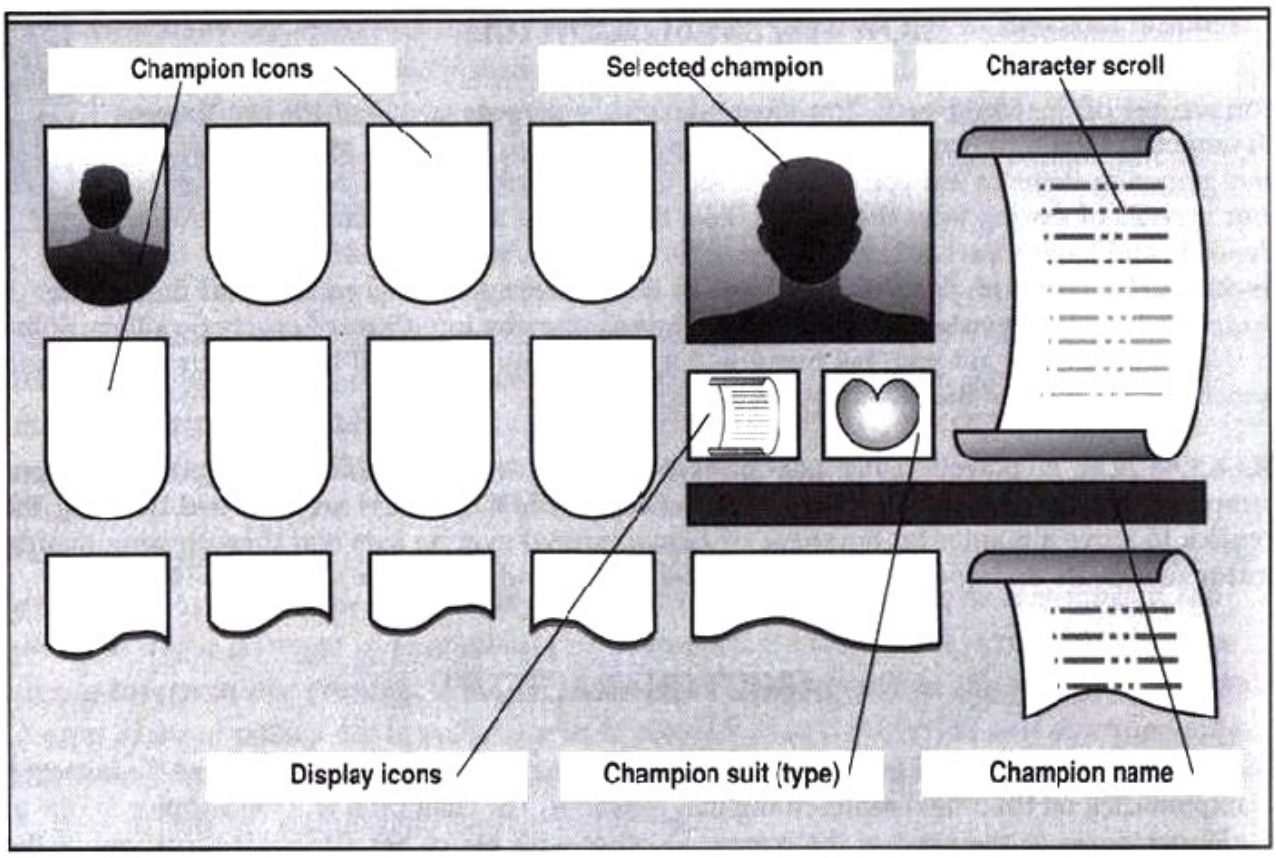


FIGURE ONE – SELECTING A CHAMPION

Any psyche type can attempt and perform actions normally associated with another type. They may, however, not be very adept at it.

Character Attributes

Clicking on the Scroll icon (Figure Two) will call up the Character Scroll for the currently selected leader. This shows the following character attributes:

LEVEL: This is an indication of your character's experience. This affects all of your basic skills and speciality skills. The higher your level is, the more competent you are at everything.

STRENGTH: This affects how easily you hit during combat and how much damage you will inflict on your opponent.

AGILITY: This also affects your skill in combat, as well as your ability to dodge attacks.

INTELLIGENCE: This limits the number of spell points you have.

CHARISMA: This is an indication of how much influence you have over other characters.

HIT POINTS: This shows how much damage you can take before dying. Hit points can be restored with appropriate potions, spells, or by resting. The first figure shows your current hit points, while the second figure shows the maximum number of hit points you can reach.

VITALITY: This is an indication of how much energy you have. If your vitality drops to zero you will start to take damage. Potions and spells may be used to assist in recovering your vitality. As with hit points, the first figure shows your current vitality while the second shows your maximum vitality.

FOOD: This bar shows how well-fed a character is. If the bar is short, a character is hungry and will soon require food. The food level influences the speed at which vitality is recovered.

Click once anywhere on the screen to revert to the main control display. The important attributes for the current leader are also displayed in the statistics box situated to the right of the leader icon. The three bars in this box show, from top to bottom: hit points; vitality; and spell points.

MOVING CHARACTERS

When moving or performing any other significant action in BLOODWYCH it is the currently selected party leader who performs the action. The other members of the party respond on their own initiative. The current leader is indicated by a box around his or her Suit icon (Figure Two). To change the current leader simply click twice on the appropriate Suit icon. Note that the leader does not necessarily have to be at the front of the party.

It is possible at any stage to change the marching order of the party. To do this simply click once on a member's Suit icon. This will now become grey. Now click once on the new position and the marching order will change appropriately.

Movement is achieved by clicking on the appropriate movement icon (Figure Two). Note that Turn Left or Right makes your character turn through ninety degrees on the spot, whereas Step Left or Right makes your character move left or right without facing in that direction.

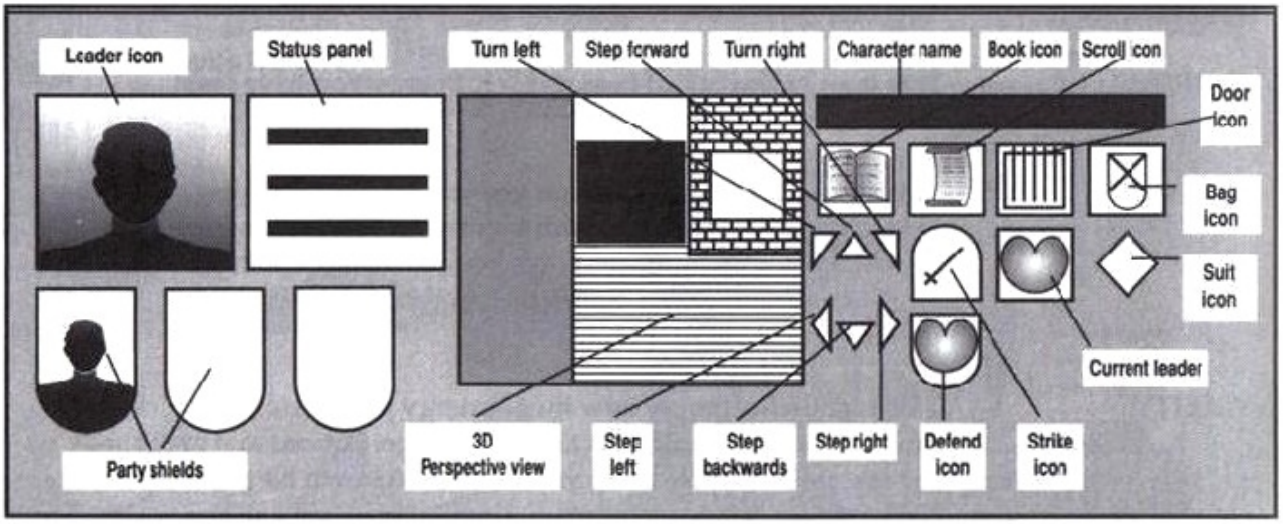


FIGURE TWO – THE MAIN SCREEN

The following key combinations can also be used to achieve movement:

	Atari ST		Amiga	
	Player One	Player Two	Player One	Player Two
Step Forward	Up Arrow	W	Up Arrow	W
Step Back	Down Arrow	S	Down Arrow	S
Turn Left	Insert	Q	Delete	Q
Turn Right	Home	E	Help	E
Step Left	Left Arrow	A	Left Arrow	A
Step Right	Right Arrow	D	Right Arrow	D

When a movement icon is activated it will flash briefly and your character will move appropriately. If you attempt to move into a space that is already occupied, by a pillar or another character for instance, the icon will flash but no movement will occur.

Stairways

To ascend or descend a stairway merely step onto it. It is not necessary to be facing the stairway to do this. If you turn on a stairway you will move up or down depending on whether you were initially at the top or the bottom.

Doors

Doors can be opened or closed by clicking on the Door icon (Figure Two), or by clicking on the door in the 3D display. If you have previously cast a continuous spell, or there is a spell waiting to be cast, then the Door icon will be concealed by the spell icon. In order to use the Door icon it is necessary to first cancel the spell. Attempting to open a locked door

will result in the word "LOCKED" appearing. Locked doors can be unlocked with an appropriate key or spell. See the sections on spells and the inventory for an explanation of how to do this.

SPELLS

Clicking on the Book icon calls up the Spell Book display (Figure Three). Clicking on the arrows above the book will turn the pages of the book forward or backward. Clicking on the central double arrow will close the book and return the main control display.

Preparing spells

To prepare a spell you must first click on one of the four runes on each page. Only known spells may be selected, and these are coloured after their magical alignments (green, blue, red, or yellow). A spell not yet known will be in grey and cannot be selected. The currently selected spell is identified below the spell book by its name, colour, and present cost. If no spell is currently prepared the area below the book will have grey stars and there will be no spell named there. The

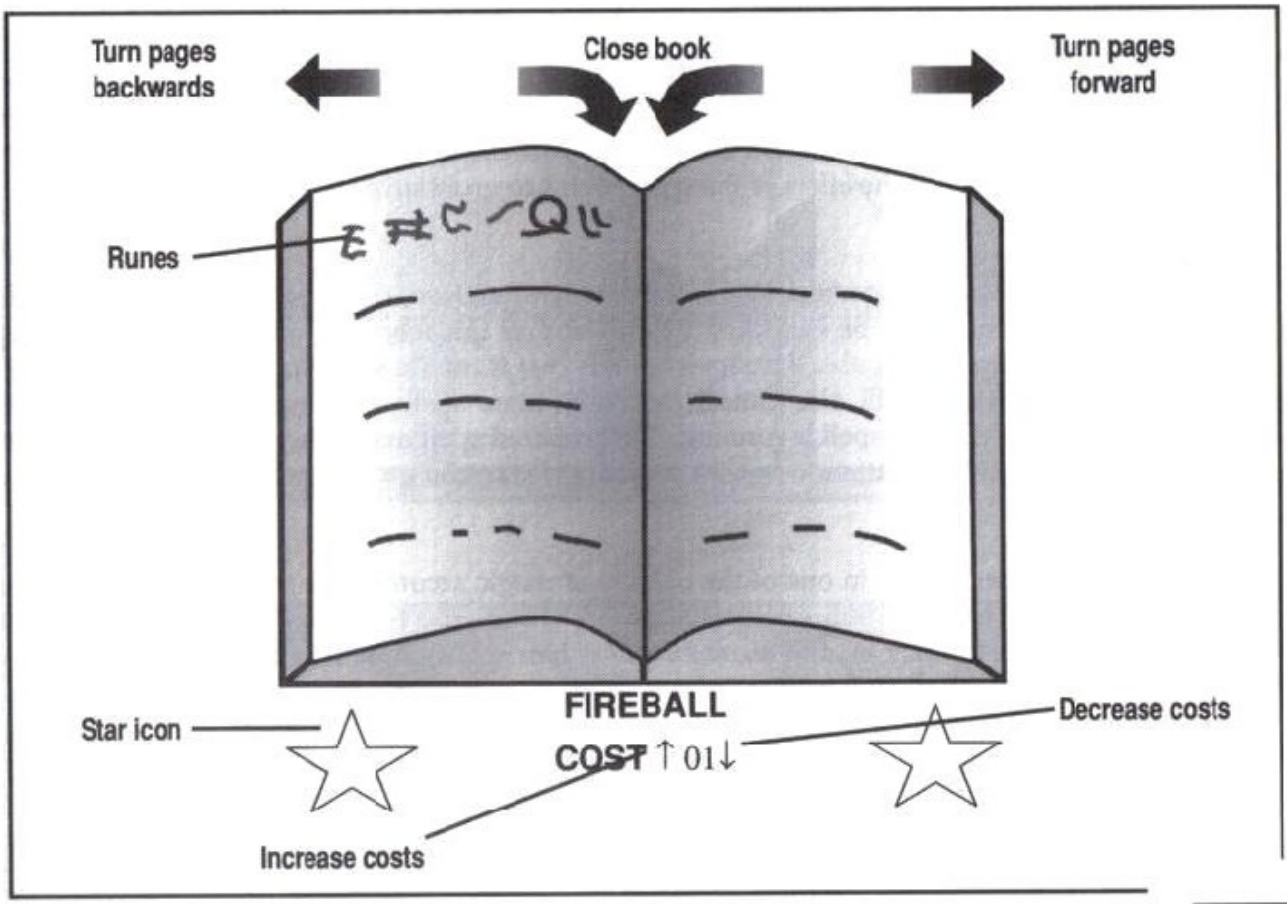


FIGURE THREE – THE SPELLBOOK

cost of the spell selected may be altered by clicking on the arrows either side of the current value. Raising the cost of a spell will improve its power and cast percentage, but also the size of the drain on your spell points, lowering the cost of the spell will make it use less spell points but will decrease its power or cast percentage. Your current and maximum spell points are shown beneath the spell. Successful use of a spell will increase your proficiency at that spell which will make the spell cheaper and/or more powerful for future casts. A spell which has been prepared will remain so until it is cast or another spell is selected or the party sleeps.

Casting Spells

A spell is cast by clicking on the star icons either side of the spell name. If the spell book is closed before a prepared spell is cast then the door icon will be replaced by a star icon, which may also be used to cast the spell. If a character has a spell prepared when entering combat, then the spell will automatically be cast first. It is not possible for a character to cast a spell which requires more spell points than he or she currently has available. A spell with a low cast percentage may fail and this will be indicated by an appropriate message. After casting a spell the caster will endure a temporary penalty on all spells while he recovers from the effort of casting. This recovery time is longer for higher level spells.

Spell Effect

All spells have a variable effect which is a combination of your ability as a magic user, the energy you expend on a spell, your experience in the spell being cast, and luck. The cast percentage bar gives a clear indication of whether you are likely to cast the spell successfully. Once your ability to cast a spell reaches 100% the effect of the spell begins to grow stronger.

Continuing Spells

Some spells have a continuing effect. When these are cast an icon, representing the spell, replaces the Door icon. The spell can be cancelled by clicking on this icon. No other spells can be cast while a continuous spell is in use. If another spell is cast from the spell book while a continuous spell is in use, then this will also cancel the continuous spell. You may have another spell prepared while a continuous spell is running. The prepared spell may either be cast from the spell book, or by cancelling the continuous spell to reveal the star icon on the main panel.

Specialisation

All characters are specialised in one of the colours of magic according to their alignment. This is indicated by the colour of the Suit icon and Shield. Spells of your natural colour are easier to cast easier to develop proficiency in, and more effective than spells of another colour. Each colour of magic represents a different sphere of influence:

Green	Serpent Magic	represents the physical
Blue	Moon Magic	represents the mind and illusion
Red	Dragon Magic	is the use of fire and energy
Yellow	Chaos Magic	effects the very nature of magic and life

Spell Acquisition
Spades and Diamonds will receive a new spell every second level. Hearts will receive one each level, and Clubs two per level. New spells are learned during sleep, when a character may be visited by the Spell Faeries. They will only sell spells to those ready to receive them.

THE INVENTORY AND MANIPULATING OBJECTS

Clicking on the inventory icon (Figure Two) will call up the inventory display (Figure Four). The inventory for each character shows twelve item slots. The first four of these are for an item held in the left hand, an item held in the right hand, armour worn, and shield. The classes of

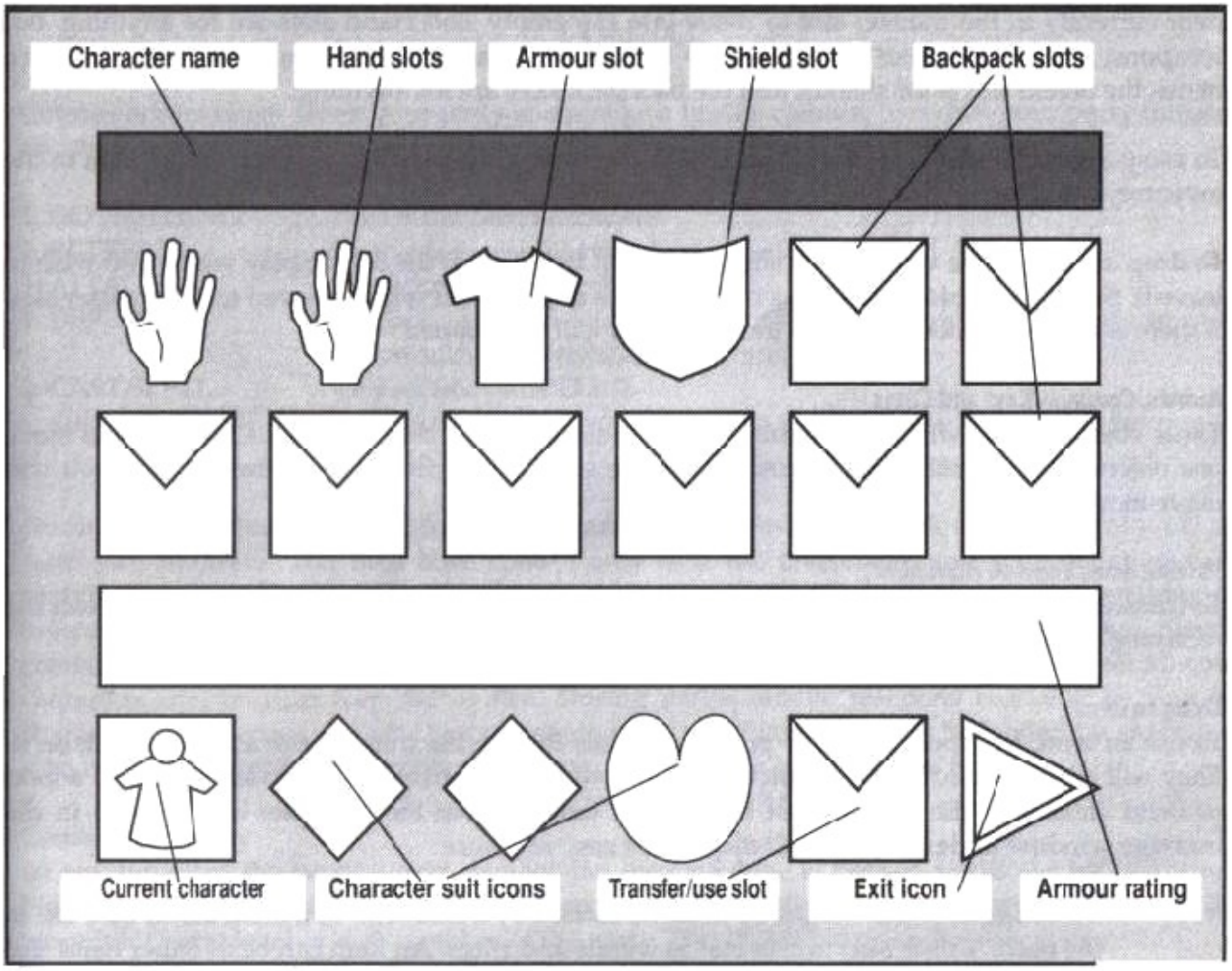


FIGURE FOUR – THE INVENTORY

Clubs and Diamonds may only use small shields. The remaining eight are backpack slots. Below these slots is the characters current armour rating. This indicates how effective the character's armour is at absorbing blows. The lower this number is, the more effective your armour is. Below this are the party's Suit icons. The character whose inventory is currently displayed is highlighted with a box. The final two icons are the transfer/use slot and the exit icon. Clicking on this last icon will revert to the main control display.

Selecting an Inventory

To select a character's inventory for display, simply click on the appropriate Suit icon. The character's name will be shown at the top of the display and their inventory will be revealed.

Using the Transfer Slot

Clicking on any item in the inventory will cause that item to move into the transfer slot where it can be easily manipulated. Similarly clicking on an empty slot in the inventory will cause any item currently in the transfer slot to move into the empty slot. Hand slots are for anything, but weapons, rings, wands, and staves are only useful when placed there. The armour slot is for worn items, the Shield slot is for shields, and the backpack slots are for anything.

To swap an item in the inventory with an item in the transfer slot, simply click on the item in the inventory and they will be swapped.

To drop an item in the transfer slot simply click on the place in the 3D display where you wish to leave it. Similarly to pick up an object click on the object and it will be moved to the transfer slot. If there is already something in the transfer slot it will be dropped.

Arrows, Common Keys and Coins

These objects are shown with a number which indicates how many there are. One click will move one object to the transfer slot. If you then make subsequent clicks on the transfer slot you will move more.

Moving items between characters

To transfer items from one character to another, move the item to the transfer slot then select the receiving character and move the item to an empty space on his or her inventory.

Using an item

To use an item, like food, drink, or potions, put the item in the transfer slot and then click on it. They will be consumed by the character whose inventory is currently being viewed. When a food or drink item is in the transfer slot the current food level of the character is displayed in the message window underneath the 3D display for easy reference.

Swords and other weaponry must be carried by a character in a hand slot if they are to be used. This is also true of staves wands and rings. An item can be in either hand slot but it both hand slots contain melee weapons the one in the left hand will be used. If a character wishes to use a bow in combat both the bow and arrows must be in the hand

slots.

Rifling dead characters

If a party member is with the party at the time of his or her death, then his or her inventory will still be available for access. If the party member was away from the party at the time of death then the body must first be retrieved before the inventory can be accessed. You may not access the inventory of dead characters who were not members of your party.

Tapestries

Some tapestries can be examined by clicking in the centre of the 3D display while standing directly in front of the tapestry. This action will reveal a message if the correct type of tapestry was examined.

COMBAT

Combat occurs either when your party encounters a hostile creature, or when your party initiates an attack on a creature. In combat you can take one of six possible courses of action:

1. DO NOTHING:	(this is not recommended).
2. RETREAT:	by moving rapidly away from your adversary.
3. ATTACK:	by clicking on the strike icon.
4. DEFEND:	by clicking on the defend icon (this is useful if you need to perform an action such as rearranging marching order).
5. CAST SPELL:	(See section on SPELLS).
6. FIRE A MISSILE:	by clicking on the strike icon while you have bow and arrows in your hands.

During combat characters will follow the lead of your combat instruction and generally act on their own initiative. You then have control only over the inventories and spell books of your party's characters. The party leader will not participate in the attack while you are examining an inventory or selecting a spell. You may change the party leader and marching order at will during combat, and you can always try to run away. The party will continue to fight until either all your characters die, or your foes die or flee. During melee missile weapons can only be shot by characters who occupy the rear two marching positions. Blows can only be landed by characters who occupy the front two marching positions. Spells can be cast from any position.

Combat status display

At any time that the party suffers damage the damage done is flashed across the hit character's Shield icon, and the status display will become a set of vertical colour coded bars showing the current hit point level of each member of the party. This display can also be seen at any time during play by clicking on the party leader's image.

The damage inflicted by the party is shown in the two message windows along with a miniature suit icon to aid identification. The damage done by the party leader is shown in the small message window beneath the 3D display.

COMMUNICATING WITH OTHER CHARACTERS

Clicking on the status panel (Figure Two) will call up the communicate options. The seven options are:

COMMUNICATE: Providing that there is a character in front of you, clicking on this option will call up a talk menu. There are two pages in this menu. You can flip between the two by clicking on the swap icon, which appears above the menu. Each option generates an appropriate phrase which is displayed at the top of your display. Any reply will be displayed shortly afterwards in red. The possible options are:

PAGE ONE

RECRUIT: Invite a character to join your party. This is the only way to gain new members, and only the initial 16 champions can be recruited.

IDENTIFY: This calls up a sub-menu in which the options are: WHO GOES?, THY TRADE?, NAME SELF, REVEAL SELF.

INQUIRY: This calls up a sub-menu of subjects you may inquire about.

WHEREABOUTS: Ask where something is.

PAGE TWO

TRADING: This calls up a further sub-menu:

OFFER: Offer an object in the transfer slot that you wish to exchange or sell. This is also used to offer gold during a purchase. The command may be used more than once during any given transaction.
For example: if a monster says no to your offer of gold, then you may offer it more or less. This also works with trading objects where you may offer a different object.
If you are not currently buying, selling or trading anything then the offered object is presented as a gift.

PURCHASE: Enquire whether a monster or character has anything for sale.

EXCHANGE: Used to determine what object is being carried by a monster or character, and whether or not they wish to trade.

SELL: Offer item in your transfer slot for sale.

SMALLTALK: This calls up a sub-menu of options to emotionally influence a character. Insults are particularly good fun!

YES & NO: These icons are used to respond to questions.

BRIBE: This is used to get passage past a monster by bestowing objects or gold which can then be offered using the Offer command.

THREAT: This can be used to instil mortal fear in an opponent, but might not always work.

COMMEND: Clicking on this icon allows you to commend a character, which will increase that character's initiative and make him or her more likely to do something useful.

CORRECT: This will decrease a character's initiative, thus making him or her more restrained, and less likely to initiate an action of their own.

VIEW: This changes the 3D display to show the scene through the eyes of any waiting character.

WAIT: Clicking on this option will allow you to command a character to stay behind. There must be free space in front of the party in order to do this.

DISMISS: Permanently dismiss a member of the party. This will allow you to recruit another character. There must be free space in front of the party in order to do this.

CALL: Call out to a waiting character. If they are within earshot, they will return.

MISCELLANEOUS COMMANDS

These are accessed, at the same time as the communicate menus, by clicking on the status panel.

Exit
The exit icon is used to exit from the current communication menu.

Disc operations
If the disc icon is clicked by both players (in a two player game), the current game can

be saved or an old game restored.

Pause
Clicking the pause icon will cause the game to be suspended for both players until either of the pause icons is clicked again.

Sleep
Clicking on the sleep icon makes the party sleep. This speeds up the party's recovery of hit points, vitality and spell points. Improved sleep can come from facing a bed before clicking on the icon. Sleep is very important. Characters will only gain experience levels during sleep and will only gain new spells while asleep. It is generally a good idea to sleep after a battle.

HINTS AND TIPS

Starting Up
* When you first play BLOODWYCH take time to experiment with the games controls. Try using the various icons and menus, and see what effect different spells have. If you spend some time getting to know the more advanced features of BLOODWYCH you will find it easier to progress when you play the game in earnest.

* Always make a map. You will get hopelessly lost without one. Indicate doors and rooms on it. If you leave an object or character behind, mark the place on your map. It is also a good idea to mark the position of any pits or traps you come across so that you can avoid them in future.

Combat
* Keep a close eye on the hit points of your party members and be ready to move someone to the back of the party or run away to recover. It is often a good idea to have your main spellcaster as party leader during combat, and have him or her at the rear of the party. In this way he or she can be casting spells while the forward characters do the fighting. Have some appropriate spells prepared before combat begins because your characters first action will be to cast any spells they have prepared.

Magic
* Try to have a good balance of colour in your party. As a character will be much better at casting spells of their own alignment get weaker spellcasters (like Spades and Diamonds) to learn spells in their own colour first. Some particularly useful spells should be learned by everybody. Do not be afraid of using magic - you can only get better.

Party Management
* Commend and Correct will directly affect how a party member will behave during combat. If you have a particular function for a character ensure that you Commend or Correct them appropriately before engaging in combat as it is not possible to do so

during melee.

Character Psyche Types

* Spades are the warriors of BLOODWYCH. They can use any weapon, armour or shield. They usually have more hit points and strength than other characters, but do not make very good magic users.

* Clubs are the mages of BLOODWYCH. Although weak at low levels, they quickly become powerful as they learn spells and gain experience. A high level clubs character makes a formidable adversary.

* Hearts are competent in all skills. They are the Jack-of-all-trades. They also have much nicer personalities than the other psyche types, thus making them far better negotiators.

* The abilities of Diamonds lie in the areas of stealth, archery and observation. If they attack a foe from behind they will inflict great damage, providing that they are using a suitable assassin's weapon. You will often notice things that would otherwise be overlooked if your current party leader is a Diamond.

General

* Do not be too eager to discard an item that is no longer required as most things can be sold or traded.

* Located within the halls are Regeneration Chambers. These magical locations will restore to life a dead character. Try to find these quickly and remember where they are.

* Do not be too eager to kill things - it's not easy being a monster you know!

* When trading you will find it necessary to have the inventory displayed.

* Try not to be too greedy in a two player game. If you do argue about some aspect of play try to resolve it before you end up killing each other!

* BLOODWYCH is a large and sophisticated adventure. You will almost certainly not complete it in one session. You can easily save your position in the game by clicking on the disc icon. The next time you load BLOODWYCH you will be able to restore your saved position and continue play from that point. You will also find it useful to save the game at regular intervals while you are playing. In this way you will not get caught out by any unforeseen disaster like your whole party being slaughtered or a power cut!

END

BLOODWYCH
—
PRESENTATION

BLOODWYCH est un jeu de mise en scène d'aventure. Il est sophistiqué et fait appel à toutes les fonctions élaborées de votre ordinateur. Le temps et les efforts consacres à la mise au point de BLOODWYCH en font une expérience unique parmi les jeux d'aventure informatisés. Vous trouverez:

- un système avancé d'interaction des personnages, permettant ainsi de communiquer totalement avec les créatures et les protagonistes du jeu.
- des systèmes sophistiqués pour jeter des sorts et passer à l'attaque, faisant de ce jeu un divertissement plus réaliste.
- un système de commande à icônes facile à utiliser
- d'étonnantes scènes en trois dimensions.
- et beaucoup plus encore...

Ce manuel vous donnera les éléments d'information ainsi que la notice intégrale nécessaires à l'utilisation de BLOODWYCH. Il vous permettra d'apprécier ce jeu en sachant l'utiliser rapidement. A la fin de ce manuel, vous trouverez des conseils utiles sur la façon de tirer le meilleur parti de BLOODWYCH. En effet, vous pourrez passer aisément aux aspects les plus avancés du jeu. Et maintenant tournez la page et que l'aventure commence....

TABLE DES MATIERES

Notice de mise en route ..... *Page 20*

La légende de Bloodwych ..... *Page 20*

Comment jouer à Bloodwych ..... *Page 24*

Conseils utiles ..... *Page 36*

NOTICE DE MISE EN ROUTE

Commodore Amiga
Insérer la disquette dans l'unité et allumez votre ordinateur. Le jeu s'amorce automatiquement.

Atari ST
Insérer la disquette dans l'unité et allumez votre ordinateur. Le jeu s'amorce automatiquement.

La légende de Bloodwych....

Depuis fort longtemps déjà, le peuple de Trazère a coutume de raconter l'une des plus vieilles légendes qui soient; celle de Bloodwych, ordre secret des mages devins. On dit qu'en des temps reculés, les Bloodwych reignaient sur l'ancienne et puissante cité de Treihadwyl. C'est là même où ils réglaient les affaires du pays de Trazère, appliquant châtiments et récompenses à leurs citoyens, s'entretenant avec les éléments en leur nom. Durant des siècles le peuple de Trazère vécut dans la peur et le respect des Bloodwych, mais, tant que ceux-ci régnèrent, le pays fut sûr. Sûr, c'est-à-dire jusqu'à ce noir matin, bien longtemps avant la naissance de l'arrière grand-père de ton grand-père.

Car parmi les Bloodwych se trouvait Zendick, que seul le Grand Dragondon surpassait en forces et pouvoirs magiques. Mais malgré son pouvoir et sa sagesse, Zendick était une crature cupide et ambitieuse. Vivre dans l'ombre de son maitre le mage ne lui suffisait plus et c'est ainsi qu'il se détourna des usages des Bloodwych pour se laisser séduire par la magie noire. Après de nombreuses années de complots sournois, Zendick fut enfin prêt à infliger le coup dont il rêvait depuis longtemps et ce jour là, il fit appel aux puissances des ténèbres et détruit le Grand Dragon, chef des Bloodwych.

Ses frères Bloodwych n'étaient pas préparés à faire face à une telle attaque, ils furent donc incapables de résister à Zendick qui les banit à tout jamais du vaisseau astral. On raconte que ce jour là, le rire diabolique de Zendick se fit entendre à travers tout le pays. On entendit son rire tout le jour et toute la nuit et, le jour suivant, les cieux s'assombrirent, du sang se mit à pleuvoir, la terre s'ouvrit et nombreux furent les bons citoyens dont on n'entendit plus jamais parler.

On rapporte comment, durant les nombreuses lunes qui suivirent, Zendick fit venir maintes créatures de la nuit à Treihadwyl et les belles gens de ces terres n'osèrent plus s'aventurer au dehors après le coucher du soleil. Et peu à peu la cité des mages se transforma. Sur ses remparts s'élevèrent de menaçantes tours où gisaient de grands cristaux qui allaient bientôt avaler toute l'énergie et la vie de la terre pour ensuite les renfermer. Grâce à cette énergie, Zendick projetait de convoquer un seigneur de l'entropie, incarnation de pur chaos, qui détisserait l'habit de l'univers afin de retrouver les éléments qui le constituait avant d'être bâti. Alors, Zendick seul serait libre de recréer le monde à son image. Naturellement, il était complètement fou. Du chaos ne resteraient que les cristaux dont il était né.

Chaque année qui passait voyait les terres entourant Treihadwyl devenir de plus en plus froides et désolées. Il semblait que la cité même irradiait le mal, gagnant tous ceux qui s'égaraient sous son influence. Les terres et le peuple de Trazère ne devinrent que l'ombre de ce qu'ils avaient été et chaque naissance, chaque récolte marquait le temps des pleurs et non plus celui des réjouissances. Puis vint le jour où une grande foule, armée de sa seule astuce, défila dans la ville, décidée à mettre fin au fléau qui avait fait son malheur. Un homme seulement s'en revint, à demi mort de faim, écorché à vif. Il eut à peine le temps de dire les horreurs qu'il venait de voir que tout son corps exhala un dernier souffle en une longue vague tandis que son âme partait avec miséricorde se joindre à celles de ses camarades déjà tombés.

A présent, tout en relatant ce souvenir infernal, je ne vois guère plus de raison de vivre. La maladie et le désespoir ont pénétré cette terre de toute part et le goût de vivre dont jouissaient nos ancêtres, jamais leurs enfants ne pourront le partager. Il ne reste que la prière. Prière que vienne le jour où les Bloodwych s'en retourneront pour nous venger.

Helveth Sharpquill, scribe. Ecrit de sa main, en ce 13ième jour de Seth, de l'an des ténèbres quatre mille quatre vingt un.

...quelque part, au plus profond du royaume des âmes, s'élevait un esprit, appelant à lui ses compagnons. Invisibles tels le vent, nombreux furent ceux qui vinrent se joindre aux autres esprits. Bien que désincarnée, chaque âme était liée, partageant ses pensées avec celle les autres. Aucun mot ne fut prononcé, aucun bruit ne se fit entendre mais dans le vide astrale. une pense prit forme.

"Bloodwych, mages immortels, nous sommes en quête de lumière. Nous ne devons

pas demeurer des frères vaincus. La magie noire de Zendick domine depuis trop longtemps. Il doit être détruit et l'heure a sonné. L'influence de Zendick est devenu trop puissante. Le seigneur de l'entropie rassemble ses pouvoirs et son fléau de destruction va bientôt frapper. Si nous ne le banissons pas vers le royaume du chaos, alors tout est perdu...

"Saldar et Vestryl, vous êtes chargés de la tâche la plus importante jamais entreprise par les Bloodwych. Vous devez trouver les seize derniers champions de Trazère et votre esprit doit communiquer avec celui des deux plus dignes d'entre eux. Puis, si l'univers doit être sauvé, il vous faudra les mener au coeur de Treihadwyl. Une fois là-bas, trouvez les cristaux et détruisez les. Maintenant partez et que l'esprit des Bloodwych soit avec vous...

Lorsque Murlock Darkheart se réveilla, il se retrouva dans le froid et l'obscurité d'un passage en pierre. Tout en se relevant, il gémit, les yeux embués par la douleur. Les évènements de la nuit précédente lui revinrent immdiatement en mémoire. N'était-il pas curieux qu'autant d'aventuriers soient arrivés en une seule soirée dans la même taverne isolée? Il se promit de ne plus jamais porter une goutte d'hydromel à ses lèvres. Comment un mage aussi digne et puissant que lui s'était-il fourvoyé dans une telle beuverie en compagnie de vulgaires mercenaires. Jamais plus il ne pourrait regarder ses confrères mages dans les yeux.

Mais dès à présent, il se souciait uniquement de sortir de l'horrible trou où la stupeur de l'ivresse l'avait égaré. A mesure qu'il avancait, le coeur de Murlock se faisait lourd. Les couloirs semblaient ne jamais s'arrêter, se succédant les uns aux autres en un dédale immense. Il commencait à se demander si le destin allait le condamner à finir dans l'estomac d'un des rats de ce maudit endroit lorsqu'il crut apercevoir quelque chose bougeant devant lui. Et, comme il approchait un tournant, il vit avec certitude une silhouette se profiler dans l'obscurité. Si ses yeux ne lui faisaient pas défaut, il s'agissait là de l'un des aventuriers qu'il avait rencontré à la taverne la nuit précédente.

Darkheart était sur le point de le pourchasser lorsqu'une soudaine nause l'envahit. Il fut pris d'un haut le coeur et s'effondra. Il pensait que sa tête allait exploser et dans son trouble, il eut l'étrange vision de choses qui lui étaient inconnues. Mais la douleur s'évanouit rapidement. Le souffrance eut tôt fait de se calmer pour faire place à une présence réconfortante. Comme il recouvrait ses esprits, Coeurnoir s'aperçut

COMMENT JOUER A BLOODWYCH

Vous êtes l'un des Bloodwych. Vous adopterez le personnage de l'un des derniers champions de Trazère. Vous devez d abord explorer Treihadwyl, recruter d'avantage de champions et réunir les éléments qui vous aideront dans votre tâche. Une fois prêt, vous devez vous emparer des quatre cristaux enfermés dans les tours. Emportez-les dans la cinquième tour où vous détruirez Zendick et bannirez le seigneur de l'entropie au royaume du chaos. Pour ce faire, il vous faudra vaincre les hommes de Zendick. Le seigneur de l'entropie a transformé la plupart des citoyens de Trazère en monstres étranges et a déformé leur cerveau pour en faire des tueurs dments. Certains des citoyens vous viendront peut-être en aide mais nombreux seront ceux qui chercheront à vous annéantir. Bonne chance dans votre mission et rappelez-vous que l'esprit des Bloodwych est toujours à vos côtés.

Vous pouvez jouer a BLOODWYCH en actionnant une ou deux manettes qui reproduisent les fonctions de contrôle de la souris de votre ordinateur. Vous pourrez utiliser la plupart des fonctions de BLOODWYCH à l'aide de la manette qui actionnera un indicateur (en forme de petite flèche) sur une icône et en appuyant sur la touche de commande qui déclenchera l'icône. La flèche du joueur numéro un est de couleur bleue, celle du joueur numro deux est rouge.

LES PERSONNAGES

La page de sélection des personnages (voir Figure 1) présente les seize champions du jeu. Pour examiner un champion, pointez la flèche sur le bouclier représentant ce personnage. Le champion appaitra alors dans l'une des Cases Joueurs à droite de l'écran, de même que tous ses caracétristiques, qui figurent dans le Défilement Ecran des Personnages. Pointez la flèche sur l'icône représentant l'icône Sac afin de visualiser l'inventaire du personnage. L'icône Sac se transformera en icône Livre. Pointez la flèche sur cette dernière et vous verrez apparaitre le Grimoire du personnage. L'icône Livre fera place à une icône de Défilement Ecran sur lequel il vous suffira de pointer la flèche pour voir défiler les personnages. Des explications plus détaillées sur ces tableaux indicateurs sont donnes au chapitre sorts et inventaire.

Si maintenant vous souhaitez examiner un autre champion, placez la flèche sur le bouclier correspondant. Vous pouvez visualiser de cette façon autant de champions que vous le désirez. Une fois le champion qui vous convient choisi, pointez la flèche sur l'icône Couleur (cartes à jouer) afin de confirmer votre choix. Le jeu peut commencer lorsque les deux joueurs (si vous jouez à deux) ont slectionné leur champion. Tous les personnages que chaque joueur souhaite animer devront être recrutés selon la description du chapitre communication.

Types psychée

Il existe quatre types psychée, revêtant chacun une couleur de carte différente. A Chaque type psychée correspond des forces et des faiblesses différentes. Ces types sont les suivants:

Mercenaires, bons au combat	Pique
Mages, excellents jeteurs de sort	Trèfle
Aventuriers, complets en tout, diplomates	Coeur Archers/Assassins
	Carreau

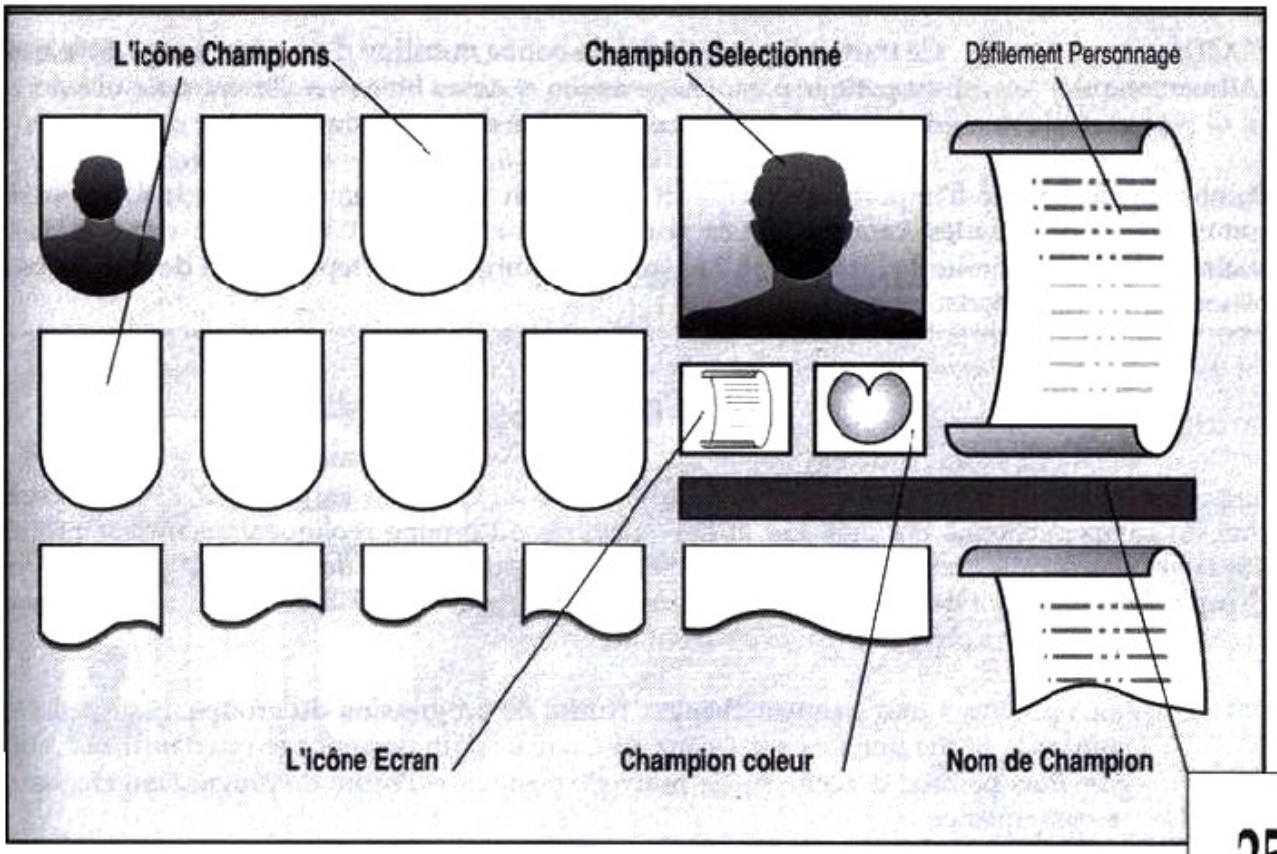
Chaque type psychée peut entreprendre des actions normalement associées à une autre type. Néanmoins, il n'y excelleront peut-être pas.

Caractéristiques des personnages

Votre flèche pointée sur l'icône Défilement Ecran vous permettra de voir le Défilement Personnage pour le chef sélectionné du jeu en cours. Cette liste vous révèlera les caractristiques de personnages suivantes:

LEVEL: (Niveau) — Donnant un aperçu de l'expérience que possède votre personnage, la caractristique niveau se répercutera sur toutes vos connaissances, des plus simples aux plus maitrisées. Votre capacité dans toute discipline augmentera à mesure que votre niveau sera élevé.

FIGURE 1 - SELECTION DE CHAMPION



STRENGTH: (Force)	Elle régira votre capacit de frappe durant le combat ainsi que les dommages infligés à votre opposant.
AGILITY: (Agilite)	Tout en influançant votre manière de combattre, l'agilité vous permettra de parer les attaques.
INTELLIGENCE: (Intelligence)	Celle-ci mettra une limite aux nombre de sorts qui vous auront été jetés.
CHARISMA: (Charisme)	Il indique l'influence que vous avez sur les autres personnages.
HIT POINTS: (Blessures)	Vous saurez combien de blessures vous pouvez encore supporter avant d'être touché à mort. Les blessures peuvent disparaitre grâce aux potions et formules magiques appropriées maisaussi par le repos. Le premier chiffre indique les blessures reçues alors que le second précise le nombre de blessures maximum que vous pouvez recevoir.
VITALITY: (Vitalite)	Elle mesure le degré d'énergie dont vous disposez. Si celle-ci tombe à zéro, vous commencerez à recevoir les coups ports. Potions et formules magiques peuvent être utilisées pour vous redonner votre vitalité. A l'exemple des blessures, le premier chiffre indique votre niveau de vitalité de l'instant tandis que le second donne votre taux de vitalité maximum.
FOOD: (Alimentation)	Ce trait indique le degré de bonne nutrition d'un personnage. Si le trait est petit, le personnage a faim et devra bientôt s'alimenter. Le niveau de nutrition influence la rapidité de reprise de vitalité.

Pointez la flèche sur n'importe quel endroit de l'écran pour revenir au principal menu de commande. Les grandes caractéristiques du chef actuel figurent également dans la case statistiques située à droite de l'icône chef. Les trois traits de cette case représentent de haut en bas: blessures, vitalité et sorts.

DEPLACEMENT DES PERSONNAGES

Lors de déplacements ou de toute action d'importance au cours du jeu BLOODWYCH, c'est le chef du camp slectionné qui agit. Les autres membres du groupe répliquent selon leur propre initiative. On reconnait le chef actuel par la case qui entoure son icône de Couleur (Figure 2). Pour changer le chef il suffit de pointer la flèche deux fois sur l'icône de la Couleur choisie. Remarque: le chef ne doit pas être obligatoirement à l'avant du groupe.

Vous pouvez à tout moment changer l'ordre de progression du groupe. Pour ce faire, pointez la flèche une fois sur l'icône de Couleur d'un personnage qui deviendra alors gris. Puis pointez la flèche sur la nouvelle position et l'ordre de progression changera en conséquence.

Le déplacement s'effectue en pointant la flèche sur l'icône de déplacement sélectionné (Figure 2). Vous constaterez que les commandes Tour à Gauche et Tour à Droite font faire à votre personnage une rotation de quatre-vingt-dix degrés sur place tandis que Pas à Gauche ou à Droite déplace votre personnage de gauche à droite sans faire face à ces directions.

Les combinaisons de touches suivantes permettent également le déplacement:

	Atari ST		Amiga	
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 2
Avancer	Flèche haut	W	Flèche haut	W
Reculer	Flèche bas	S	Flèche bas	S
Tour à Gauche	Insérer	Q	Effacer	Q
Tour à Droite	Home	E	Secours	E
Pas à Gauche	Flèche gauche	A	Flèche gauche	A
Pas à Droite	Flèche droite	D	Flèche droite	D

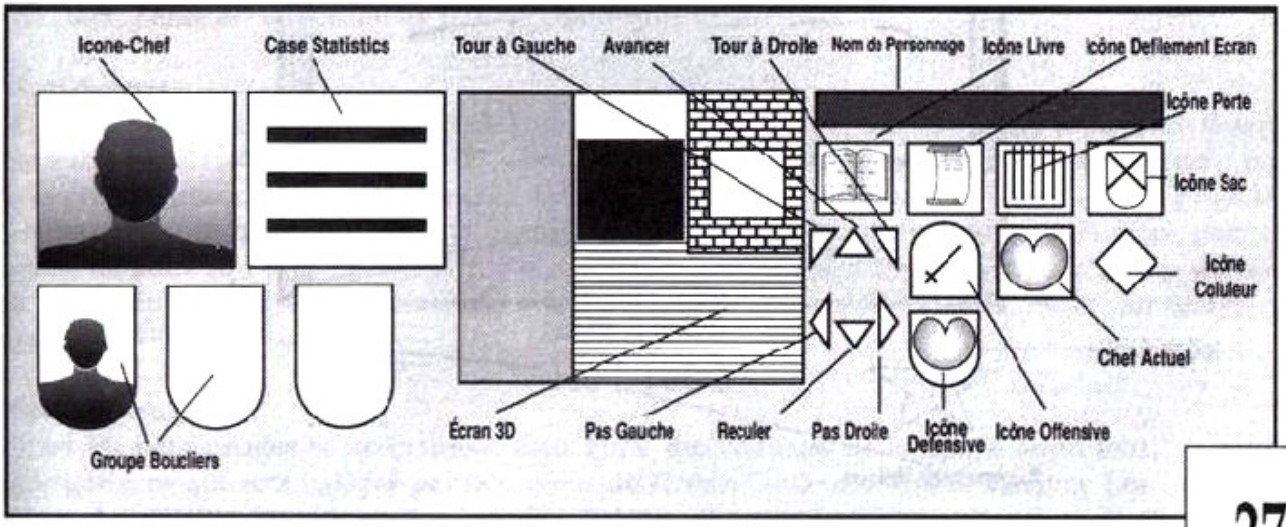
Si vous activez une icône de déplacement, celle-ci luira brièvement et votre personnage se déplacera. Si vous essayez de vous déplacer vers un espace déjà occupé, par exemple par un pilier ou un autre personnage, l'icône clignotera mais le déplacement n'aura pas lieu.

Escaliers

Pour monter ou descendre un escalier, positionnez-vous simplement dessus. Pour ce faire, vous n'avez pas à lui faire face. Si vous vous dirigez vers l'escalier, vous vous déplacerez vers le haut ou vers le bas selon que votre position initiale était en bas ou en haut.

Portes

FIGURE 2 – L'ECRAN PRINCIPALE



L'ouverture ou la fermeture des portes s'effectue en pointant la flèche sur l'icône Porte (Figure 2) ou en appuyant sur la touche porte de l'cran 3D. Si vous avez auparavant jeté un sort continu ou qu'il y ait un sort à jeter, l'icône Porte sera alors dissimulée par l'icône Sort. Pour se servir de l'icône Porte, il convient d'abord d'annuler le sort. Si vous tentez d'ouvrir une porte ferme, le mot "FERME" s'affichera. Les portes fermées peuvent être déverrouillées avec la clef ou le sort appropriés. Pour plus de détails à ce sujet, veuillez consulter le chapitre sorts et inventaire.

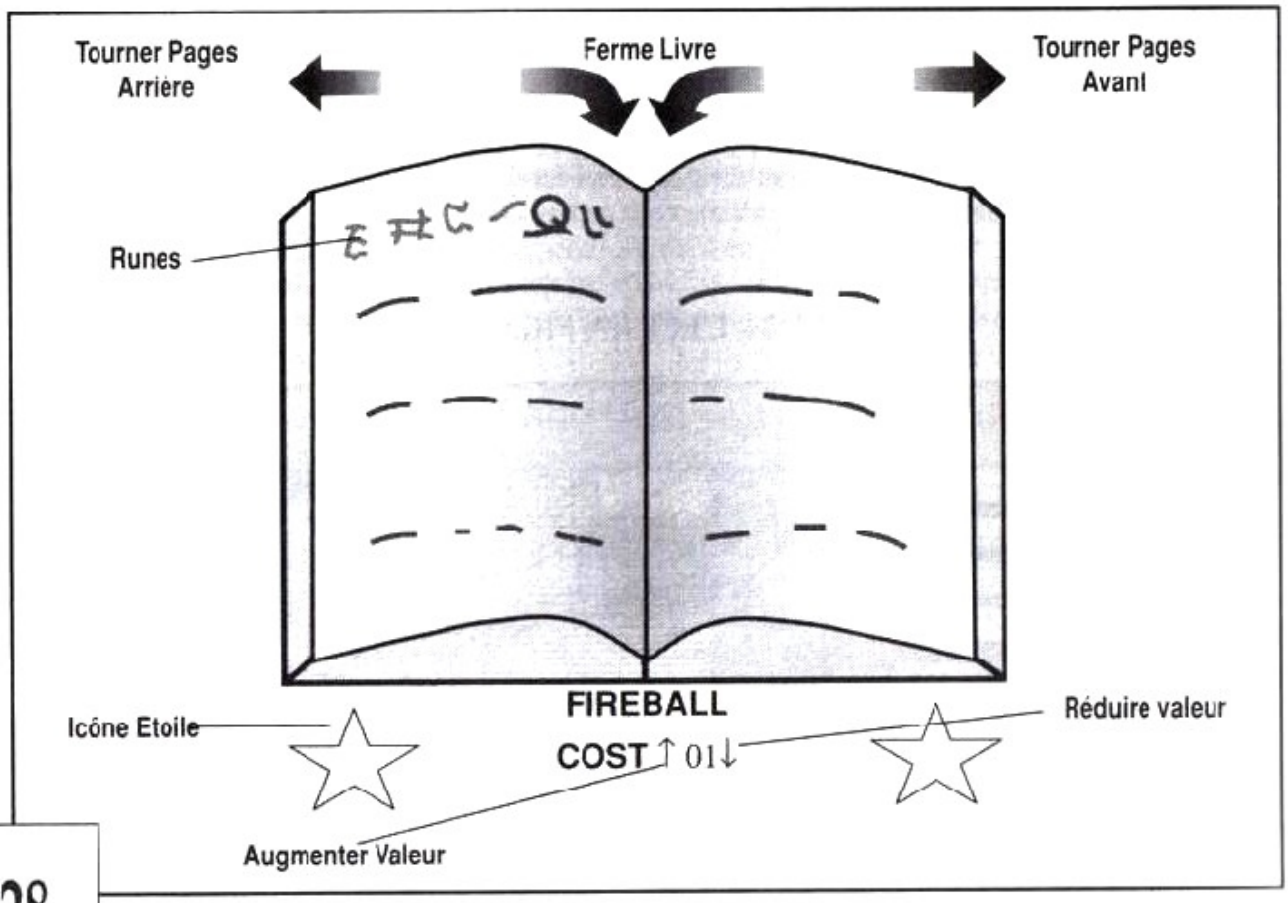
SORTS

Pointer la flèche sur l'icône Livre fera apparaitre l'écran Grimoire (Figure 3). Au moyen de la flèche vous pourrez tourner les pages du livre d'avant en arrière. Actionnez la flèche double au centre si vous souhaitez fermer le Grimoire et revenir au principal menu de commande.

Préparation des sorts

Pour préparer un sort, il vous faudra d'abord pointez la flèche sur les quatre premières runes de chaque page. Seuls les sorts connus peuvent être sélectionnés et portent la couleur correspondant

FIGURE 3 - LIVRE DE SORTS



à leur catégorie de magie (vert, bleu, rouge et jaune). Un sort encore inconnu sera de couleur grise et ne pourra pas être sélectionné. Le sort choisi est identifiable dans le grimoire par son nom, sa couleur et sa valeur courante. Si aucun sort n'est en préparation, la zone située en dessous du grimoire comportera des étoiles grises et aucun nom de sort n'apparaitra à cet endroit. Vous pouvez changer la valeur du sort slectionné en pointant les flèches d'un côté ou de l'autre des valeurs. Si vous augmentez la valeur d'un sort, vous améliorerez aussi sa puissance et son pourcentage d'effet mais également le volume de perte sur vos points de sorts, tandis si la valeur de votre sort est réduite, celui_ci ne nécessitera pas autant de points de sort mais il diminuera son pouvoir et le pourcentage d'effet du sort. Utilisé avec succès, un sort augmentera votre compétence à utiliser ce sort, rendant ainsi le sort moins onéreurx et/ou plus puissant pour des sorts à venir. Un sort préparé à l'avance le restera jusqu'à ce que vous le jetiez ou jusqu'à ce qu'un autre sort soit choisi ou bien encore si l'autre camp est en sommeil.

Comment jeter des sorts

Il suffit de pointer votre flèche sur l'icône Etoile d'un côté ou de l'autre du nom de sort. Si le Grimoire est fermé avant qu'un sort préparé soit jeté l'icône Porte sera alors remplacée par une icône Etoile qui peut également servir à jeter un sort. Si un personnage dispose d'un sort préparé tandis qu'il engage le combat, ce sort sera automatiquement jeté en premier. Un personnage ne peut pas jeter un sort qui nécessite plus de points de sort dont il ou elle dispose. Il est possible qu'un sort dont le pourcentage de sort est bas échoue, auquel cas un message approprié vous le signalera. Celui qui vient de jeter un sort devra subir une sanction temporaire sur tous ses sorts tandis qu'il se remettra de l'effort que cela lui a coûté. Cette période est plus longue pour les sorts de haut niveau.

Effet des sorts

Tous les sorts ont un effet variable combiné selon votre capacité à utiliser la magie, l'énergie que vous communiquez à un sort, l'expérience que vous possdez quant à user de ce sort mais aussi en fonction de la chance. Le trait de pourcentage du sort indique clairement si vous êtes en mesure de jeter un sort qui réussisse. Lorsque vous êtes capable d'atteindre une marge de réussite de sort de 100%, l'effet du sort se fait de plus en plus prononcé.

Sorts continus

Certains sorts ont un effet continu. Si vous jetez un de ces sorts, une icône, qui représente le sort, se substitue à l'icône Porte. Pointez la flèche sur cette dernière afin d'annuler le sort. Il n'est pas possible de jeter d'autres sorts lorsque vous activez un sort continu. Si un autre sort du grimoire est jeté pendant qu'un sort continu opère, le sort continu se trouvera alors annulé. Vous pouvez avoir un autre sort préparé tandis que le sort continu est utilisé. Ce sort préparé peut être jeté soit à partir du grimoire, soit en annulant le sort continu qui révèlera l'icône Etoile sur le fichier principal.

Spécialisation

Tous les personnages se spécialisent dans l'une des couleurs de la magie selon leur catégorie, ce qui sera indiqué par la couleur de l'icône Couleur et par le Bouclier. Les sorts de votre couleur naturelle sont plus aisés à jeter, plus faciles à maitriser et plus

efficaces que les sorts d'une autre couleur. Chaque couleur de magie représente une sphère d'influence différente:

Vert	Serpent Magique	représente le physique
Bleu	Lune Magique	représente l'esprit et l'illusion
Rouge	Dragon Magique	permet d'utiliser le feu et l'énergie
Jaune	Chaos Magique	influence la nature même de la magie et de la vie

Comment les obtenir des sorts

A chaque second niveau, les Piques et les Carreaux reçevront un nouveau sort. Les Coeurs en reçevront un à chaque niveau et les Trèfles, deux par niveau. Les nouveaux sorts s'apprennent pendant le sommeil, lorsqu'un personnage reçoit la visite des Fées des Sorts. Celles-ci ne vendront des sorts qu'à ceux qui sont prêts à les recevoir.

L'INVENTAIRE ET LES OBJETS A MANIPULER

Pointez la flèche sur l'icône Inventaire (Figure 2) pour voir apparaitre l'indicateur inventaire. (Figure 4).

L'inventaire de chaque personnage comprend 12 distributeurs d'articles. Les quatre premiers distributeurs correspondent à un article tenu dans la main gauche, un article tenu dans la main droite, une armure portée et un bouclier. Les catégories Trèfle et Carreau n'utilisent que de petits boucliers. Les huit distributeurs restant sont destinés aux sac-à-dos. Sous ces distributeurs figure le degré de protection armure des personnages. Il mesure l'efficacité d'endurance de coups de l'armure d'un personnage. Plus ce chiffre est bas, plus l'armure est efficace. Juste en dessous se trouvent les icônes de Couleur d'un camp. Le personnage dont l'inventaire figure sur l'écran est présenté dans une case illuminée. Les deux dernières icônes représentent le distributeur de transfert/utilisation et l'icône de Sortie. Pointez la flèche sur cette dernière afin de retourner dans le principal écran de commande.

Sélection d'inventaire

Pour sélectionner l'inventaire d'un personnage et le visualiser, il vous suffit de pointer la flèche sur l'icône Couleur appropriée. Le nom du personnage apparaitra en haut de l'écran et l'inventaire s'affichera.

Utilisation du Distributeur de Transfert

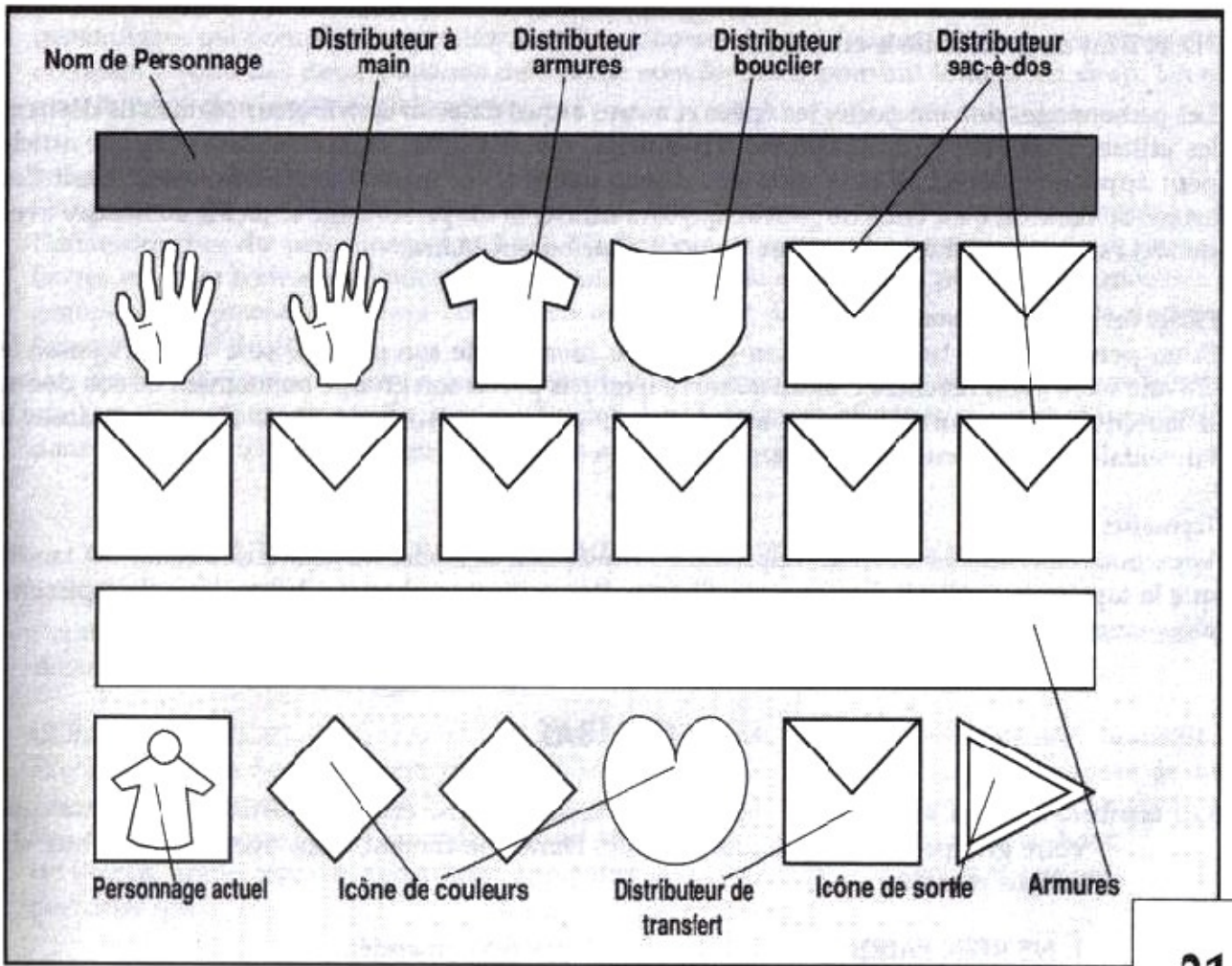
En pointant la flèche sur l'un des articles de l'inventaire, vous pourrez déplacer l'article

choisi dans le distributeur de transfert où il sera plus facile à manipuler. De la meme façon, pointer la flèche sur un distributeur vide de l'inventaire fera passer tout article placé dans le distributeur de transfert dans le distributeur vide. Les distributeurs Mains peuvent servir pour tout, alors que les armes, les anneaux, les baguettes et les douves n'agissent que lorsque vous les placez dans ce distributeur. Le distributeur Armures contient les articles usagés, le distributeur Bouclier contient les boucliers et les distributeurs sac-à-dos ont tous les usages.

Pour changer un article dans l'inventaire avec un article du distributeur de transfert, pointez la flèche sur l'article de l'inventaire et l'échange s'effectuera automatiquement.

Pour déposer un article dans le distributeur de transfert, placez la flèche à l'endroit où vous désirez le placer dans l'écran 3D. De même que pour sortir un objet, pointez la flèche dessus et il apparaitra dans le distributeur de transfert. Si ce dernier est déjà occupé, il restera à sa place

FIGURE 4 – L'INVENTAIRE



d'origine.

Flèches, clefs et monnaies communes
Ces objets apparaitront suivis d'un chiffre vous indiquant le nombre total pour chacun d'entre eux. Pointez la flèche sur l'objet choisi pour le déplacer dans le distributeur de transfert. En continuant d'actionner la flèche vous pourrez déplacer autant d'objets que vous le souhaitez.

Echange d'articles entre personnages
Pour passer des articles d'un personnage à un autre, placez l'article dans le distributeur de transfert, sélectionnez le personnage récepteur puis placez l'article sur un espace vide de son inventaire.

Utilisation des articles
Pour utiliser un article tel que de la nourriture, de la boisson où des potions, placez l'article dans le distributeur de transfert puis pointez la flèche dessus. Le personnage à l'écran pourra les consommer. Lorsque des aliments ou des boissons se trouvent dans le distributeur de transfert, le niveau de nourriture actuel du personnage apparait dans un fenêtre au bord inférieur de l'écran 3D, et il est donc facilé de le consulter.

Les personnages doivent porter les épées et autres armes dans un distributeur Mains s'ils désirent les utiliser. Ceci s'applique également aux douves, aux baguettes et aux anneaux. Chaque article peut apparaitre dans l'un ou l'autre des distributeurs Main mais si tout deux contiennent des armes de Bataille, c'est celui de gauche qui sera utilisé. Si un personnage souhaite combattre avec un arc, l'arc et les flèches doivent être dans les distributeus Mains.

Pillage des personnages morts
Si un personnage se trouve avec son groupe au moment de son décès, il sera toujours possible d'avoir accès à son inventaire. Si un membre n'est pas parmi son groupe au moment de son décès, il faut d'abord de sortir le corps avant d'avoir accès à l'inventaire. Vous n'avez pas accès à l'inventaire des personnages n'appartenant pas à votre groupe.

Tapisseries
Vous pouvez examiner certaines tapisseries en pointant la flèche au centre de l'écran 3D tandis que la tapisserie apparait devant vous. Si vous êtes en train d'observer le bon type de tapisserie alors vous verrez apparaitre un message.

COMBAT

Les combats ont lieu soit lorsque votre groupe rencontre une créature hostile soit lorsque c'est votre groupe qui attaque une créature. Durant le combat, vous avez le choix entre six actions possibles:

1. NE RIEN FAIRE (pas recommandé).

2. BATTRE EN RETRAITE	en vous éloignant rapidement de votre adversaire.
3. ATTAQUE	R en pointant sur l'icône offensive
4. DEFENDRE	en pointant sur l'icône défense (utile si vous devez effectuer une opération telle que la réorganisation de l'ordre de marche).
5. JETER DES SORTS	(Voir chapitre SORTS).
6. LANCER UN MISSILE	en pointant sur l'icône offensive tandis que vous tenez en main arc et flèches.

Pendant l'affrontement, les personnages suivront le commandement de vos ordres de combat et agiront généralement de leur propre initiative. Vous ne controlerez alors que les inventaires et les grimoires des personnages de votre camp. Le chef de groupe ne participera pas à l'attaque pendant que vous examinerez l'inventaire ou que vous sélectionnerez un sort. Vous pouvez à votre guise changer le chef de groupe ou l'ordre de progression durant le combat et vous pouvez toujours essayer de vous enfuire. Le groupe poursuivra la bataille jusqu'à ce que tous vos personnages périssent ou que vos ennemis succombent ou s'enfuient. Pendant la bataille, seuls les personnages qui occupent les positions arrières peuvent lancer des missiles. Les personnages qui occupent l'avant des deux positions de marche sont les seuls pouvant infliger un coup. Un sort peut être jeté de n'importe quel endroit.

Indicateur récapitulatif du combat

Chaque fois qu'un camp subit des dommages, ceux-ci s'inscrivent en caractères lumineux sur l'icône Bouclier du personnage touché et l'indicateur récapitulatif se présentera sous forme de barres verticles codées en couleur et révèlera le niveau de coups subis pour chaque membre du groupe. Vous pouvez visualiser cet écran à tout moment durant le jeu en pointant la flèche sur l'image du chef de groupe.

Les dégâts infligés par le groupe apparaissent dans les deux fenêtres et vous verrez une icône de couleur permettant une meilleure identification. Les dommages effectués par le chef apparaitront dans la petite fenêtre à messages sous l'écran 3D.

POUR COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

Pointez la flèche sur l'indicateur récapitulatif et les options de communications s'afficheront. Ci-dessous figurent les sept options:

COMMUNICATE (Communiquer): Dans la mesure où un personnage apparait à l'écran,pointez la flèche sur cette option qui fera sortir un menu de dialogue composé de deux pages. Vous pouvez passer de l'un à l'autre en utilisant l'icône d'échange qui s'affiche au-dessus du menu. A chaque option correspond une phrase appropriée qui s'affichera en haut de l'écran. Toute réponse s'ensuivant apparaitra aussitôt après en rouge. Les options possibles sont:

PAGE 1

RECRUIT: (Recruitment) — Invitez un personnage à se joindre à votre groupe. C'est le seul moyen d'obtenir de nouveaux membres et seuls les 16 champions du début peuvent être recrutés.

IDENTIFY: (Identification) — Un sous-menu apparaitra avec les options suivantes: QUI VA LA?, QUE VOULEZ-VOUS?, VOTRE NOM?, FAITES-VOUS CONNAITRE.

INQUIRY: (Renseignements) — Vous pouvez consulter ce sous-menu où figure sur un certain nombre de sujets.

WHEREABOUTS: (Situation) — Vous pouvez demander où quelque chose se situe

PAGE 2

TRADING: (Commerce) — Cette option sollicitera un autre sous-menu

OFFER: (Proposition) — Proposez un objet que vous souhaitez échanger ou vendre au distributeur de transfert. Vous pouvez utiliser le même procédé pour offrir de l'or pendant un achat. Cette Commande peut être utilisée plus d'une fois durant chaque transaction. Exemple: si un monstre répond négativement à votre offre, vous pouvez alors proposer plus ou moins. Le même principe s'applique au commerce d'objets tandis que vous pouvez proposer un objet différent. Si vous n'êtes pas sur le point d'acheter, de vendre ou d'échanger quoi que se soit, l'objet est alors présenté comme étant un présent.

PURCHASE: (Achat) — Cherchez à savoir si un monstre ou un personnage a quelque chose à vendre.

EXCHANGE: (Echange) — Pour déterminer ce que porte un monstre ou un personnage et s'il souhaite le négocier.

SELL: (Vente) — Proposez un article à vendre dans votre distributeur de transfert.

SMALLTALK: (Menus Propos) — Un sous-menu d'options apparaitra. Ce menu peut avoir une influence sur les émotions de votre personnage. Les insultes sont particulièrement amusantes!

YES & NO (Oui et Non): — Ces icônes servent aux réponses.

BRIBE: (Corruption) — A utiliser si vous souhaitez passer près d'un monstre, il vous faudra faire don d'objets ou d'or en utilisant la commande Proposition.

THREAT: (Menace)	Vous pouvez recourir à cette option pour instiller une peur mortelle à votre adversaire, mais ça ne marche pas à tous les coups.
COMMEND: (Ordonner)	Avec ces icônes, vous pouvez donner un ordre à un personnage, ce qui lui transmettra une plus grande capacité d'initiative, et le ou la rendra plus susceptible d'agir efficacement.
CORRECT: (Correct)	Cette possibilité réduira la capacité d'initiative d'unpersonnage, mettant un frein à toute vélléité d'action de son propre chef.
VIEW: (Visualiser)	La scène se déroulera sur l'écran 3D par le regard de tout personnage en attente.
WAIT: (Attendre)	Cette option vous permettra de donner à un personnage l'ordre de rester en arrière. Il doit avoir de l'espace devant le groupe pour être en mesure d'exploiter cette option.
DISMISS: (Renvoyer)	Renvoi permanent d'un membre du groupe. Cette option vous permet de recruter un autre personnage. Il doit y avoir de l'espace devant le groupe pour exploiter cette possibilité.
CALL: (Appeler)	Appel d'un personnage en attente. S'ils sont à portée de voix, ils reviendront.

COMMANDES DIVERSES

De même que pour les menus de communication, l'accès à ces commandes s'effectue en pointant la flèche sur le fichier d'état.

Sortie
Pour sortir du menu de communication dans lequel vous vous trouvez, utilisez l'icône Sortie.

Exploitation des disquettes
Si les deux joueurs pointent sur l'icône Disquette (dans une partie à deux), le jeu en cours peut être sauvegardé ou un ancien jeu peut réapparaitre.

Pause
En pointant la flèche sur l'icône Pause, le jeu s'interrompra pour les deux joueurs jusqu'à ce que l'une des icône Pause soit actionnée à nouveau.

Sommeil

Pointez la flèche sur l'icône sommeil et tout le groupe s'endormira. Ce procédé accélère la capacité de convalescence du groupe si ses membresls ont été blessés ainsi que la vitalité et les points de sort. En étant placé face à un lit avant de pointer la flèche sur l'icône, vous pouvez améliorer la qualité du sommeil.

Le sommeil est très important. Les personnages pourront acquérir des niveaux d'expérience et de nouveaux sorts uniquement durant le sommeil. C'est généralement une bonne idée de dormir après une bataille.

QUELQUES CONSEILS UTILES

Pour commencer

*Lorsque vous jouerez à BLOODWYCH pour la première fois, prenez le temps de tester les commandes du jeu. Essayez d'utiliser les différents menus et icônes et observez les effets des divers sorts. Si vous consacrez du temps à vous familiariser avec les options les plus élaborées du jeu BLOODWYCH, vous ferez de meilleurs progrès lorsque vous jouerez sérieusement.

*Faites toujours une carte. Sans elle, vous serez dans l'embarras le plus complet. Sur cette carte, marquez les portes et les pièces. Si vous laissez un personnage ou un objet derrière vous, indiquez l'endroit sur la carte. L'autre bonne idée consiste à marquer la position de toute fosse ou de tout piège que vous rencontrez afin de les éviter à l'avenir.

Combat

*Observez régulièrement les blessures des membres de votre groupe et soyez prêt à déplacer l'un d'eux à l'arrière ou à vous enfuire pour vous réorganiser. Nous vous recommandons de nommer votre principal jeteur de sort responsable du groupe durant le combat et de le placer à l'arrière. De cette façon, il ou elle pourra jeter des sorts tandis que les personnages du devant combattront. Préparez certains sorts de circonstance avant que la bataille ne commence car la première initiative que prendront vos personnages sera de jeter les sorts qu'ils ont préparé.

*Veillez à maintenir un bon équilibre de couleur dans votre équipe. Etant donné qu'un personnage est meilleur jeteur de sorts si ces derniers appartiennent à sa catégorie, faites apprendre des sorts de leur propre couleur d'abord aux spécialistes moins performants (tels les Piques et les Carreaux). Tous les personnages devraient apprendre certains sorts particulièrement utiles. N'ayez pas peur d'utiliser la magie, vous n'en serez que meilleur.

Direction de groupe

*Les options ordonner et corriger se répercuteront directement sur le comportement d'un personnage durant le combat. Si vous disposez d'une fonction particulière pour un membre du groupe, veillez à leur appliquer les options ordonner et corriger à bon escient avant d'engager le combat car il n'est pas toujours possible de le faire durant la bataille.

Types de personnages Psychée

*Les Piques sont les guerriers du jeu BLOODWYCH. Ils peuvent utiliser toute sorte d'armes, d'armures ou de boucliers. Ils disposent généralement de plus de points de frappe et de force que les autres personnages mais ils sont de piètres magiciens.

*Les Trèfles incarnent les mages de BLOODWYCH. Bien qu'ils soient en faiblesse à bas niveau, ils deviennent rapidement puissants à mesure qu'ils apprennent des sorts et que leur expérience s'enrichit. Un personnage à haut niveau est un adversaire redoutable.

*Les coeurs maitrisent toutes les disciplines. Ce sont des hommes à tout faire et leur personnalité est la plus attachante de tous les autres types psychée, faisant d'eux les meilleurs négociateurs.

*Outre leur rapidité et leur sens de l'observation, les Carreaux excellent au tir à l'arc. S'ils attaquent l'ennemi de l'arrière, les dommages seront très importants à condition qu'ils se servent d'une arme d'assassin appropriée. Si le chef de votre camp est un Carreau, vous remarquerez souvent des choses que vous auriez négligées si la couleur avait été différente.

Généralités

*Ne vous empressez pas de jeter un article dont vous n'avez plus besoin, tout s'achète et tout se vend.

*Les Chambres de Régénération sont situées dans l'enceinte des halls. Ces endroits magiques redonneront la vie à tout personnage mort. Efforcez-vous de les trouver rapidement et meemorisez leur emplacement.

*Ne soyez pas trop acharné à tuer – ça n'est pas facile d'être monstre vous savez!

*Lorsque vous négocierez, vous vous aperçevrez qu'il est bon d'afficher l'inventaire.

* Si vous jouez à deux, ne soyez pas trop cupide et si vous vous disputez à propos du jeu, essayez de résoudre le différend avant de commencer à vous entretuer!

*Le jeu BLOODWYCH, c'est une grande aventure sophistiquée. Vous ne finirez probablement pas une partie en une session. Aussi vous pouvez conservez votre position en sauvegardant la partie grâce à l'icône Disquette. Et lorsque vous entrerez à nouveau BLOODWYCH, vous pourrez reprendre votre position et continuer la partie où vous en étiez resté. Ainsi vous ne serez pas à la merci d'un désastre imprévisible, par exemple une coupure de courant qui massacrerait votre partie!

FIN

© 1989 MIRRORSOFT Ltd

Mirrorsoft Limited
Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW
Telephone: 01-928 1454