

BLOODWYCH



VERSION FRANÇAISE

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 consacrés 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 3
La légende de Bloodwych	Page 3
Comment jouer à Bloodwych	Page 6
Conseils utiles	Page 18

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT STANDARD

Suivez toujours ces instructions à moins que ce ne soit spécifié autrement.

COMMODORE C64 (128 en mode 64)

Version disquette — Tapez LOAD""",8,1 et appuyez sur RETURN

Version Cassette — Pour charger : appuyez sur les touches SHIFT et RUN STOP en même temps.

AMSTRADE CPC

Version disquette — Pour charger : tapez RUN "DISC

Version cassette — Pour charger : Tapez 1 TAPE (sur les appareils basés sur disques)
Appuyez sur les touches CONTROL, et ENTER en même temps

SPECTRUM

Versions disquette et cassette (128K) — Sélectionnez LOADER (sur le menu des titres);
le jeu se mettra en marche automatiquement

48K — Pour charger : Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER



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 reynaient 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 Dragon don 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 maître 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 o'U 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 détiendrait 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'égarèrent 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 o'U 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.

À 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 go'Vt de vivre dont jouissaient nos ancêtres, jamais leurs enfants ne pourront le partager. Il ne reste que la prière. Prière que vienne le jour o'U les Bloodwych s'en retourneront pour nous venger.

Helveth Sharpquill, scribe. Écrit 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 pensée prit forme.

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 événements de la nuit précédente lui revinrent immédiatement 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 avançait, 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 commençait 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 nausée 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.

BLOODWYCH se joue en utilisant le clavier ou le joystick qui imitent les fonctions du contrôleur de la souris de votre ordinateur. Amstrad et Spectrum vous offrent la possibilité de définir les fonctions de clavier. Si vous souhaitez utiliser le joystick, sélectionnez cette option et déplacez le joystick selon les incitations. La plupart des fonctions de BLOODWYCH sont activées en utilisant le joystick pour déplacer le pointeur (sous forme d'une petite flèche) sur une icône et en appuyant ensuite sur le bouton feu pour activer cette icône. Le pointeur du joueur un est bleu, celui de joueur 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 apparaîtra alors dans l'une des Cases Joueurs à droite de l'écran, de même que tous ses caractéristiques, 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 apparaître 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 données 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 (carters à jouer) afin de confirmer votre choix. Le jeu peut commencer lorsque les deux joueurs (si vous jouez à deux) ont sélectionné leur champion. Assurez-vous que vous sélectionnez tous les champions que vous souhaitez avoir car vous ne pourrez pas le faire ensuite. Chaque joueur peut sélectionner jusqu'à 4 champions pour former un groupe.

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
 Mages, excellents jeteurs de sort
 Aventuriers, complets en tout, diplomates
 Archers/Assassins

Pique
 Trèfle
 Coeur
 Carreau



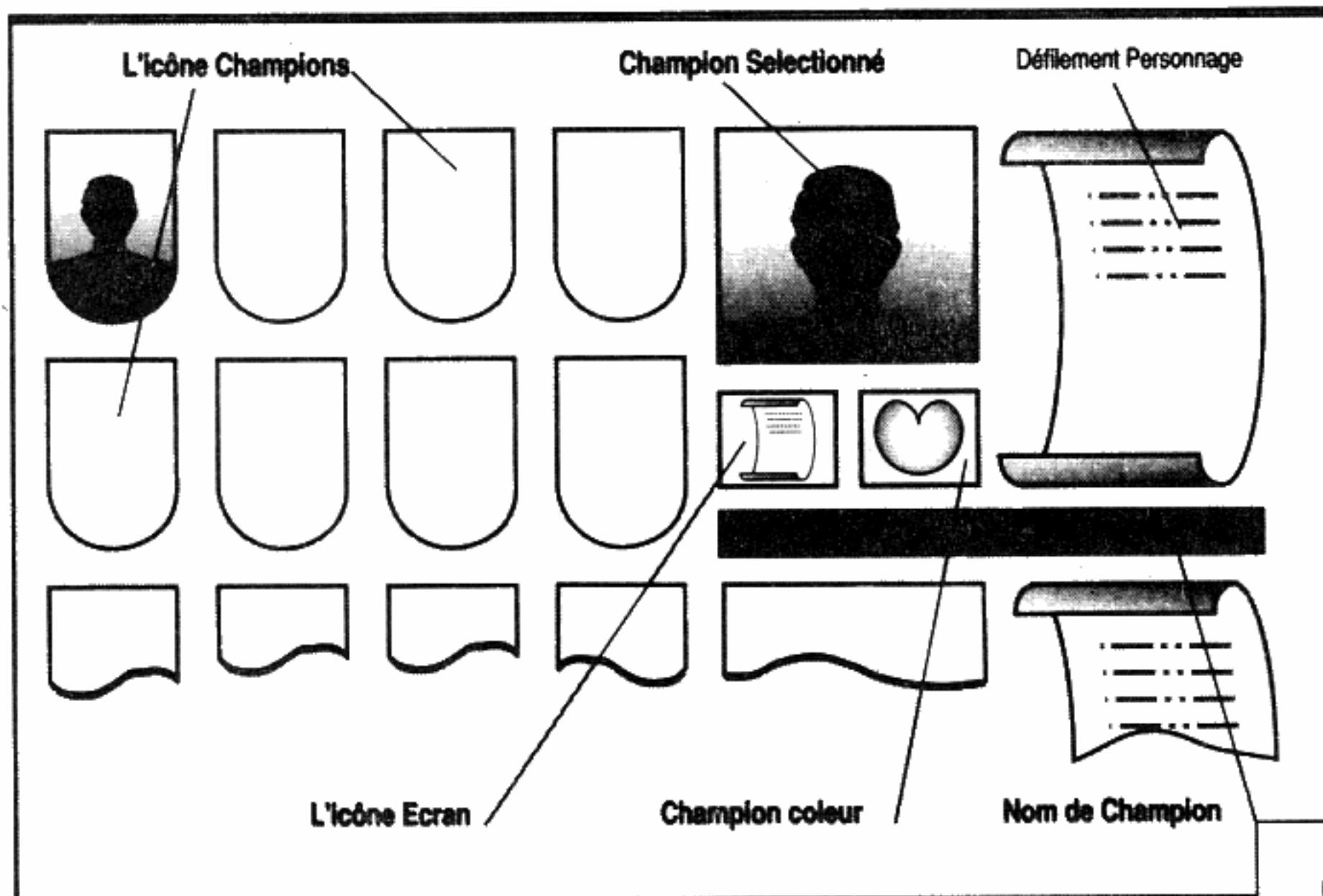
Chaque type psychée peut entreprendre des actions normalement associées à une autre type. Néanmoins, il n'y excelleront peut-être pas.

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 révélera les caractéristiques de personnages suivantes:

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

FIGURE 1 - SELECTION DE CHAMPION



STRENGTH: (Force)	Elle régira votre capacité de frappe durant le combat ainsi que les dommages infligés à votre opposant.
AGILITY: (Agilité)	Tout en influençant votre manière de combattre, l'agilité vous permettra de parer les attaques.
INTELLIGENCE: (Intelligence)	Celle-ci mettra une limite au 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 disparaître grâce aux potions et formules magiques appropriées mais aussi 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: (Vitalité)	Elle mesure le degré d'énergie dont vous disposez. Si celle-ci tombe à zéro, vous commencerez à recevoir les coups portés. 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 sélectionné qui agit. Les autres membres du groupe répliquent selon leur propre initiative. On reconnaît 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

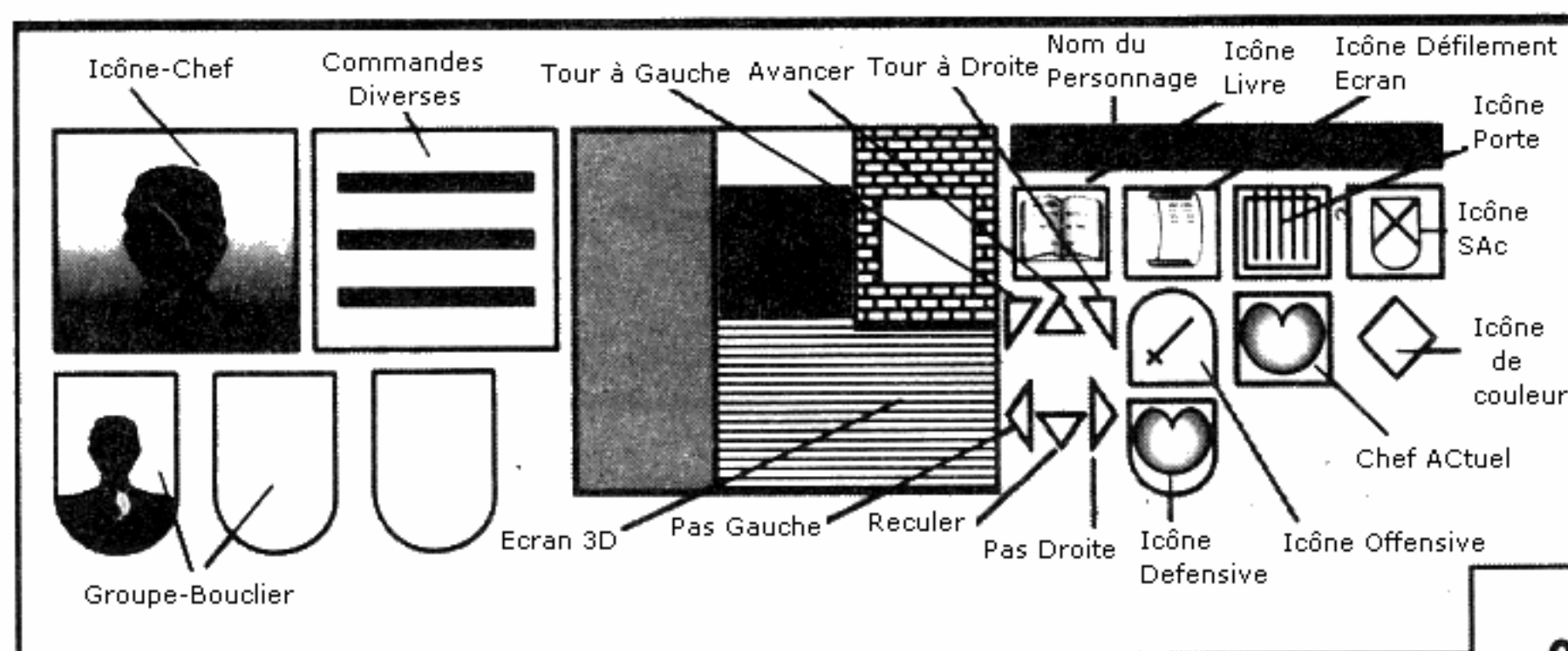
Si vous activez une icône de déplacement, celle-ci luira brièvement et votre personnage se déplacera. Si vous essayez de vous déplacer vers un espace déjà occupé, par exemple par un pilier ou un autre personnage, l'icône clignotera mais le déplacement n'aura pas lieu.

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'écran 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 fermée, 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.

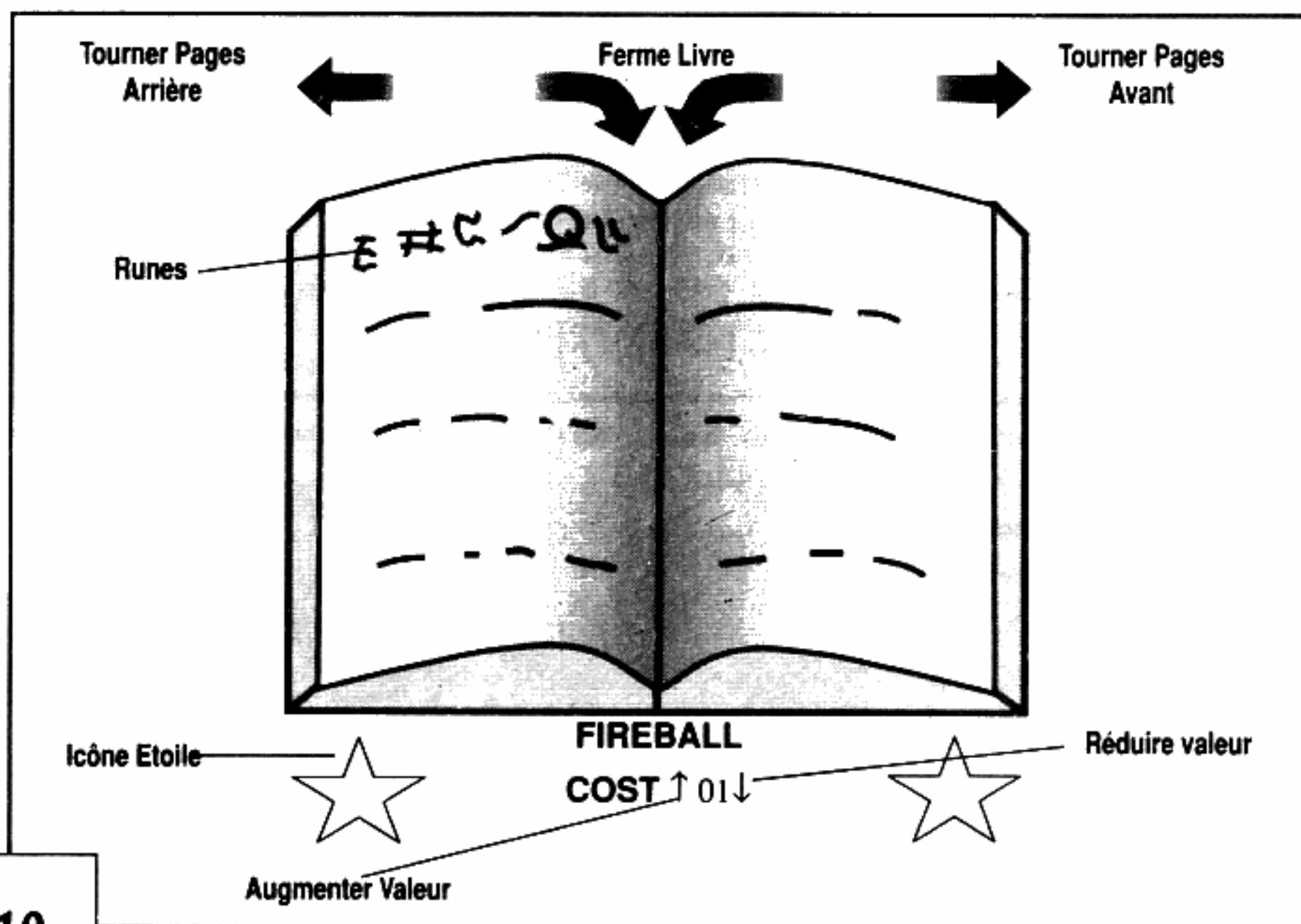
SORTS

Pointer la flèche sur l'icône Livre fera apparaître 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 pointer 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'apparaîtra à cet endroit. Vous pouvez changer la valeur du sort sélectionné 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 onéreux 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 possédez 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 révélera 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 maîtriser 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 recevront un nouveau sort. Les Coeurs en recevront 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. L'une des Fées rendra visite à un personnage pendant son sommeil et lui jettera un sortilège, à condition que ce personnage doive recevoir un nouveau sortilège. Si vous n'êtes pas satisfait du sortilège qui vous est offert, rejetez-le et on vous en offrira probablement un autre la prochaine fois que le personnage dormira. Si vous choisissez de payer la Fée, le sortilège sera alors ajouté à votre livre des sortilèges, prêt à être utilisé.

Voici une courte description des 32 sortilèges:

SORTILEGES DU SERPENT

- | | |
|--|--|
| ARMOUR (ARMURE) | - portez ce sortilège avec fierté. |
| PARALYZE (PARALYSER) | - une vie paralysée pourrait bien être courte. |
| COMPASS (BOUSSOLE) | - ne plus jamais se perdre. |
| LEVITATE (LEVITATION) | - sortilège véritablement léger. |
| WARPOWER (POUVOIR GUERRIER) | |
| - vous aussi, vous pouvez être fort comme dix. | |

- | | |
|-----------------------|---------------------------------|
| RENEW (REMISE A NEUF) | - guérit tout sauf les crampes. |
| ARC BOLT (FOUDRE) | - expérecen électrifante |
| FORMWALL (FORMER MUR) | - pour ceux qui aiment les murs |

SORTILEGES DE LA LUNE

- | | |
|---------------------------|---|
| BEGUILE (TROMPER) | - vous rend éloquent. |
| CONFUSE (EMBROUILLER) | - ils ne sauront pas d'où vient le coup. |
| CONCEAL (DISSIMULER) | - ce qui ne peut être vu ne peut être volé. |
| VANISH (DISPARAITRE) | - vous me voyez, vous ne me voyez plus. |
| TRUVIEW (VUE PERCANTE) | - ne perdez plus à cache-cache. |
| ILLUSION | - assez réelle pour blesser. |
| MINDROCK | - pour ceux qui croient aimer les murs. |
| WYCHWIND (RAFALE DE VENT) | - emportez-les simplement au loin. |

SORTILEGES DU DRAGON

MISSILE

MAGELOCK (SERRURE MAGIQUE)

VITALISE (VITALISER)

DISPELL (DESENSORCELER)

FIREBALL (BOULE DE FEU)

RECHARGE

FIREPATH (CHEMIN DE FEU)

BLAZE (FEU)

- un dans l'oeil des archers
- pourquoi vous embêter avec toutes ces clés stupides.
- vous ne vous sentirez jamais aussi bien.
- ce que la magie fait, la magie peut défaire.
- explosion sur les groupes.
- recharge la plus usée des bagues.
- pose le tapis rouge
- personne ne passera à travers ces flammes furieuses.



SORTILEGES DES OMBRES

TERROR (TERREUR)

DEFLECT (DETOURNER)

ALCHEMY (ALCHIMIE)

ANTIMAGE (ANTI-MAGE)

SPELLTAP (ACCES AUX SORTILEGES)

SUMMON (SOMMATION)

VIVIFY (VIVIFIER)

DISRUPT (PERTURBER)

- hou !
- les flèches ne vous toucheront pas.
- la main de Midas.
- jamais plus d'inquiétude au sujet des magiciens.
- le fléau de tous les magiciens.
- vous ne marcherez jamais seul.
- donne à la mort l'apparence d'un désagrément mineur.
- connu par certains comme "coup mortel."

L'INVENTAIRE ET LES OBJETS A MANIPULER

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

L'inventaire de chaque personnage comprend 12 distributeurs d'articles (dix sur le spectrum) 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 apparaîtra 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 même 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 apparaîtra dans le distributeur de transfert. Si ce dernier est déjà occupé, il restera à sa place d'origine.

Flèches, clefs et monnaies communes

Ces objets apparaîtront 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 ou 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 apparaît dans une fenêtre au bord inférieur de l'écran 3D, et il est donc facile 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 apparaître 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 distributeurs Mains.

Pillage des personnages morts

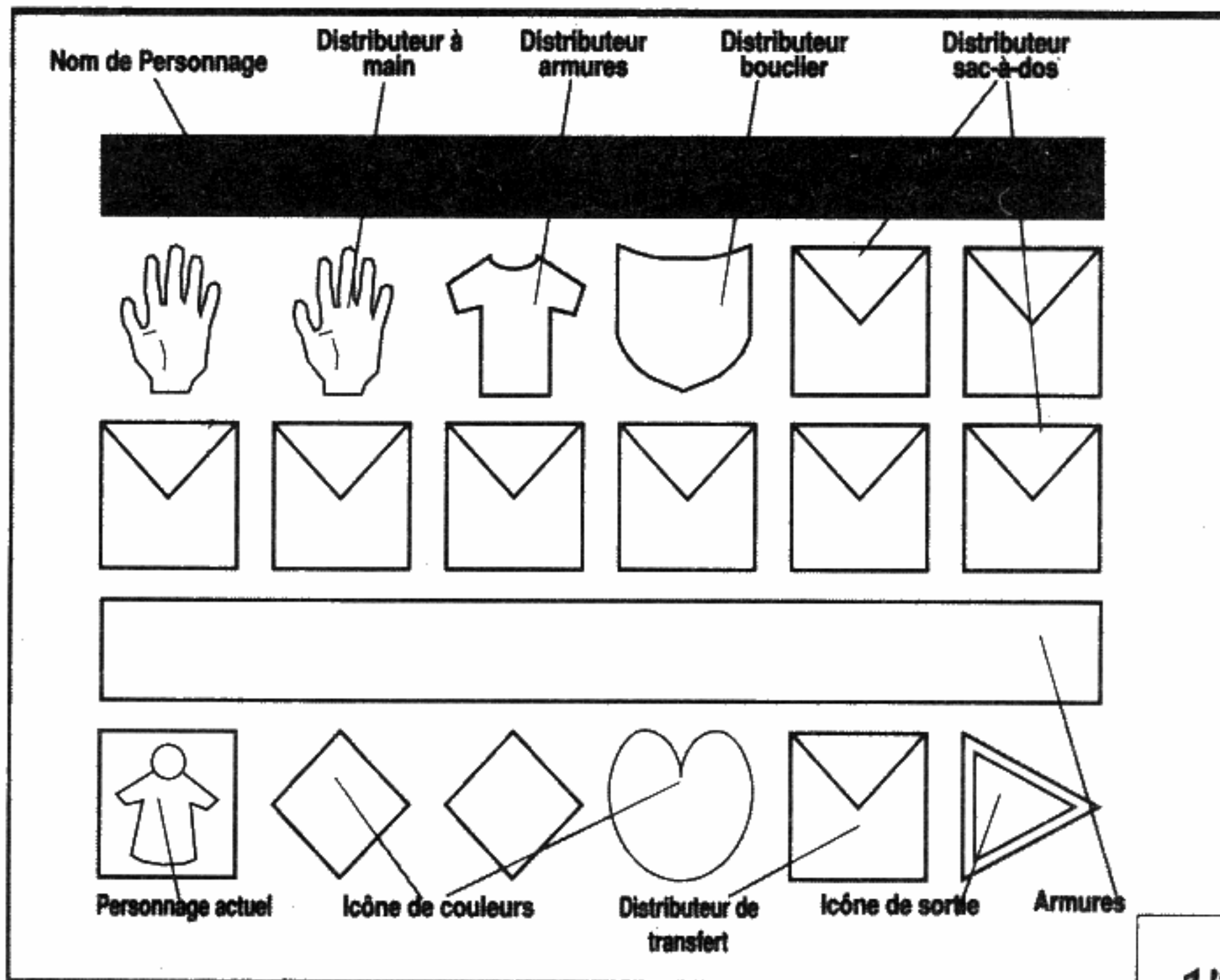
Si un personnage se trouve avec son groupe au moment de son décès, il sera toujours possible d'avoir accès à son inventaire. Si un membre n'est pas parmi son groupe au moment de son décès, il faut d'abord de sortir le corps avant d'avoir accès à l'inventaire. Vous n'avez pas accès à l'inventaire des 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 apparaît devant vous. Si vous êtes en train d'observer le bon type de tapisserie alors vous verrez apparaître un message.

FIGURE 4 - L'INVENTAIRE



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 contrôlerez 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 enfuir. 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 verticales codées en couleur et révélera 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 apparaîtront 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. Cliquez sur le tableau de communications pour saluer tout personnage se trouvant directement devant vous. Les options sont:

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.

YES & NO (Oui et Non):

Ces icônes servent aux réponses.

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 réapparaître.

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 membres 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 enfuir 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 apercevrez 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 conserver 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

SP1C-BLOF22

© 1989 MIRRORSOFT Ltd

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