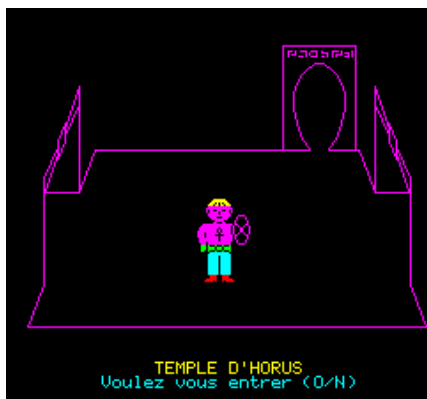
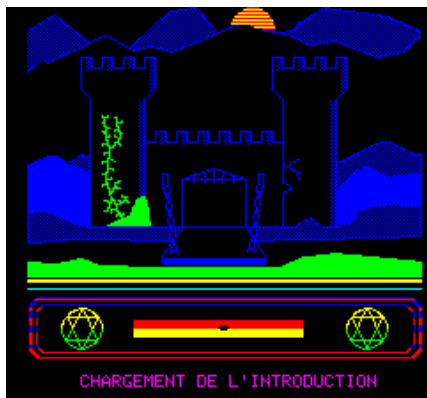


Solutions et Aides pour les Jeux Le Masque d'Or du Pharaon

par André C.

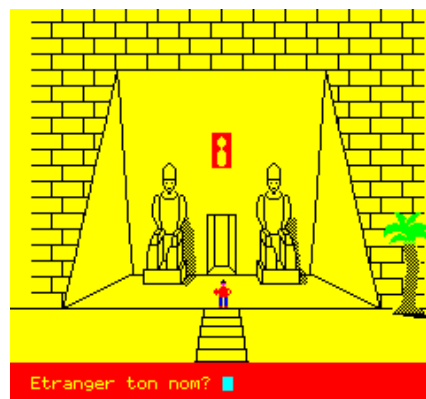


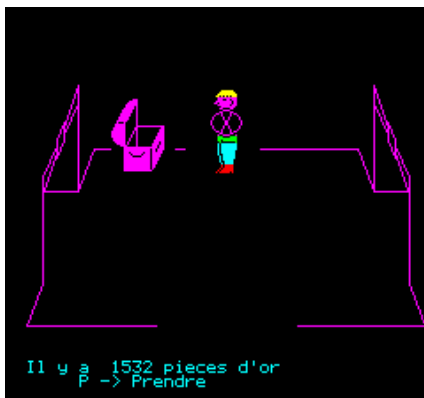
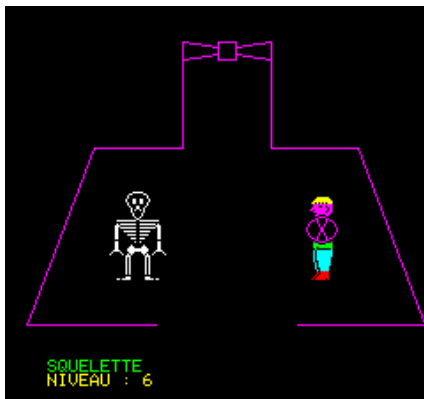
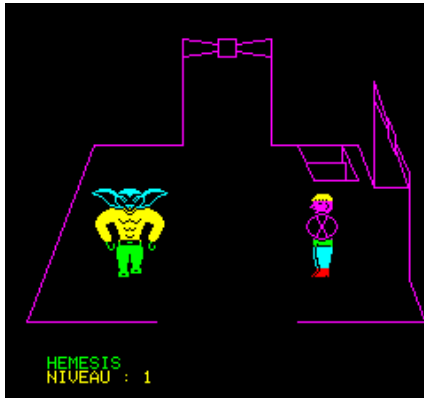
Au départ le nombre de points maximum pour la volonté est 18 et 24 pour les autres caractères du personnage. On ne peut pas dépasser son capital initial de points même si par exemple on utilise un régénérateur sauf quand on change de niveau. Le personnage se trouve alors fortifié dans toutes ses caractéristiques.

Pour regagner un ou des points de vie pendant un repos, il faut un régénérateur. Le nombre de point(s) gagné(s) dépend du régénérateur trouvé (de +1 à +14).

Attention, quand le personnage trouve un objet du même genre qu'un autre qu'il possède déjà (exemple, une armure, une arme, un régénérateur...), s'il le prend, alors ce nouvel objet remplacera celui qu'il avait en sa possession même si sa classe est inférieure. Il n'y a jamais cumul des objet du même type.

Ainsi au départ si l'aventurier trouve une épée classe 9 d'attaque et la prend, elle remplace son glaive de classe 4 d'attaque. La classe d'attaque maximum d'une arme est celle de l'arqubuse : 18. Mais s'il possède un bouclier de métal et qu'il





prend un bouclier de bois, il perd un point en classe de défense.

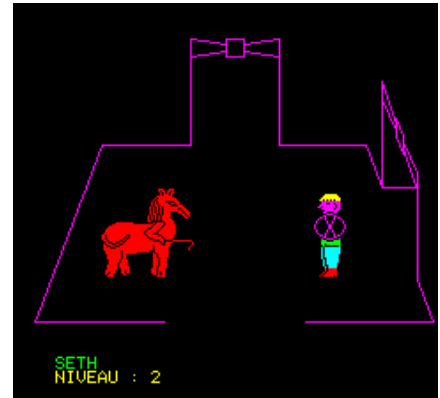
Toutefois la classe d'attaque peut être augmentée par l'acquisition d'un gant magique d'attaque.

Quand à la classe de défense, elle dépend du casque, du bouclier, de l'armure mais aussi de la possession d'un gant magique de défense.

Les trésors des boites magiques sont beaucoup plus intéressants que ceux des coffres de n'importe quel niveau.

Une des plus grandes difficultés de ce jeu est le fait qu'une même pièce peut présenter un configuration différente par rapport au premier passage ou alors selon la direction d'où l'on vient. Ainsi en allant à l'est, on peut arriver dans une pièce ayant une sortie ouest et une nord. On va au nord, puis on revient au sud. La même pièce a maintenant une sortie nord, une sud et une est ! On retourne au nord, on va à l'est, au sud puis à l'ouest. On se trouve à nouveau dans la même pièce, mais cette fois-ci, on a une sortie ouest, est et sud !

La configuration des pièces peut passer ainsi de deux à quatre issues sans qu'il s'agisse des mêmes obligatoirement... Certaines



portes ouvertes le sont invariablement. Les coffres aussi peuvent apparaître ou disparaître, mais les boites magiques, les temples d'Horus, les autels d'Osiris et l'emplacement de zones magiques sont les composantes invariables d'une pièce. Les pièces d'où le héros est téléporté sont aussi invariables. Les escaliers sont aussi toujours aux mêmes endroits.

Ndlr. Ce jeu sera sur la prochaine disquette trimestrielle.