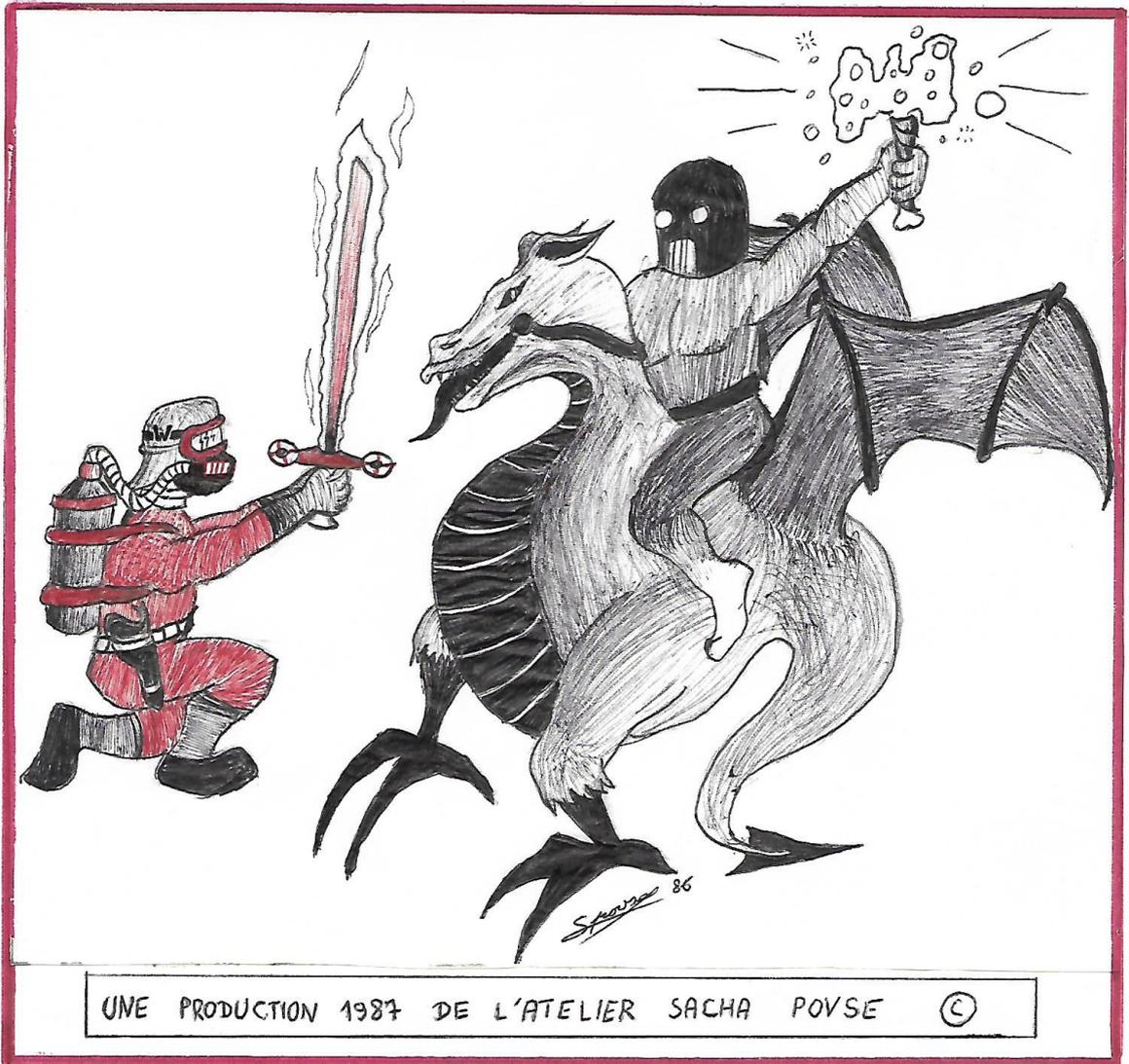


# GALAGOR

LE PREMIER JEU DE ROLE MEDIEVAL-FUTURISTE !



SPECTRUM 48K

FREWARE

## LA LEGENDE DE GALAGOR

An de grâce 2487, la terre n'est plus. Depuis l'inévitable cataclysme nucléaire, les quelques terriens rescapés vivent dans une lointaine galaxie appelée GALAGOR.

Nos fuyards, après des semaines éprouvantes de vol, ont atterri sur la planète MAGALPHA, la seule présentant toutes les caractéristiques nécessaires à la vie humaine. Cette planète, en surface couverte de roches affutées, contient en son sous-sol maintes richesses qui ont permis la réelle survie du groupe. En fait, MAGALPHA se présente exactement comme notre Terre mais à un stade nettement moins développé, ce qui explique la présence de roches en surface. En dépit de l'extrême similitude entre les deux planètes, la vie sur MAGALPHA n'est pas des plus aisées. En effet, elle abrite également une forme de vie extraterrestre, comme on pouvait le craindre. Comble de malchance, ces gens sont particulièrement hostiles à toutes intrusions "extramagalphiennes". Au départ, leur agressivité ne devait pas poser de problèmes, sachant que ce peuple vit de façon comparable à celle de nos ancêtres médiévaux, donc disposant de moyens défensifs rudimentaires, du moins comparés à ceux de nos rescapés. Or, il s'avère que naguère les Magalphiens durent faire face à une invasion émanant du redoutable empire Maléchine, qui n'est autre que la fusion du peuple des machines (issu de la révolte mécanique de 2231, c'est à dire tous les droides et ordinateurs rebelles) et du peuple des maléfiques (nait du développement effréné des sciences occultes et sorcellerie que connurent les années 2180; on y trouve toutes sortes de monstres effroyables, démons, sorciers et esprits malfaisants). Cette formidable union décida de prendre le contrôle de toutes galaxies et planètes susceptibles de plier genoux sous son écrasante puissance, celle-ci allant croissante au fur et à mesure des conquêtes de l'empire.

MAGALPHA fut donc mise à feu et à sang par les forces impériales, et bon nombre des hauts dirigeants furent déportés à la station orbitale NECROMA, plus connue sous le nom d'"enfer noir" (à cause du cadre obscur et ténébreux que constitue le vide intersidéral), là où rôdent les plus infâmes monstruosité. Les Terriens en fuite durent ainsi investir les profondeurs souterraines de MAGALPHA dans la plus grande discrétion, afin de limiter les heurts avec les hordes meurtrières de l'empire, qui contrôlent en permanence les activités du peuple de la planète, et ce afin d'intercepter toutes formes de rébellion.

Mais l'empire n'avait pas prévu l'éventuelle arrivée d'un peuple venu d'ailleurs, ce qui facilita considérablement l'installation du groupe. En l'espace de quelques mois fut conçue une base secrète, munie de systèmes défensifs ultra-perfectionnés. L'empire finit par apprendre l'existence de cette forteresse, mais à ce moment là les réfugiés étaient déjà bien ancrés sur la planète et pour ainsi dire indélogeables. Depuis lors, les forces de l'empire doivent compter avec cette opposition, et ce malgré leur évidente supériorité. Cette cohabitation est bien-sûr des plus délicates et on ne compte plus les assauts de l'un envers l'autre. Mais jusqu'à présent, aucune des deux forces opposées n'a pu s'imposer définitivement...

## CREATION DES PERSONNAGES

Le programme UTILITOR permet de créer les personnages qui exploreront les modules de GALAGOR. Ceux-ci sont définis par 5 caractéristiques et un grade, correspondant à l'expérience du personnage (équivalent au niveau d'expérience dans les Jeux de Rôles de facture classique).

Les 5 caractéristiques :

- TYPE
- NOM
- POINTS DE VIE
- POINTS DE VOLONTE
- POINTS DE CHANCE
- POINTS D'HABILETE

Le NOM ne doit pas excéder 8 lettres. Le perso peut être de TYPE Psy ou Wor, ce choix intervenant dans la répartition des points.

Les PVI représentent l'état de santé physique du perso, à 0 celui-ci meurt.

Les PVO représentent l'état de santé morale du perso, à 0 celui devient dingue (il est alors considéré comme mort).

Les PHB font état de l'habileté du perso, utiles dans les combats. L'état nul n'est pas en soi fatal.

Les PCH concrétisent la chance dont est doté le perso. Là encore, l'état nul...

## REPARTITION DES POINTS

Votre CAPITAL-POINTS-DEPART s'élève à 18 + 1d12 (compris entre 18 et 30 donc) Ce capital est à répartir entre les caractéristiques citées il y a 31 lignes, en respectant toutefois les limites fixées par le type du perso :

	TYPE PSY		TYPE WOR	
	Maxi	Mini	Maxi	Mini
PVI	45	30	55	32
PVO	55	32	45	30
PCH	10	08	11	09
PHB	11	09	10	08

Dès que vous aurez défini toutes les caractéristiques, le prog vous proposera une sauvegarde, à vous alors de décider du sort de votre perso en répondant O ou N. ATTENTION ! Si vous répondez N (Que ce soit soit à la question "SAUVEGARDE ?" ou "CREER ENCORE ?") le programme se jettera !

**REM** L'attribution des points se fait à l'aide des touches curseur droite et gauche. Puis SPACE Pour changer de caractéristique. Enfin ENTER quand le personnage est fini.

## LES GRADES

Ils sont au nombre de 7 :

- 1 - NOVUS
- 2 - EPSILUS
- 3 - EPRON
- 4 - ORMILLION
- 5 - CENTAURE
- 6 - SOLTAN
- 7 - MEGAFOX

Il est bien entendu que votre perso commence comme NOVUS. A chaque changement de grade, il gagne 38 PVI, 18 PVO, 12 PCH. L'habileté n'évolue pas ici puisqu'elle se modifie directement lors d'une partie, soit négativement (après l'absorption d'un poison par exemple) soit positivement (en cas de victoire sur un monstre assez fort, option valable uniquement s'il y a un contact direct avec la créature). Devenu MEGAFOX, un personnage ne changera plus de grade mais continuera à remporter des points au terme de chaque aventure.

**REM** Le grade ne rétrograde jamais.

## CHANCE

Cet aspect du perso s'avère utile lors des combats. Elle permet de regagner 1 PVI après avoir reçu un coup, ou d'en faire perdre 1 à une créature touchée. Mais prenez garde ! Si vous êtes malchanceux l'effet inverse se produira !

## DEROULEMENT D'UN COMBAT

En présence d'un monstre, vous pourrez soit fuir (presser 6), et ainsi perdre 1 PVI, soit combattre (presser 5).

Si vous optez pour le combat, il faudra en premier lieu indiquer l'arme que vous souhaitez employer, et ce en tapant son initiale. Sans arme, vous devrez taper R pour rien (dur !). Il peut arriver, face à certains monstres, que votre proposition soit rejetée (message IMPOSSIBLE affiché). Vous serez dès lors contraint de fuir. Le monstre restera intouchable jusqu'à ce que vous dégoutiez une arme appropriée. Mais n'ayez crainte, de tels monstres sont rares. Dès que l'ordinateur a validé votre choix, un premier assaut a lieu. 3 cas possibles :

- monstre touché, c'est tout bon !
- perso touché, ça fait mal !
- esquivé réciproque, suspense !

#### DEROULEMENT D'UN COMBAT (suite)

La nature de cette situation dépendra bien-sûr de vos PHB et de ceux du monstre, ainsi que du produit des dés (non représentés à l'écran évidemment). Le message ACTION ? apparaîtra alors au bas de l'écran (fenêtre texte). Vous devrez opter pour l'une de ces trois possibilités :

- Continuer le combat. Presser 5
- Prendre la fuite. Presser 6
- Tenter la chance. Presser T (le message BIEN JOUE ou DESOLE s'affichera, selon que vous soyez chanceux ou non).

Il est à noter qu'on ne peut tenter la chance si l'assaut est nul. Le combat durera jusqu'à ce que l'un des deux antagonistes s'effondre ou que vous preniez la poudre d'escampette.

#### DEPLACEMENTS

Le message DIRECTION ? s'affiche, vous n'avez plus qu'à entrer l'une des commandes directionnelles. Toutefois, si vous le désirez, vous pouvez accomplir une action du degré 2 (en pressant 7 pour le mode 2).

REM La liste des commandes, ainsi que toutes les instructions nécessaires, sont contenues dans la notice du module.

#### TYPES DE PERSONNAGE

Un personnage de type WOR (vêtu d'une combinaison verte et d'un casque rouge) part à l'aventure avec plus de PVI qu'un autre de type PSY (qui lui culmine avec ses PVO). En fait ces deux types de personnage correspondent, si on les situe dans un milieu médiéval-fantastique, au guerrier (WOR) et au sorcier (PSY). Ainsi, dans GALAGOR, un personnage PSY (vêtu d'une combinaison blanche et d'un casque bleu ciel) dispose, à l'image de ses ancêtres sorciers, d'une certaine puissance psychique. En effet, lors des combats, le personnage PSY peut lancer une MENTALE ATTAQUE. Celle-ci aura pour effet immédiat sur la créature ennemie de l'annihiler d'un seul coup, mais aussi de faire perdre au PSY attaquant la moitié des PVI de sa victime en PVO. Il vaut mieux donc être prudent quant à l'usage de ce pouvoir exceptionnel dont les PSY ont l'apanage. N'oubliez pas qu'avec 0 PVO, un personnage devient fou, et donc est considéré comme perdu à tout jamais.

#### AU TERME D'UNE AVENTURE

Vous allez pouvoir sauvegarder votre perso, afin de le réemployer dans une prochaine aventure. La sauvegarde comprend le nom et les 4 caractéristiques numériques, ainsi que le grade et le Type.

#### NOTE DE L'AUTEUR

Pour le moment il n'existe qu'un module pour GALAGOR : L'ULTIME ATOME. Celui-ci est livré avec la "boîte de base". Une suite est d'ores et déjà prévue : LES CAVERNES DE GLACE. Celle-ci ne pourra voir le jour que si GALAGOR se vend bien. Aussi, chers amis pirates, si vous souhaitez voir se développer ce jeu, épargnez le ! Etant étudiant, je n'ai pas trop de temps à consacrer à la programmation (un premier module de 128 KO, vous imaginez la suite !), alors oubliez d'inscrire GALAGOR dans votre liste, vous ne serez pas déçus...

## L'ATOME ATOME

En tant que membre de l'armée humaine rebelle, vous avez pour mission de vous rendre à NECROMA et de dérober l'ultime atome de Paralium, seul élément permettant la mise en service de la machine à voyager à travers les mondes parallèles. C'est par ce moyen que l'empire se débarrasse de tout ce qui est susceptible de lui porter préjudice. Ainsi l'empereur actuel (le cerveau artificiel qu'on appelle PROCESSUS) a fait disparaître la clé de déconnection, qui à l'origine avait été conçue pour être indestructible (faite d'un savant alliage entre les plus forts métaux et certains tissus organiques). Elle constituait en effet la seule sécurité en ce qui concerne PROCESSUS. N'ayant pu la détruire, il l'a fait disparaître. Mais si quelqu'un parvenait à s'en emparer...

L'atome est indispensable aux savants de votre organisation. C'est à vous que revient l'honneur de leur procurer.

Vous partez en tant que NOVUS dans la section des COMMANDOS DE L'ESPOIR, dirigée par le célèbre Commandeur MARCUS, pour lequel vous avez une réelle admiration. On vous a choisi à l'issue des épreuves sélectives qu'ont passé les 12 volontaires.

### MENU

Au début du jeu, dans la fenêtre texte, apparaît un menu. Celui-ci permet sans peine les éventuelles opérations de chargement préambules à la partie. Vous disposez de 4 options :

- 1 Charger un personnage
- 2 Commencer une partie
- 3 Reprendre une partie
- 4 Vider la mémoire

La première option permet de charger un personnage créer avec UTILITOR.

La seconde sert simplement à débiter une partie.

La troisième permet de reprendre une partie laissée en suspend et sauvegardée sur cassette.

Enfin la quatrième est pratique pour cesser de jouer sans débrancher le SPECTRUM.

### EQUIPEMENT INITIAL

Vous partez avec une bonbonne de ZOR, une charge de TNT et une fiole contenant une mesure de jus de Gordal, qui réhausse les PVI de 6 points.

### LE GAZ ZOR

Il est vital aux personnages humains désireux d'explorer NECROMA. Vous en consommez une dose à chaque déplacement (contenance : 55 doses)

## CODES

Au bas de l'écran à droite figure une case "codes". Vous devrez en trouver deux pour accéder au deuxième étage. Ceux-ci sont enfouis quelque part dans le premier niveau sans doute gardés par de féroces monstres. Pour quitter le premier dédale il faudra donc trouver les deux codes et la salle menant à l'étage supérieur. Une sauvegarde du personnage et de ses objets sera alors effectuée. Vous n'aurez plus qu'à charger le programme du deuxième étage et à recharger votre vaillant personnage. On ne vous indique rien en ce qui concerne le moyen de fuir après avoir découvert l'atome, mais tout laisse à penser qu'il y a une navette ou un téléporteur pour le ravitaillement.

### PERSO INTEGRE

Si vous avez la flemme de créer un perso (ce qui me surprendrait), vous pouvez jouer directement grâce au personnage intégré SACHOX. Comme vous l'avez sans doute deviné il n'y a pas de SACHOX au second étage.

### OBJETS

Vous pouvez porter 5 objets (armes, fioles, bonbonnes, casques, boucliers,...) maximum. A tout moment vous pouvez employer l'un de ces objets ou vous en délester (voir fiche COMMANDES).

### OBJETS SPECIAUX

A côté de la case CODES, il y a une case vide. Elle est prévue pour contenir trois objets spéciaux collectables au cours de l'aventure. Sachez qu'ils ont tous trois une importance capitale quant à la réussite de votre mission.

### CONSEILS

Surtout, surtout faites un plan, c'est primordial. Ne vous attardez pas à trop de combats, pensez plutôt à surveiller la jauge du gaz ZOR et à bien lire les messages, ils ont leur importance. Veillez à bien explorer tous les recoins de la station, même si ça vous coûte quelques personnages. N'oubliez rien au premier étage, certains objets sont indispensables pour la réussite au second étage. Enfin prenez le temps de bien réfléchir et mesurez votre agressivité face aux PNJ. BONNE CHANCE !



# COMMUNIQUE DU CENTRE ESPION HUMAIN

VENONS JUSTE DE RECEVOIR MESSAGE – STOP – EXPEDITEUR DECLARANT ETRE EVADE DE  
NECROMA – STOP – EXPEDITEUR DECLARANT AVOIR RECOPIE INSCRIPTION MURALE – STOP  
– EMISSION DEPUIS NEF INTERROMPUE CAUSE DESTRUCTION – STOP – ESPERONS MESSAGE  
UTILE A VOTRE MISSION – STOP

« A toi valeureux héros libérateur, voici quelques indications sur NECROMA la maudite. Ce  
ne sont que des rumeurs, mais qui sait...

Au premier niveau, il y aurait le temple d'un magicien amoureux des pierres d'eau, doté d'un  
très grand pouvoir !

On dit aussi que la nonchalance des geôliers fait que la station est parsemée d'objets de  
toutes sortes. Enfin, les seuls à avoir déjà vu le deuxième niveau n'ont pas une réelle  
existence.

Je ne sais d'ailleurs pas grand-chose de ce dernier. Il y a bien-sûr le maître, Nexor le démon,  
qui serait le descendant direct de la dynastie des ténèbres. Certains gardiens de la station lui  
vouent d'ailleurs un culte sans limite, au point de confectionner leurs outils et armes aux  
formes de leurs objets de dévotion.

Il y aurait aussi un terrible sorcier dont le nom est proche de « carnage ». Il serait l'ennemi  
juré du » – FIN DE COMMUNICATION