



Blood Valley

DUEL
MASTER

DUELMASTER BLOOD VALLEY

The Story

Before you lies a complete fantasy adventure in which you will strive against your opponent as well as the creatures and strange characters of the fantasy world of Orb. Tread carefully.

In Blood Valley YOU are invited to take part in the annual hunt organised by the Firedrake, ruler of the Valley of Gad. Each year a slave is set free at an ancient circle of standing stones and hunted down like an animal by the cruel Firedrake. The only chance of survival for the slave is to escape the valley. Will you choose to be the Firedrake, hated by all his subjects and desperate to avoid the humiliation of defeat? He will go to any lengths to prevent the slave from escaping from the valley. Or will you choose to be the quarry – the liberated slave who has been specially selected as a good sport but who is armed only with resourcefulness and a strong will to live? The Hunter or The Quarry.

THE VALLEY OF GAD The Hunter

You have chosen to be the Archveult, lord of the Valley of Gad. As you sit in the topmost turret of your castle which has been your home for three hundred years, you survey your kingdom secure in the knowledge that your sovereignty is unchallenged. You chose this valley carefully as a great ring of mountains separates it from the rest of Orb where other powerful men might have confronted you.

When you began your reign of terror after slaying the old king, your people renamed your home Castle Remorse. They fear and hate your evil ways. Your appearance alone is enough to

terrify even the stoutest of heart. You are a Firedrake, one of the elder races of Orb that live north and east of the Mountains of Undying Solitude. But you are no ordinary Firedrake. You stand eight feet tall and your fierce head is topped by a bony spiked carapace like that of an ancient giant reptile. Your eyes are smouldering pits of fire. When you are angered they ignite, burning with a deep red flame that also bursts out over the blue scales of your body. You have large blue wings but unlike our own son, the Demiveult, you cannot fly. You are more powerful than he, however, for you are an Archveult, a rare thing even amongst the powerful race of Firedrakes. The Firedrakes are a naturally cruel race but you have taken their lust for cruelty to the greatest lengths and are never happier than when demonstrating your superiority over your pathetic human subjects.

THE HUNT

It is spring and the month of Weir has just begun. At this time of year you indulge yourself in your favourite pastime, the annual hunt. Each year a slave is set free from the standing stones near the castle and hunted down like an animal. If found, the slave is torn to pieces by your Hounds of Hell, giant dogs with flaming breath which are from the nether planes and were a gift from a Demonlord. If the slave can escape the valley, you will have been cheated of your prey. But the slaves seldom escape.

This year you have bidden Kritos Bloodheart your ally and only human friend to spare no effort in acquiring strong slaves who will run fast and far, giving good sport. He has scoured the slave pits of Upanishad for your prey and

has brought three slaves back to the valley. You will mercilessly hunt down one of these slaves until at last, exhausted and broken he (or she) will beg you to put an end to his wretched life. Turning from the window you see Kritos giving the order to present the slaves.

THE ARCHVEULT'S ALLIES

You have three allies or henchmen: Kritos Bloodheart, the Captain of your guard, a pleasantly evil and bloodthirsty warrior; Kariim, the Hashishin, your chief assassin; the Demiveult, a large winged reptile which some say is a Firedrake in its larval form, while others believe it is a product of your genetic experiments. He is actually your son but can never become a fully-fledged Archveult due to a druid's curse.

As soon as you start this game you will be given the opportunity to place these three allies in certain areas of the valley to wait in ambush, should the quarry pass that way.

You can communicate with your allies through a crystal ball, which enables them to tell you when they have found the quarry.

THE VALLEY OF GAD The Quarry

You have chosen to be a prisoner owned by the Archveult.

You know almost nothing of the Valley of Gad save that it is ruled by the Archveult and has a city called Askelon. You know that it is ringed by mountains but that there is a way out of the valley at the western end, at the town of Gap. There are rumours of other less well

guarded ways out of the valley but you know nothing of them as yet.

THE HUNT



It is spring. The month of Weir has just begun but you feel little joy for as a slave you have been taken to a place that is infamous throughout Orb as a hell as bad as any in the lower planes. The man who led the caravan in which you were but a piece of helpless baggage, a harsh warrior named Kritos Bloodheart, revelled in telling you your coming fate. At this time of the year the ruler of the valley indulges himself in his favourite pastime, the annual hunt. One slave is set free from the standing stones near the castle and hunted down like an animal. If found, the slave is torn to pieces by the Archveult's Hounds of Hell, giant dogs with flaming breath, which came from the nether planes, and were a gift from a Demonlord. If the slave escapes the valley he will go free. But the slaves seldom escape.

Bloodheart has scoured the slave pits of the Upanishad for slaves and has brought three back to the valley of Gad. The Archveult will mercilessly hunt down one of these slaves, until at last, exhausted and broken, the slave will beg him to end his wretched life. The doors to your cell are opened: it is Bloodheart and his guards. You are chosen to be the one taken before the ruler of the valley.

SLAVES

You must choose which of the three types of quarry you wish to be: priest, barbarian or thief. As you have been bought as a slave by the Archveult, you must tell him your choice.

THE PRIEST



Languishing in your dank cell, you rue the day that you – an intelligent young priest of the Temple to Avatar in Pokeel – decided to travel to Segesvar. You went in search of a sage who knew of an ancient prayer, most used there in times past, to find the favour of Avatar but

while you were there, an innkeeper drugged your ale. A good and zealous man, you were ill-prepared for life in the slave caravan that took you to the market of faraway Upanishad. You vowed the innkeeper who duped you will pay, should you escape the valley. Kritos Bloodheart paid a high price for you in the slave pens for he knew you would give the Archveult good sport.

Dressed only in your torn white robe and manacled, you are dragged by the castle guards into the Archveult's presence. Flame plays over his blue-scaled body and his voice is deep and resonant. 'He looks weak', he complains. You try to talk but have been gagged, lest you cast a spell. All that comes out is a muffled gurgle. Kritos cuffs you into silence. 'He is a priest, magnificence, he knows spells. He almost

escaped on the road from Upanishad. He speaks the Words of Helpless Palsy and has the Touch of Harm, and', he chuckles, 'he has Avatar the One on his side.' There is a gale of laughter as he says this. 'Oh, Avatar where are you now, free thy servant from this evil place of torment!' the Firedrake mocks. There is silence in the chamber. 'You god has deserted you,' he cries and with that he claps his hands and you are dragged away, head held high and contempt in your eye for the cruel Archveult.

THE BARBARIAN



Almost a year go you left your home near the city of Strand in the Great Valley Reaches. Like many northern barbarians before, you found that your strength and ferocity were highly valued in the softer southern lands. But your dreams of becoming a captain of the army of one of the manmarcher cities was shattered when you were tricked into becoming a gladiator. You have won all your contests but your success only makes you the more highly prized. You fled the manmarch but were tricked again by a beautiful courtesan whose kisses sent you into a deep slumber. When you awoke you were destined for the Arena of Death in Mortavalon, but Kritos Bloodheart has met your price and now you are the Archveult's slave.

When you are led before the ruler who owns you, your arms are tied to a yoke as if you

were being prepared for crucifixion. You are stripped to your loincloth revealing your bruises you gained whilst struggling to escape. 'I had to pay a small fortune for this one, magnificence,' says Kritos. 'He was to be sent back north to become a gladiator in the Arena of Death at Mortavalon. He is the strongest man I have ever met, and still barely more than a boy'. You growl a curse at the Firedrake, overcoming your fear, but at a sign from Kritos, pressure is applied to the yoke and you are slowly forced to your knees grunting all the while with the effort of trying to avoid abasing yourself before him. He claps his hands and you are taken away. The Firedrake does not even deign to address you. Soon you are sweating with rage in the dank clamminess of your cell once more.

THE THIEF



slaves your enemies leaped at the chance to remove you from the city. You were knocked unconscious and sold to Bloodheart, then kept bound hand and foot during the long journey to the Valley of Gad.

The cold damp of your cell reminds you of your folly. Three tendays since, you were striving for control of a chapter of the Thieves' Guild of Upanishad but you had made too many enemies. When Kritos Bloodheart came to the city and let it be known that he was interested in unusual

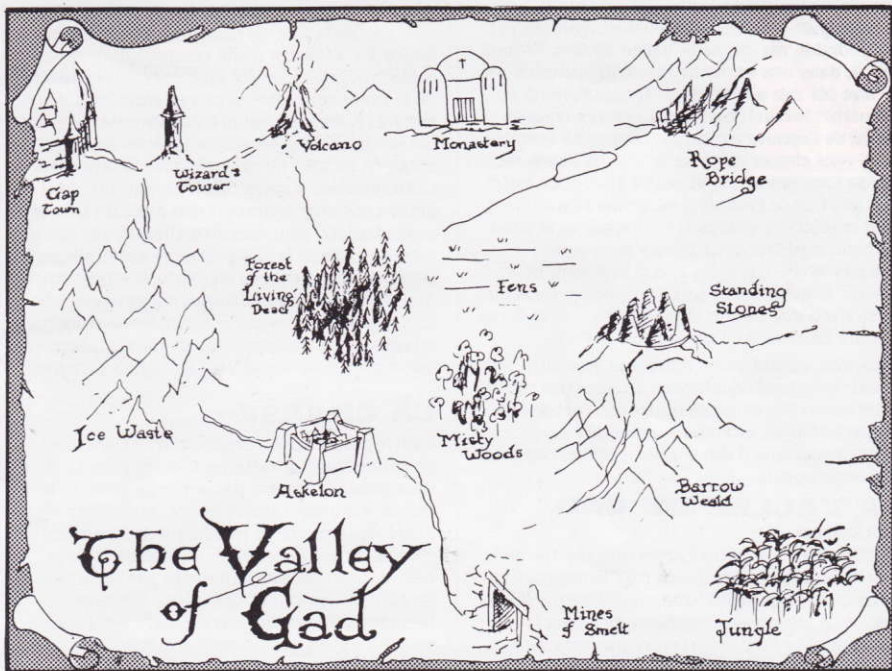
At last Kritos Bloodheart comes to take you from the cell. Before the leg irons are struck off, you are chained to two hulking guards who stand on either side of you. Then you are taken into the presence of the ruler who now owns you. 'I have saved the fairest till last, magnificence,' says Kritos. There is a murmur of appreciation from the guards. 'Its a woman,' the Firedrake exclaims, 'they are weaker than men'. Kritos does not look unduly troubled by his master's displeasure. 'Not this one, magnificence. She is a skilled swordswoman and, until she was delivered into our hands, was a master in the Thieves' Guild of Upanishad.' You note every detail of your surroundings, hoping for a chance of escape, but Kritos has ensured there is none. The guards force you to your knees and invite you to beg for mercy but you reply, 'It is you who will beg for mercy out in the wilderness, Firedrake'. He smiles and orders you taken back to the dungeons, confident that he will force you to change your tune.

Based on the DUELMMASTER series by Mark Smith and Jamie Thomson, published by Armada, part of Collins Publishing Group.

© 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or re-sale by any means strictly prohibited.

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

MAP LOCATIONS



BLOOD VALLEY

The Story

INTRODUCTION

This game is based on the Duelmaster fighting fantasy adventure books – **BLOOD VALLEY**.

The scenario places you in the evil and sinister Valley of Gad; a harsh land inhabited by Vampires, Trolls, robbers, demons and worst of all, the tyrannous oppressor of the valley – the **ARCHVEULT** and his deadly henchmen.

The game revolves around the annual contest held in the valley – **THE HUNT**. This is the Archveult's favourite sport, whereby a slave is released and hunted down like an animal by the evil ruler and his allies. If the slave is captured he faces a hideous death. His only hope of survival is to find an exit from the Valley of Gad and escape to freedom.

Blood Valley is a true two player game with a solo option. In the dual player scenario, one player takes the role of the **HUNTER** – the bloodthirsty **ARCHVEULT**; the other plays the role of the **QUARRY** – the slave fleeing for his life.

THE CHARACTERS

In Blood Valley, the main characters are the **HUNTER** and the **QUARRY**.

THE HUNTER

The **ARCHVEULT** is from the reptilian race of Firedrakes, and for years he has tyrannized the Valley of Gad with the assistance of his Primary Allies:–

KA-RIIM

A deadly assassin.

KRITOS BLOODHEART

A merciless warrior, Captain of the Archveults Guard.

THE DEMIVEULT

The Archveult's grotesque reptilian son.

Prior to the Hunt, the Archveult deploys each of his Primary Allies at locations within the Valley which he thinks the Quarry may attempt to make his escape. Each of the Primary Allies have areas with which they patrol and are familiar.

KA-RIIM

The City of Askelon

The Monastery of Eo

The Volcano

The Forest of the Living Dead

Kritos Bloodheart

The Barrow Weald

The Jungle

The Moorland

Wizard Callisto's Tower

The Wall at Gap Town

The Demiveult

The Mountain Pass

The Icy Wastes

The Plains

The Volcano

To give the Quarry a sporting chance, the Archveult can only place one of his Primary Allies in any one location.

THE QUARRY

As the **QUARRY**, you may select to play the role of one of the three following slaves; each one has certain quests/objectives that they must attempt to fulfil in addition to escaping from the Valley.

THE PRIEST **THE BARBARIAN** **THE THIEF**

THE PRIEST

To defeat the Archveult
To destroy Malefice, Prince of Vampires
To destroy the Undead Warrior, Lord Tobias
To slay the Demiveult

THE BARBARIAN

To defeat the Flame of Acheron
To slay Kritos Bloodheart
To slay Ka-riim

THE THIEF

To defeat the Archveult
To steal the Serpentine Cross from the Monastery
To steal the Golden Idol of the Flame of Acheron
To defeat the Flame of Acheron
To steal the Golden Crown from Lord Tobias,
Guardian of the Barrow Weald

GAMEPLAY NOTES

Load the game as detailed in the loading instructions for your particular computer. When the **ONE PLAYER/TWO PLAYER** screen is displayed use the **SPACE BAR** to alternate between One/Two Players and press **RETURN** to select your option (or where appropriate defaults are set use the joystick).

ONE PLAYER GAME

Make the appropriate decisions in the preference screen that follows (where appropriate) i.e. **JOYSTICK/KEYBOARD** etc. You play the role of the **QUARRY**. Select the

character that you wish to play:

THIEF – BARBARIAN – PRIEST

The lower section of the screen displays the quests that your character has to try to fulfil. In addition to this you must try to escape from the **HUNTER**, his allies, and the other hostile inhabitants of Gad and also, you must try to locate one of the exits from the valley.

As you travel around the valley there are magical potions, treasure and food and other items to be collected. This is achieved by placing the character over the object and pressing the joystick (or appropriate key) in the **DOWN** direction. The object is then added to your inventory.

At certain points in the game you can invoke the role playing elements of Blood Valley. These can only be utilised when there are no other creatures visible in your current location. This is achieved by pressing the joystick (or appropriate key) in the **UP** direction. A list of options available is then displayed; these options include:–

INV – Inventory

USE – Use an item that you are carrying, remember different objects are of different use in different locations.

QUIT– return to playing the game.

In addition to using magical potions etc., combinations of pressing the **FIRE BUTTON** and different joystick movements enables your character to perform different combat sequences, e.g. **LUNGE FORWARD**, **SWEEPING CHOP** with a sword etc.

At this point your attention should be brought to the small scroll at the right hand side of

the screen. The sword icon represents your present energy level, which, when diminished must be replenished by eating food – otherwise you die. Also displayed on the scroll is a day/hour counter indicating the time you have spent in the Valley, and also the distance that you have travelled and the number of different parts of the Valley that you have passed through.

The bottom most section of this scroll is the power indicator of the **HUNTER**.

TWO PLAYER GAME

Make the appropriate decisions in the preference screen that follows (where appropriate) i.e. JOYSTICK/KEYBOARD etc.

PLAYER ONE

Player 1 plays the role of the **HUNTER** – the **ARCHVEULT** – and as such, you are not involved in a deployment sequence prior to the **HUNT**. (You should not allow your **QUARRY** to watch where you deploy your allies).

The purpose of this section is to deploy your primary allies:–

KA-RIIM
KRITOS BLOODHEART
THE DEMIVEULT

at locations in the valley that you think your **QUARRY** will pass through. The introduction explains which area each creature can be assigned to patrol. The allies are positioned by selecting them one by one, positioning the cross-system over a suitable position on the map of the Valley (which is indicated by the cross-system changing colour at valid locations). At the suitable location, press the

FIRE BUTTON or appropriate key to position your ally there.

The primary allies play a very important role in the Two Player game. As you will see, the screen is divided into two main windows: the upper window displays the **QUARRY** and its current location; the lower window displays your current position.

If the **QUARRY** ventures into the vicinity of one of your primary allies, that particular ally appears in the Quarry's window. At this point, your current position freezes and you take telepathic control of your ally to do battle with the **QUARRY** in the upper window. Should the **QUARRY** defeat your ally, you once again control your own reptilian form in the lower window and continue your pursuit.

At the extreme bottom of the smaller scroll, on the right hand side of the screen, there is a Day/Night indicator. As you are of the race of **FIREDRAKES** your energy levels are fully replenished every 24 hours. Remember you only have 5 days in which to catch and slay the **QUARRY** and time passes very quickly when you are enjoying yourself in the **VALLEY OF GAD**.

PLAYER TWO

Player 2 takes the role of the **QUARRY**. This is the same gameplay as in the One Player game – the only difference being the appearance of the display screen.

HOW TO MOVE

Commodore 64/128

Both players use joystick in the relevant port.

Amstrad

One Player

Use joystick or keyboard (user defined keys)

Two Players

If you have an adaptor to use two joysticks then player two can also play using a joystick, player 2 must use keyboard.

Spectrum

One Player

Select between Keyboard (user defined keys), Kempston or Sinclair joystick.

Two Players

If player 1 has selected joystick then player 2 must use the keyboard unless you have a Spectrum +2 or dual port interface when two joysticks can be used.

Atari ST

One Player

Use joystick in port one.

Two Players

Use joystick in port 0.

Or

Keyboard

Cursor Control – **UP**

Cursor Control – **DOWN**

Cursor Control – **LEFT**

Cursor Control – **RIGHT**

Right Hand Shift – **FIRE**

Amiga

One Player

Use joystick in port two.

Two Players

Use joystick in port 1.

Or

Keyboard

Cursor Control – **UP**

Cursor Control – **DOWN**

Cursor Control – **LEFT**

Cursor Control – **RIGHT**

Right Hand Shift – **FIRE**

BLOOD VALLEY LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48K:

Type **LOAD** and press **ENTER**. Start the tape. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

SPECTRUM +3

Use the **DISK LOADER** as normal.

CBM 64/128K

CASSETTE: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Start tape. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into disk drive. Type **LOAD** *****,8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD

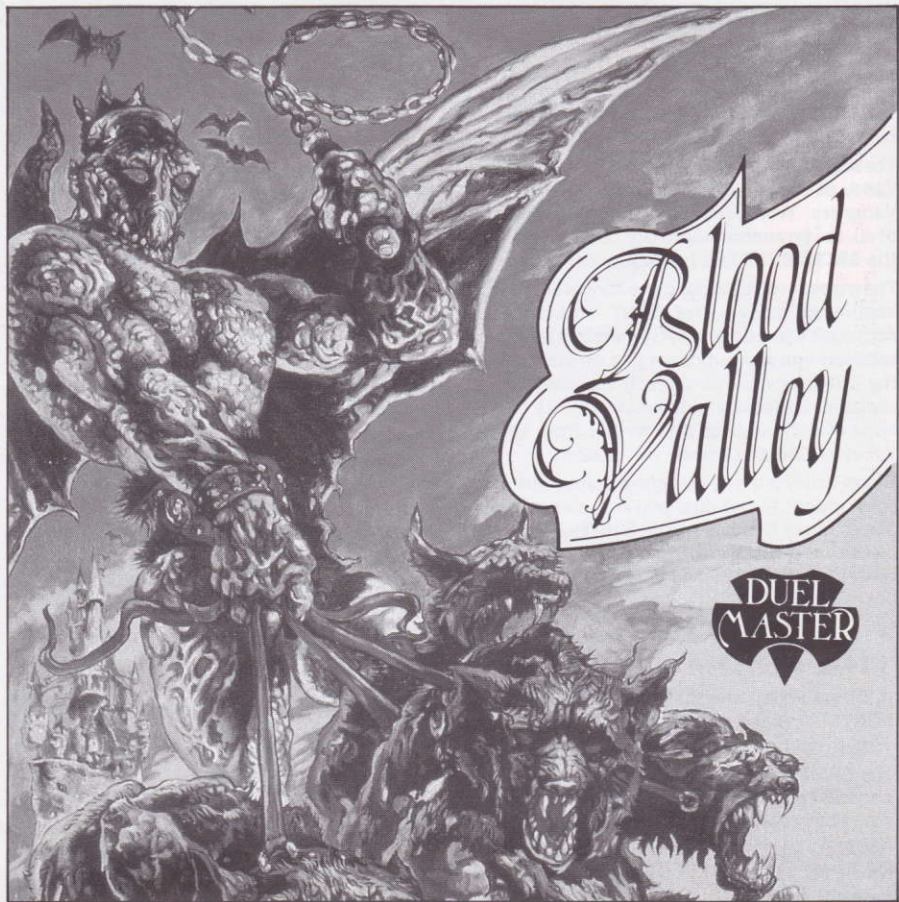
CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

Disk Users:

Type **RUN "BLOOD"** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

ATARI ST & CBM AMIGA

Place disk in drive. The program will autoboot and load on power-up.



Blood Valley

DUEL
MASTER

DUELMASTER

BLOOD VALLEY

LA VALLÉE SANGLANTE

Dans la Vallée Sanglante VOUS êtes invité à prendre part à la chasse annuelle organisée par le Firedrake, maître de la Vallée de Gad. Chaque année, dans une ancienne ronde de menhirs, un esclave est mis en liberté et traqué comme un animal par le cruel Firedrake. La seule chance de survie de l'esclave est de s'échapper de la vallée. Allez-vous choisir de jouer le rôle du Firedrake, haï de tous ses sujets et prêt à tout pour éviter l'humiliation de l'échec? Il ne reculera devant rien pour empêcher l'esclave de s'échapper de la vallée. Ou bien, choisirez-vous le rôle de la proie – l'esclave libéré qui a été choisi avec soin pour assurer la qualité de l'épreuve sportive mais qui n'est armé que de son ingéniosité et de sa forte volonté de vivre. Le Chasseur ou la Proie.

Vous avez devant vous, toute une aventure fantastique dans laquelle vous vous battez contre votre adversaire ainsi que contre les créatures et les personnages étranges du monde fantasmagorique d'Orb. Faites attention où vous mettez les pieds.

LA VALLÉE DE GAD

Le Chasseur

Vous avez choisi d'être l'Archveult, maître de la Vallée de Gad. Assis dans la plus haute tour de votre château que vous habitez depuis trois cents ans, vous inspectez votre royaume, dans la sécurité et la certitude d'un règne incontesté. Vous aviez bien choisi cette vallée puisqu'un cercle de montagnes la sépare du reste d'Orb où d'autres hommes puissants auraient pu vous confronter.

Quand votre règne de terreur commença, après le massacre du vieux roi, votre peuple rebaptisa votre château et l'appela le Château des Remors.

Ils craignent et haïssent votre diabolisme. Votre apparence seule suffit à terrifier les plus vaillants. Vous êtes un Firedrake, l'une des races les plus anciennes d'Orb qui vit au nord et à l'est des Montagnes de Solitude Eternelle. Cependant, vous n'êtes pas n'importe quel Firedrake. Vous mesurez deux mètres cinquante et votre tête féroce est couverte d'une carapace hérissée de grosses pointes comme celles des reptiles géants de la préhistoire. Vos yeux ressemblent à des cratères fumants, brûlant d'une flamme rougeâtre qui se répand sur les écaïlles bleues de votre corps. Vous avez de grandes ailes bleues mais, contrairement à votre fils, le Demiveult, vous ne pouvez pas voler. Vous êtes plus puissant que lui, cependant, car vous êtes un Archveult, une rareté même au sein de la race puissante des Firedrakes. Les Firedrakes sont une race naturellement cruelle mais vous avez dépassé toutes les bornes de leur soif de cruauté et vous n'êtes jamais aussi heureux que quand vous faites preuve de votre supériorité aux dépens de vos pitoyables sujets humains.

LA CHASSE

C'est le printemps et le mois de Weir vient juste de commencer. A cette période de l'année vous vous adonnez à votre passe temps préféré, la chasse annuelle. Chaque année, un esclave est libéré de la ronde de menhirs à proximité du château et traqué comme un animal. S'il est trouvé, l'esclave est déchiqueté par votre Meute de l'Enfer, des chiens géants cracheurs de flammes qui viennent tout droit des enfers et qui vous furent offerts par un Lordiable. Si l'esclave réussit à s'échapper de la vallée, vous perdrez votre proie. Mais les esclaves réussissent très rarement à s'échapper.

Cette année vous avez demandé à Kritos Bloodheart, votre allié et seul ami humain de ne pas ménager ses efforts dans l'acquisition

d'esclaves robustes qui seront capables de courir vite et loin, rendant le sport plus intéressant. Il a passé toutes les carrières d'esclaves d'Upanishad au peigne fin pour trouver votre proie et vous a ramené trois esclaves. Vous traquerez l'un de ces esclaves sans merci, jusqu'à ce qu'enfin, épuisé et brisé, il (ou elle) vous supplie de mettre fin à sa misérable existence. Alors que vous détournez votre regard de la fenêtre, vous voyez Kritos en train de donner l'ordre de présenter les esclaves.

LES ALLIES DE L'ARCHVEULT

Vous avez trois alliés ou acolytes: Kritos Bloodheart, le capitaine de votre garde, un guerrier agréablement diabolique et assoiffé de sang; Ka-riim, le Hashishin, votre Assassin Chef; et le Demiveult, un reptile à grandes ailes. Certains disent qu'il est un Firedrake à sa forme larvaire, et d'autres qu'il est le produit de vos expériences génétiques. En fait, il est votre fils mais il ne pourra jamais devenir un Archveult à part entière à cause d'un sort que lui jeta un druide.

Vous pouvez communiquer avec vos alliés par l'intermédiaire d'une boule de cristal qui leur permet de vous prévenir quand ils ont trouvé la proie.

LA VALLÉE DE GAD

La Proie

Vous avez choisi d'être le prisonnier de l'Archveult. Vous ne savez presque rien sur la Vallée de Gad sinon qu'elle est gouvernée par l'Archveult et qu'il y a une cité appelée Askelon. Vous savez qu'elle est entourée de montagnes mais qu'il y a une sortie à l'extrémité ouest de la vallée, dans la ville de Gap. La rumeur court qu'il y a d'autres sorties moins bien surveillées mais vous n'en savez pas plus pour le moment.



LA CHASSE

C'est le printemps. Le mois de Weir vient juste de commencer mais vous n'en n'êtes pas joyeux pour autant car, en tant qu'esclave vous avez été amené dans un endroit réputé dans tout Ord pour être le pire des enfers. L'homme qui était à la tête du convoi dans lequel vous n'étiez rien de plus qu'un article de bagage sans

importance, un guerrier terrible appelé Kritos Bloodheart s'est fait un plaisir de vous parler de sort qui vous attendait. A cette époque de l'année, le maître de cette vallée s'adonne à son passe temps préféré, la chasse annuelle. Un esclave est libéré de la ronde de menhirs à proximité du château et traqué comme un animal. S'il est trouvé, l'esclave est déchiqueté par la Meute de l'Enfer de l'Archveult, des chiens géants cracheurs de flammes qui viennent tout droit des enfers et qui lui furent offerts par un Lordiable. Si l'esclave réussit à s'échapper de la vallée, il est libre. Mais les esclaves réussissent très rarement à s'échapper.

Bloodheart a passé les carrières d'esclaves d'Upanishad au peigne fin pour trouver des victimes et a ramené trois esclaves dans la vallée de Gad. L'Archveult traquera l'un de ces esclaves sans merci jusqu'à ce qu'enfin, épuisé et brisé, il (ou elle) le supplie de mettre fin à sa misérable existence. Les portes de votre cellule s'ouvrent: c'est Bloodheart et ses gardes. Vous êtes choisi pour être amené devant le maître de la Vallée.

ESCLAVES

Vous devez choisir lequel des trois types de proie

vous désirez être: prêtre, barbare ou voleur. Puisque l'Archveult vous a acheté comme esclave, vous devez lui faire part de votre choix.

LE PRÊTRE



Languissant dans votre cellule humide et froide, vous regrettez amèrement le jour où, jeune prêtre intelligent du temple d'Avatar à Pookeel, vous avez décidé de faire un voyage à Segeswar. Vous êtes parti à la recherche d'un sage qui connaissait une ancienne prière, très utilisée dans les temps anciens, pour attirer les

grâces d'Avatar, mais lors de votre séjour là-bas, un aubergiste mit une certaine drogue dans votre bière. Homme bon et dévoué, vous étiez mal préparé à la vie dans le convoi d'esclaves qui vous emmena au marché dans le royaume lointain d'Upanishad. Vous vous êtes promis de faire payer l'aubergiste qui vous dûpa, si vous réussissiez à vous échapper de la vallée. Kritos Bloodheart vous acheta à prix d'or dans l'enclos à esclaves car il savait que vous étiez parfait pour faire de la chasse de l'Archveult un véritable exploit sportif. Vêtu seulement de votre robe blanche déchirée et les menottes aux poignets, vous êtes trainé devant l'Archveult par les gardes du château. Les flammes jouent sur son corps couvert d'écailles bleues et sa voix est grave et résonnante. "Il a l'air faible" se plaint-il. Vous essayez de parler mais vous avez été bâillonné pour vous empêcher de jeter un sort. Tout ce qui sort de votre bouche n'est qu'une espèce de gargouillement étouffé. Kritos vous fait taire d'une gifle. "C'est un prêtre, magnificence, il connaît des sorts. Il a presque réussi à

s'échapper sur la route d'Upanishad. Il connaît le Mot de la Paralyse sans Remède et il a le Touché du Mal, et" glousse-t-il, "Avatar l'Unique est de son côté". Ses paroles sont accompagnées d'un tonnerre d'éclats de rire. "Oh, Avatar, où es-tu maintenant, délivre ton serviteur de ce lieu de tourmente maléfique!" dit le Firedrake en se moquant. Le silence se fait dans la pièce. "Ton dieu t'a abandonné" crie-t-il en frappant des mains et vous êtes emmené, la tête haute et les yeux pleins de mépris pour le cruel Archveult.

LE BARBARE



Il y a presque un an vous avez quitté votre ville natale près de la cité de Strands dans la Vallée des Grandes Etendues. Comme un grand nombre de barbares nordiques avant vous, vous avez découvert que votre force et votre férocité avaient beaucoup de valeur dans les territoires plus dociles du sud. Mais votre rêve de devenir capitaine de l'armée de l'une des cités guerrières se brisa le jour où l'on amena, par la ruse, à devenir gladiateur. Vous avez gagné tous les combats mais votre réussite ne fait que faire de vous le plus prisé de tous les gladiateurs. Vous vous êtes échappé mais vous vous êtes fait avoir de nouveau par un belle courtisane donc les baisers vous ont envoyé dans un profond sommeil. A votre réveil vous étiez destiné à l'Arène de la Mort de Mortavalon, mais Kritos Bloodheart a payé le prix qu'il fallait et vous êtes maintenant l'esclave de l'Archveult.

Alors que vous êtes amené devant le gouverneur dont vous êtes la propriété, vos bras sont attachés

à un joug comme si vous étiez préparé pour une crucifixion. Vous n'êtes vêtu que d'un pagne relevant votre corps couvert d'échymoses à la suite de votre lutte pour essayer de vous échapper. "J'ai dû payer une fortune pour celui-ci, magnificence," dit Kritos. "Il devait être renvoyé dans le nord pour devenir gladiateur dans l'Arène de la Mort à Mortavalon. C'est l'homme le plus fort que j'aie rencontré, et il n'est encore qu'un garçon."

Vous grommelez une malédiction au Firedrake, dominant votre terreur, mais à un signal de Kritos, le joug est tiré jusqu'à ce que vous soyez obligé de vous mettre à genoux, mais vous continuez à grommeler dans un effort désespéré pour éviter de vous avilir devant lui. Il frappe des mains et vous êtes emmené. Le Firedrake n'a même pas daigné vous adresser la parole. Vous transpirez bientôt de rage dans l'humidité et la froideur de votre cellule une fois de plus.

LE VOLEUR



L'humidité froide de votre cellule vous rappelle votre folie. Il y a trois fois dix jours, fous vous évertuiez à obtenir le contrôle d'un chapitre de la Guilde des Voleurs d'Upanishad mais vous vous êtes fait trop d'ennemis. Quand Kritos Bloodheart vint à la cité et fit savoir qu'il s'intéressait aux esclaves hors de l'ordinaire, vos ennemis

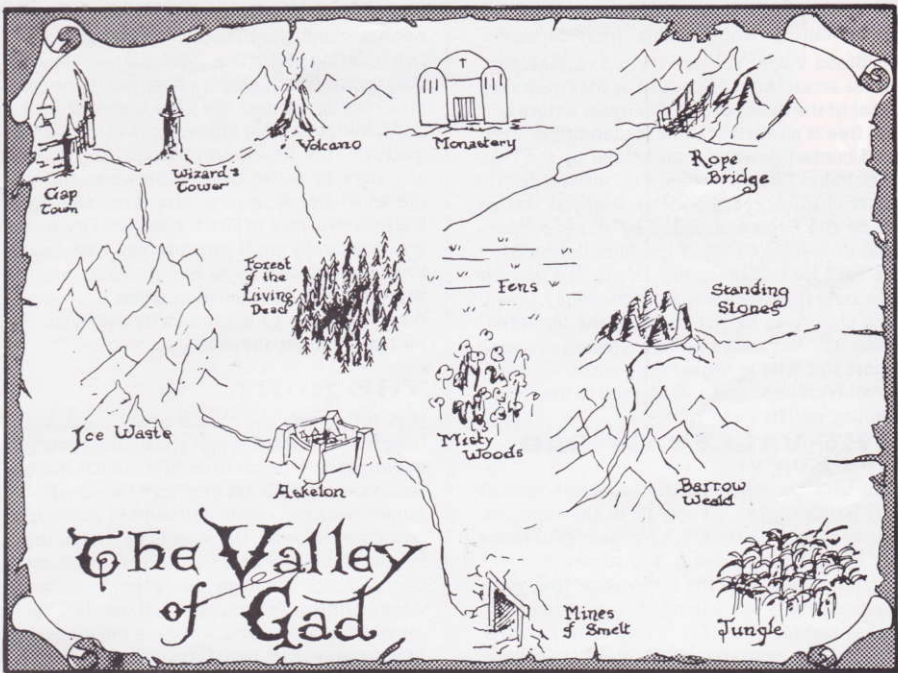
sautèrent sur l'occasion de vous faire disparaître de la cité. Vous avez été assommé et vendu à Bloodheart, puis gardé pieds et mains liés pendant tout le voyage à la Vallée de Gad.

Enfin, Kritos Bloodheart vient vous chercher dans votre cellule. Avant d'enlever les fers qui lient vos jambes, vous êtes enchaîné à deux énormes gardes de chaque côté. Puis, vous êtes mis en présence du gouverneur dont vous êtes la propriété. "J'ai gardé le meilleur pour la fin, magnificence" dit Kritos. Il y a un murmure d'appréciation de la part des gardes. "C'est une femme" s'exclame le Firedrake, "elles sont plus faibles que les hommes." Kritos n'est pas troublé pour le moins par le mécontentement de son maître. "Pas celle-ci, magnificence, c'est une femme qui manie l'épée mieux que personne et, jusqu'à ce qu'elle soit livrée entre vos mains, elle était maîtresse de la Guilde des Voleurs d'Upanishad."

Vous observez chaque détail autour de vous, avec l'espoir d'une occasion de vous échapper, mais Kritos s'est assuré qu'il n'y en a pas. Les gardes vous forcent à vous agenouiller et vous invitent à supplier qu'on vous prenne en pitié mais vous répondez "C'est vous Firedrake, qui me suppliez d'avoir pitié de vous dans le désert." Il sourit et donne l'ordre de vous ramener dans le donjon, certain qu'il vous forcera à changer de ton.

© 1987. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.



BLOOD VALLEY

"Basé sur la série **DUELMASTER** de Mark Smith et Jamie Thompson, publié par Armada, une branche de Collins Publishing Group."

INTRODUCTION

Ce message à défilement apparaît sur l'écran au début du jeu.

Ce jeu est basé sur les livres d'aventures de combats imaginaires de Duel Master – **BLOOD VALLEY**.

Le scénario vous place dans la sombre et sinistre Vallée de Gad, une terre rugueuse habitée par les Vampires, les Trolls, les voleurs, les démons et, pire encore, l'opresseur tyranique de la vallée – l'**ARCHVEULT** et ses acolytes meurtriers.

Le jeu est basé sur un concours tenu chaque année dans la vallée – **THE HUNT (LA CHASSE)**. C'est le sport favori de l'**Archveult**, dans lequel un esclave est relâché puis traqué comme un animal par le méchant souverain et ses alliés. Si l'esclave est capturé, il peut s'attendre à une mort hideuse. Son seul espoir de survie est de trouver une sortie de la vallée de Gad, une échappée vers la liberté.

Blood Valley est un jeu réellement conçu pour deux joueurs, avec une option solo. Dans le scénario pour deux joueurs, le premier joueur joue le rôle du **HUNTER (CHASSEUR)** – le sanguinaire **Archveult**, l'autre celui du **QUARRY (CARRIERE)** – l'esclave essayant d'échapper à la mort.

LES CARACTERES

Dans **Blood Valley**, les principaux caractères sont le **HUNTER** et le **QUARRY**.

The Hunter

L'ARCHVEULT est de la race des reptiles de **Firedrakes** et tyrannise depuis des années la Vallée de Gad, avec l'aide de ses Principaux Alliés:

KA-RIIM
KRITOS BLOODHEART

Un assassin meurtrier
Un guerrier sans pitié,
Capitaine de la Garde
de l'**Archveult**.
Le fils reptilien et
grotesque de
l'**Archveult**.

LE DEMIVEULT

Avant la Chasse, l'**Archveult** déploie chacun de ses Alliés Principaux à l'intérieur de la Vallée, dans les endroits par où il pense que le **QUARRY** pourrait essayer de s'échapper. Chacun des Alliés Principaux a une zone qu'il patrouille et qu'il connaît bien.

KA-RIIM

- La Ville d'Askelon
- Le Monastère d'Eo
- Le Volcan
- La Forêt des Morts Vivants

KRITOS BLOODHEART

- La Colline Boisée
- La Jungle
- La Lande
- La Tour du Magicien Callisto
- Le Mur à Gap Town.

LE DEMIVEULT

- Le Col de la Montagne
- Les Déserts de Glace
- Les Plaines
- Le Volcan.

Pour donner une certaine chance au **Quarry**, l'**Archveult** ne peut placer qu'un seul de ses Alliés Primaires un emplacement quelconque.

Le Quarry

En tant que **QUARRY**, vous pouvez choisir de jouer le rôle d'un des trois esclaves suivants; chacun d'entre eux a des quêtes/objectifs qu'il doit essayer de réaliser, outre essayer d'échapper de la Vallée:

**THE PRIEST (LE PRETRE)
THE BARBARIAN (LE BARBARE)
THE THIEF (LE VOLEUR)**

THE PRIEST

- Vaincre l'Archveult
- Détruire Malefice, le Prince des Vampires
- Détruire le Guerrier Non Mort, Lord Tobias
- Tuer le Demiveult.

THE BARBARIAN

- Vaincre la Flamme d'Acheron
- Tuer Kritos Bloodheart
- Tuer Ka-riim.

THE THIEF

- Vaincre l'Archveult
- Voler la Croix Serpentine du Monastère
- Voler l'Idole D'Or de la Flamme d'Acheron
- Voler la Couronne d'Or à Lord Tobias,
Gardien de la Colline Boisée.

NOTES SUR LE JEU

1. Chargez le jeu comme indiqué en détails dans les instructions de chargement sur votre ordinateur particulier.
2. Lorsque l'écran ONE PLAYER/TWO PLAYER (UN JOUEUR/DEUX JOUEURS) est affiché, utilisez la **BARRE D'ESPACEMENT** pour permuter entre Un/Deux joueurs et appuyez sur **RETURN** pour sélectionner votre option (ou là où des défauts appropriés ont été mis, utilisez le manche à balai).

Jeu à un Joueur

Faites le choix approprié dans l'écran des préférences qui suit ie: JOYSTICK/KEYBOARD (Manche à Balai/Clavier), etc...

Vous jouez le rôle du QUARRY. Sélectionnez le caractère que vous voulez jouer:

**THIEF * BARBARIAN * PRIEST
(VOLEUR) (BARBARE) (PRETRE)**

La section inférieure de l'écran affiche les quêtes que votre caractère doit essayer de faire aboutir. De plus, vous devez essayer d'échapper au

HUNTER, ses alliés et les autres habitants hostiles de Gad, de même que vous devez essayer de repérer l'une des sorties de la vallée.

En avançant dans la vallée, vous aurez à ramasser des potions magiques, des trésors, de la nourriture et d'autres articles. Pour cela, placez le caractère au-dessus de l'objet et tirez le manche à balai dans la direction "**DOWN**" (BAS), (ou appuyez sur la touche appropriée). L'objet sera ainsi ajouté à votre inventaire.

A certains moments dans le jeu, vous pouvez invoquer les éléments qui jouent un rôle dans Blood Valley. Ces éléments ne peuvent être utilisés que s'il n'y a aucune autre créature visible dans votre position courante. Pour cela, poussez la manche à balai dans la direction "**UP**" (HAUT) (ou appuyez sur la touche appropriée). Une liste d'options disponibles sera alors affichée. Ces options sont:

- * **INV** - Inventaire
- * **USE** - Utilisez un article que vous portez, rappelez-vous que différents objets sont à utiliser dans des endroits différents.
- * **QUIT** - Retournez au jeu.

Outre l'utilisation des potions magiques etc., une combinaison de bouton feu avec différents mouvements du manche à balai permet à votre caractère d'exécuter diverses séquences de combat, par exemple **MOUVEMENT BRUSQUE AVANT, COUP BALAYANT** avec une épée, etc.

Votre attention devrait maintenant se porter sur le petit rouleau sur le côté droit de l'écran. L'icône d'épée représente votre niveau d'énergie actuel qui, lorsqu'il diminue, doit être rempli de nouveau en vous nourrissant, sinon vous mourrez. Un compteur de jours/heures est aussi affiché sur le rouleau, indiquant le temps que vous avez passé dans la vallée, la distance que vous avez voyagée et le nombre d'endroits de la vallée par où vous êtes passé.

A l'extrémité inférieure de ce rouleau est l'indicateur de la puissance du HUNTER (CHASSEUR).

Jeu à Deux Joueurs

Faites les choix appropriés de l'écran de préférence qui suit, le JOYSTICK/KEYBOARD (Manche à balai/Clavier) etc.

Joueur Un

Le joueur 1 joue le rôle du HUNTER – l'ARCHVEULT, et, à ce titre, vous devez participer à une séquence de déploiement avant la CHASSE. (Ne laissez pas votre QUARRY observer le déploiement de vos alliés).

L'objet de cette section est de déployer vos alliés primaires:

**KA-RIIM * KRITOS BLOODHEART
* LE DEMIVEULT**

dans la vallée, dans les endroits par lesquels vous estimez que le QUARRY passera. L'introduction explique le genre de zones que chaque créature sera appelée à patrouiller. Vous mettez les alliés en place en les sélectionnant un par un et en plaçant le système de croix sur une position convenable sur la carte de la vallée (qui est indiquée par le système de croix changeant de couleur aux endroits permis). A l'endroit convenable, appuyez sur le bouton feu ou sur la touche appropriée pour y placer votre allié.

Les alliés primaires jouent un rôle très important dans le jeu à Deux Joueurs. Comme vous le constaterez, l'écran se divise en deux fenêtres principales: la fenêtre supérieure affiche le QUARRY et sa position courante, la fenêtre inférieure affiche votre position courante.

Si le QUARRY s'aventure près d'un de vos alliés primaires, cet allié apparaîtra dans la fenêtre du QUARRY. A ce moment, votre position courante se fige et vous prenez le contrôle télépathique de votre allié pour combattre le QUARRY dans la fenêtre supérieure. Si le QUARRY venait à vaincre votre allié, vous contrôleriez de nouveau votre propre forme reptilienne et continueriez votre poursuite.

Tout à fait au bas du petit rouleau, sur le côté droit de l'écran, se trouve un indicateur Jour/Nuit.

Puisque vous êtes de la race des FIREDRAKES, vos niveaux d'énergie sont entièrement remplis toutes les 24 heures. Souvenez-vous, vous n'avez que 5 jours pour capturer et tuer le QUARRY, et le temps passe très vite quand vous vous amusez bien dans la VALLEE DE GAD!

Joueur Deux

Le joueur 2 joue le rôle de QUARRY. Le jeu est le même que celui du jeu à Un Joueur, la seule différence étant l'apparition de l'écran d'affichage.

BLOOD VALLEY

Les Mouvements

COMMODORE 64/128

Les deux joueurs utilisent chacun un manche à balai branché sur l'entrée appropriée.

AMSTRAD

Un joueur – Utilisez manche à balai ou clavier (touches définies par l'utilisateur).

Deux joueurs – Si vous avez une prise multiple pour deux manches à balai, le joueur 2 peut alors en utiliser un. Autrement, si le joueur 1 a choisi le manche à balai, le joueur 2 doit utiliser le clavier.

SPECTRUM

Un joueur – Choisissez entre Clavier (touches définies par l'utilisateur), manche à balai Kempston ou Sinclair.

Deux joueurs – Si le joueur 1 choisi le manche à balai, le joueur 2 doit utiliser le clavier, à moins que vous ayez un Spectrum +2 ou une interface à double entrée pour pouvoir utiliser deux manches à balai.

ATARI ST

Un joueur – Utilisez manche à balai sur entrée 1.

Deux joueurs – Utilisez manche à balai sur entrée 0.

Ou Clavier:–

COMMANDE DE CURSEUR – Haut

COMMANDE DE CURSEUR – Bas

COMMANDE DE CURSEUR – Gauche

COMMANDE DE CURSEUR – Droite
SHIFT DE DROITE – Feu
AMIGA

Un joueur – Utilisez manche à balai sur entrée 2.
Deux joueurs – Utilisez manche à balai sur entrée 1.

OU Clavier
COMMANDE DE CURSEUR – Haut
COMMANDE DE CURSEUR – Bas
COMMANDE DE CURSEUR – Gauche
COMMANDE DE CURSEUR – Droite
SHIFT DE DROITE – Feu

DICTIONNAIRE:

En jouant Blood Valley, vous verrez les mots qui suivent; en voici la traduction:

ANGLAIS

East
West
South
North
Inventory
Use
Quit
Junction
Troll
Guards
Bribe
Fight
Sheer
Drop
Day
Stamina
Gold
Give
Amulet
Potion

FRANCAIS

Est
Ouest
Sud
Nord
Inventaire
Utilisez
Abandonner
Jonction
Troll
Gardiens
Corrompez
Battez-vous
Simple
Chute
Jour
Endurance
Or
Donnez
Amulette
Potion

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR BLOOD VALLEY

Spectrum 48K

Tapez **LOAD** et appuyez sur **ENTER**. Faites démarrer la bande. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Utilisez LE CHARGEUR DE BANDES normalement.

Spectrum +3

Utilisez le **CHARGEUR DE DISQUES** comme d'habitude.

CBM 64/128K

Cassette: Appuyer sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Faites démarrer la bande. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Disquette: Introduire la disquette. Taper **LOAD** et appuyer sur **8,1** et frapper **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

AMSTRAD

Cassette: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Disquette: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Taper : **CPM** et frapper **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Atari ST & CBM Amiga

Placez le disque dans le lecteur. Le programme démarrera automatiquement et se chargera avec la mise sous tension.