



The cover art for the video game Arcanum: Of Mages & Magic features a central portrait of a woman with dark, wavy hair, blue eyes, and red flame-like markings on her face. She has pointed ears and wears a large, ornate earring. Behind her, a steampunk-themed landscape is visible, including a large wooden airship, a city with a waterfall, and various mechanical devices. The title "ARCANUM" is written in large, stylized, golden letters with rivets. Below it, the subtitle "ENGRENAGES & SORTILÈGES" is written in a smaller, golden font within a decorative banner.

ARCANUM

ENGRENAGES & SORTILÈGES

Un monde de magie en pleine révolution Industrielle

Une terre de magie

Apprenez à maîtriser 80 sorts regroupés dans 16 collèges de magie différents. Pétrifiez vos ennemis, marchez sur l'eau ou redonnez vie aux morts. Au long de votre apprentissage, apprenez à diriger les forces de la magie d'Arcanum.

Imaginez un monde où la magie et la technologie co-existent dans un équilibre chaque jour plus délicat. Un monde où les grandes métropoles industrielles, les usines, les forteresses et les donjons abritent des foules affairées de Nains, d'Humains, d'Orques et d'Elfes. Un monde d'antiques arcanes et d'engrenages, de magie ancienne et de machines, de sorcellerie et de science... Bienvenue dans le monde d'Arcanum !

Un monde de Sciences

Consacrez-vous à l'étude des nouvelles technologies. Construisez des machines à vapeur, assemblez des armes à feu, élaborer vos propres médicaments et explosifs. La science est en marche dans le monde d'Arcanum !

RCV 10006029
ARCANUM FF PCDCASE



3 348542 135420

S0023412

CONFIGURATION MINIMALE

- Windows® 95/98/2000/ME 1.2 Go d'espace libre sur disque dur - Pentium® II 300 64 Mo RAM - Lecteur de CD-ROM x 4 - Carte vidéo compatible DirectX® avec 8 Mo de RAM - Carte son compatible Windows	- Pour le jeu multijoueurs jusqu'à 8 joueurs - Carte modem 33.6 kbps - Réseau TCP/IP (Connexion Internet rapide compatible avec les applications 32 bits)
---	---

Optimisé pour carte vidéo compatible DirectX® avec 8Mo de RAM



SIERRA
www.sierra.fr



**ASSISTANCE
TECHNIQUE**

33 (0)8 91 470 800

ATTENTION
Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont d'ailleurs dans la notice ci-jointe.

**DÉCONSEILLÉ
aux moins de 12 ANS**

du corps est la dextérité et la capacité de l'esprit est la perception. La résistance du corps est sa constitution et la résistance de l'esprit est la volonté. L'apparence du corps est la beauté... et le charisme est le reflet de la beauté de l'esprit.

	PHYSIQUE	CÉRÉBRALE
PUISSANCE	Force	Intelligence
CAPACITÉ	Dextérité	Perception
RÉSISTANCE	Constitution	Volonté
APPARENCE	Beauté	Charisme

Ces caractéristiques couvrent une grande variété de traits spécifiques dans le jeu, mais elles peuvent être brièvement décrites comme suit :

Force

Il s'agit de la puissance musculaire brute d'un personnage. La force détermine l'étendue des dommages corporels que le personnage inflige lorsqu'il donne un coup, ainsi que le nombre de coups que lui-même peut recevoir, le nombre d'objets qu'il peut transporter et la distance à laquelle il pourra les lancer. Pour faire fonctionner correctement certaines armes, un niveau de force minimum est requis : un personnage n'ayant pas un niveau de force suffisant sera incapable de les manipuler. L'abréviation utilisée pour la force est " FO ".

Dextérité

Elle représente l'adresse générale du personnage : la dextérité influe donc sur un plus grand nombre de compétences que les autres caractéristiques. L'abréviation utilisée pour la dextérité est " DX ".

Constitution

Il s'agit de l'endurance du personnage. Elle détermine la résistance du personnage à la fatigue et aux poisons, ainsi que sa vitesse de guérison. L'abréviation utilisée pour la constitution est " CN ".

Beauté

Elle représente l'apparence physique du personnage. Cette caractéristique détermine la première réaction, de sympathie ou de répulsion selon les cas, des personnages secondaires vis-à-vis du joueur lors de leur rencontre. L'abréviation utilisée pour la beauté est " BE ".

Intelligence

Cette caractéristique mesure les fonctions mentales du personnage : l'intelligence influe sur un certain nombre de compétences et peut se révéler un frein à l'apprentissage de sorts ou de disciplines technologiques. En outre, un personnage peu intelligent éprouvera des difficultés à entretenir des sorts pendant une longue durée. L'élocution du personnage est basée sur la mesure de son intelligence. Aussi une personne de faible intelligence aura-t-elle des choix de dialogue limités. L'abréviation utilisée pour l'intelligence est " IN ".

Perception

Cette caractéristique mesure la sensibilité générale et la vigilance du personnage vis-à-vis de son environnement immédiat. Cette caractéristique a une incidence, entre autres, sur l'utilisation par les personnages d'armes de longue portée. L'abréviation utilisée pour la perception est " PE ".

Volonté

Cette caractéristique mesure la force de caractère du personnage et sa capacité à résister à l'influence de personnes extérieures. La volonté influe sur la capacité du personnage à apprendre certains sorts ainsi que son efficacité dans le domaine du marchandage et sa résistance aux effets de certains sorts ou compétences. La volonté influe également sur le nombre de points de vie du personnage et par conséquent sur son niveau de fatigue. Dans une certaine mesure, un personnage doté d'une forte volonté sera moins diminué par la souffrance, qu'il s'agisse d'un dommage corporel ou de simple fatigue. L'abréviation utilisée pour la volonté est " VO ".

Charisme

Combinaison de la personnalité et du charme d'un personnage, le charisme influe sur sa capacité de persuasion et détermine ainsi le nombre maximum de personnages non-joueurs qui accepteront de l'accompagner. L'abréviation utilisée pour le charisme est " CH ".

Chacune de ces huit caractéristiques de base peut prendre une valeur comprise entre 1 et 20 (voire plus). Pour toutes ces caractéristiques, la valeur moyenne pour un humain est de 8. Les autres races, cependant, peuvent dépasser la limite standard de 20 dans les caractéristiques pour lesquelles ils reçoivent un bonus lié à leur race. Ainsi, les nains voient leur force et leur constitution augmenter d'un point par rapport à la normale, par conséquent un joueur nain pourra atteindre la valeur de 21 dans ces deux caractéristiques. De même, les halfelins sont dotés d'une dextérité accrue de 2 points par rapport à la normale et pourront ainsi atteindre un total de 22 en dextérité !

A ce stade, les caractéristiques du joueur peuvent être augmentées jusqu'à dépasser les valeurs attribuées par défaut, dans la limite du total de points disponibles (figure 2-10). Pour augmenter ou réduire la valeur d'une caractéristique, il suffit de cliquer sur les boutons plus et moins lui correspondant.

Il est rare qu'une caractéristique atteigne 20 ou dépasse cette valeur : c'est pourquoi une telle performance est récompensée dans Arcanum. A chaque caractéristique est associé une aptitude ou un bonus particulier, en voici la description :

CARACTÉRISTIQUE	BONUS RÉCOMPENSANT UN TOTAL DE 20 OU PLUS
Force	Le bonus aux dégâts est multiplié par 2
Dextérité	La vitesse du joueur passe à 25 (on ajoute +1 pour chaque point au-dessus de 20)
Constitution	Immunisation contre les poisons
Beauté	La valeur du modificateur de réaction est doublée (+100 %) et augmente de 10 % pour chaque point au-dessus de 20
Intelligence	Le taux de réussite pour chaque compétence augmente de 10 %
Perception	Détection de l'invisible
Volonté	Immunisation contre tous les sorts contre lesquels la volonté permet de résister
Charisme	Loyauté absolue : vos compagnons ne vous quitteront jamais de leur propre chef, à moins que vous ne le leur demandiez

Ces bonus s'appliquent uniquement tant que la valeur de la caractéristique en question reste à 20 ou au-delà. Un personnage d'une beauté naturelle de 20 qui se voit retirer 1 point de beauté suite à l'apparition d'une cicatrice perdra son bonus jusqu'à sa guérison complète. Cela signifie également que les représentants de certaines races ne pourront jamais obtenir ces bonus du fait des modificateurs propres à leur race : à moins qu'ils ne parviennent à augmenter la caractéristique en question d'une autre façon. Un demi-orque, par exemple, ne recevra jamais les bonus liés à la beauté ou au charisme, car ces caractéristiques sont réduites du fait de sa race. En revanche, un demi-ogre obtiendra facilement le bonus lié à la force, du fait de son hérédité.

EN RÉSUMÉ : SYNTHÈSE SUR LES CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Chaque personnage possède des caractéristiques elles-mêmes dérivées d'autres caractéristiques. En début de partie, ces caractéristiques dérivées prennent une valeur par défaut basée sur la valeur de la caractéristique dont elles sont dérivées. Ces dernières ne peuvent pour la plupart être modifiées directement. Seules exceptions à cette règle : les

points de vie et de fatigue, que le joueur peut acheter directement. Afin d'augmenter la valeur d'une caractéristique dérivée, le joueur devra au préalable avoir augmenté celle de la caractéristique dont elle est issue. Voici les différentes caractéristiques dérivées du jeu.

Caractéristiques dérivées de la force :

Points de vie - Il s'agit de la mesure de l'état physique actuel du personnage. Au début de la partie, le joueur bénéficie d'un nombre de points de vie basé sur les valeurs de sa force et de sa volonté ; par la suite, il perd un certain nombre de points de vie chaque fois qu'il est blessé. Si par malheur son nombre de points de vie atteint 0, le personnage meurt. Le personnage récupère ses points de vie à un rythme déterminé par la caractéristique dérivée appelée vitesse de guérison (voir ci-dessous). En utilisant les boutons plus et moins situés à droite des points de vie, le joueur peut racheter des points de vie en échange de "points de personnage".

Charge - Il s'agit du poids total que le personnage pourra transporter. Ce poids est exprimé en "livres Arcanum", cette unité de mesure est définie dans le glossaire de l'Annexe I. Plus le personnage a de force, plus il peut porter de charges importantes. Reportez-vous aux règles relatives à l'encombrement, au chapitre 3, pour plus d'informations.

Bonus aux dégâts - Une personne dotée d'une grande force peut infliger d'importants dégâts dans le cadre d'un combat sans armes ou au corps à corps. A l'inverse, les personnages ayant une force moindre seront pénalisés (ajustement négatif aux dégâts). Le poing d'un halfelin ne provoquera pas autant de dégâts que celui d'un demi-ogre !

Caractéristiques dérivées de la dextérité :

Ajustement de classe d'armure - La classe d'armure (CA) est la mesure qui détermine la gravité des blessures du personnage en cas d'attaque. Il est évident qu'il vaut mieux avoir une classe d'armure élevée.

Vitesse - Il s'agit de la vitesse de base du personnage : plus elle est élevée, plus le personnage se déplace rapidement et peut porter de coups lors d'un affrontement. En toute logique, la vitesse du personnage sera réduite selon le poids qu'il transporte. Par ailleurs, la rapidité des coups portés dépend aussi du facteur de vitesse de l'arme choisie. La vitesse est toujours supérieure ou égale à 1.

Caractéristiques dérivées de la constitution :

Fatigue - Il s'agit de la mesure du niveau d'épuisement que le personnage pourra endurer avant d'avoir besoin de repos. Si cette mesure atteint 0 ou passe en deçà, le personnage perd alors conscience jusqu'à ce que cette valeur remonte à 1. Le fait de lancer ou d'entretenir des sortilèges accroît la fatigue du personnage ; le transport de lourdes charges a le même effet. Veuillez vous reporter aux règles relatives à l'encombrement au chapitre 3 pour plus d'in-

formations. Les personnages récupèrent à un rythme proportionnel à une caractéristique dérivée appelée vitesse de guérison (voir ci-dessous). En utilisant les boutons plus et moins situés sur la droite de l'écran de la fatigue, le joueur peut racheter des points de fatigue en échange de points de personnage.

Vitesse de guérison – Le personnage guérit à un rythme qui est proportionnel à cette valeur. Le personnage récupère des points de fatigue en permanence, mais seul le sommeil lui permet de récupérer des points de vie.

Purgation des toxines – Lorsque le personnage est empoisonné, son corps va éliminer à chaque minute un nombre d'unités de poison proportionnel à ce chiffre. Ces unités sont alors soustraites de son niveau de poison : voir la section "Caractéristiques acquises" ci-dessous. Si le personnage se repose, le nombre d'unités éliminées chaque minute double : un corps libre de toute distraction puisera dans toutes ses ressources afin de se purger de ses toxines.

Caractéristiques dérivées de la beauté :

Réaction mondaine – Il s'agit d'une réaction initiale superficielle, mais malheureusement inévitable, à l'apparence physique du personnage. Ce modificateur, qui peut être positif ou négatif, se manifeste au moment de la première rencontre du personnage principal avec un personnage non-joueur.

Caractéristiques dérivées du charisme :

Maximum de compagnons – Il s'agit du nombre maximum de compagnons volontaires que le joueur pourra avoir simultanément au cours d'une partie. Notez toutefois que les personnages dépourvus de charisme pourront eux aussi avoir des compagnons... d'un genre spécial ! Le personnage peut recruter des compagnons à travers ses différentes quêtes.

LES CARACTÉRISTIQUES RELATIVES À LA RÉSISTANCE OU COMMENT APPRENDRE À SERRER LES DENTS

Ces caractéristiques sont affichées au bas de l'écran d'interface de l'éditeur de personnage (figure 2-4). Au début de la partie, le personnage est doté de cinq résistances élémentaires, dont la valeur est comprise entre 0 et 95 %. Pour la plupart des races, le niveau de départ est 0 % à l'exception de la résistance au poison, dont la valeur est basée sur la constitution du personnage.

Dégâts

Mesure de la résistance du personnage aux dégâts provoqués par des armes ou des attaques corporelles.

Feu

Mesure de la résistance du personnage aux dégâts provoqués par la chaleur, la fumée et les flammes.

Electricité

Mesure de la résistance du personnage aux dégâts provoqués par l'électricité et la foudre, que celles-ci soient générées par des forces magiques ou technologiques.

Poison

Mesure de la résistance aux dégâts provoqués par toutes les sortes d'empoisonnements (venin naturel, poison fabriqué ou contamination engendrée par des pratiques de nécromancie noire).

Sortilèges

Mesure de la résistance innée du personnage aux sortilèges. Cette résistance est comparable à l'immunité que fournit l'aptitude technologique. En cours de jeu, une créature combinant les deux facultés ajoute simplement les deux types de résistances lorsque la magie est dirigée contre lui. Contrairement à l'aptitude technologique cependant, sa résistance innée aux sortilèges n'affecte en rien l'utilisation par le personnage d'objets ou de sortilèges.

Une dernière remarque : la classe d'armure, les antécédents, la race, la thérapeutique ou la magie sont autant de critères qui peuvent modifier ces résistances.

UNE BRÈVE DESCRIPTION DES CARACTÉRISTIQUES ACQUISES EN COURS DE JEU OU COMMENT DEVENIR PARFAITEMENT AUTODIDACTE

Certaines caractéristiques ne peuvent être modifiées avant le début de la partie : elles ne le seront qu'en cours de jeu, à la suite des expériences vécues par le joueur. Voici leur description :

Niveau

Le nouveau personnage débute son séjour dans Arcanum au niveau 1 : par la suite, les points d'expérience qu'il gagne lui permettent de progresser dans les niveaux du jeu. Le passage à un niveau supérieur signifie que le personnage a atteint une nouvelle étape dans son développement : il gagne ainsi des points de personnage qu'il peut dépenser en achetant des compétences, des caractéristiques ou des sorts. Le niveau maximum qu'un joueur puisse atteindre au cours d'une partie est le niveau 50. Pendant le jeu, le niveau en cours s'affiche dans la partie supérieure de l'interface de l'éditeur de personnage.

Points d'expérience

C'est une jeune personne, avec un nouveau visage, qui commence la partie : elle n'a aucun

point d'expérience (abréviation : " XP "). C'est en cumulant ces points que le personnage progresse dans les niveaux. Le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant est affiché dans la partie supérieure de l'éditeur de personnage.

Alignement

Dans le souci de donner les mêmes chances à tous, tout nouveau personnage débute avec un alignement neutre : ses actions futures détermineront son inclination vers le bien ou le mal. Cet alignement détermine l'accueil réservé par certains personnages non-joueurs au personnage principal, mais peut aussi limiter son utilisation de certains sorts ou objets magiques. Une remarque sur un alignement maléfique cependant : tandis que le massacre d'une créature bienfaisante sera toujours considéré comme un acte maléfique, celui d'une créature maléfique n'est considéré comme une bonne action que dans le cas où le personnage est moins maléfique que sa victime. L'alignement du personnage est indiqué sur le cadran qui se trouve sur le côté gauche de l'interface de l'éditeur de personnage.

Réputations

Le même personnage peut avoir plusieurs réputations au même moment, ce qui explique l'emploi du pluriel. Au début de la partie, le personnage n'a aucune réputation, mais il peut acquérir une certaine " notoriété " en cours de jeu. Tout comme l'alignement, ce sont les actions du personnage qui détermineront sa réputation. Ces deux caractéristiques sont d'ailleurs très liées. Toutes deux peuvent s'avérer déterminantes dans l'accueil que le joueur recevra de la part des personnages non-joueurs, à la différence près que tandis que l'alignement d'un personnage ne cesse de varier au fil des actions maléfiques et bienfaisantes du joueur, les réputations ont généralement un caractère plus permanent. Les différentes réputations d'un joueur sont répertoriées dans son journal (reportez-vous à la section " Interfaces " du chapitre 3 pour plus de détails).

Points de destin

En début de partie, le joueur n'a aucun point de destin : il peut en gagner en cours de jeu, par l'accomplissement de quêtes héroïques. Ces points sont ensuite utilisés en cours de partie, à ces moments cruciaux où les événements doivent être transformés en faveur du joueur. Par exemple, le joueur pourra dépenser un point de destin afin d'assurer à son personnage la réussite d'un coup critique lors de la prochaine attaque. Mais il peut aussi condamner son adversaire à un échec critique lors de sa prochaine attaque. Les points de destin peuvent permettre d'annuler des dégâts ou des blessures, voire de résister à des sortilèges. En clair, Arcanum récompense ses héros en faisant parfois jouer le cours du destin en leur faveur. Le joueur peut utiliser cette récompense tombée du ciel comme bon lui semble. Les points de destin sont affichés en haut de la barre de l'écran principal. (Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 3, à la section " Déroulement du jeu ")

Points de personnage

Le joueur acquiert des points à chaque fois qu'il franchit un niveau. Il peut alors dépenser ces points afin d'augmenter ses caractéristiques et compétences ou d'acquérir de nouveaux sortilèges. Le nombre de points de personnage disponibles s'affiche dans la partie supérieure de l'éditeur de personnage.

Niveau de poison

Dieu merci, le joueur commence la partie avec un niveau de poison nul. Cela peut rapidement changer s'il est mordu par quelque créature venimeuse ou frappé par une arme venimeuse. Reportez-vous à la section " Combat " du chapitre 3, pour mieux connaître les conséquences d'un empoisonnement. L'indicateur de vie d'un personnage empoisonné devient jaune, et un indicateur du niveau de poison s'affiche alors.

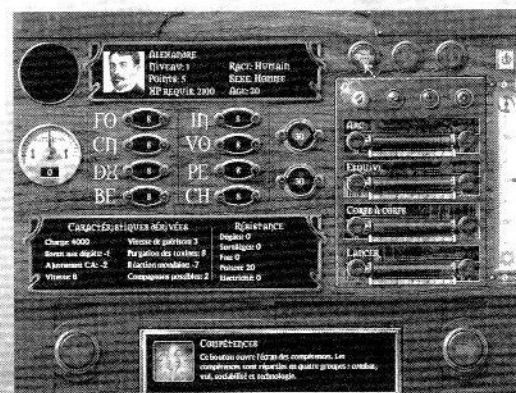


Figure 2-11

LES COMPÉTENCES DE VOTRE PERSONNAGE : CHOSSES INTÉRESSANTES À SAVOIR

En cliquant sur le bouton Compétences (figure 2-11), le joueur affiche la totalité des compétences de son personnage. La fenêtre des compétences indique chacune des compétences disponibles dans le jeu, le niveau du personnage et son niveau d'entraînement (le cas échéant). Toutes les compétences de base sont réparties dans quatre domaines d'expertise différents, auxquels le joueur accède en utilisant les boutons correspondants dans la partie supérieure de la fenêtre : Combat, Vol, Sociabilité ou Technologie. Chaque compétence est basée sur une caractéristique sous-jacente particulière, qu'on appelle sa caractéristique de base (ou CB). Toutes les compétences d'un nouveau personnage commencent avec le grade zéro et le joueur ne peut améliorer sa compétence plus vite que la caractéristique de base dont elle dépend.

COMBAT		VOL		SOCIABILITÉ		TECHNOLOGIE	
Arc	DX	Attaque sournoise	DX	Jeu	IN	Réparation	IN
Esquive	DX	Vol à la tire	DX	Marchandage	VO	Armes à feu	PE
Corps à corps	DX	Discretion	PE	Soins	IN	Crochetage	DX
Lancer	DX	Détection de pièges	PE	Persuasion	CH	Amorçage de pièges	PE

Prenons comme exemple un personnage ayant une dextérité de 10, qui commence la partie avec un niveau de compétence en tir à l'arc de 0. Il ne pourra faire augmenter cette compétence au-delà de 2 sans avoir auparavant amélioré sa dextérité.

Les chances de succès dans l'utilisation d'une compétence quelle qu'elle soit sont exprimées sous forme de pourcentage : ce chiffre augmente de quelques points à chaque fois que le personnage passe au niveau suivant. Le joueur peut améliorer son niveau à l'aide des boutons plus et moins qui se trouvent à la droite de la compétence en question. L'augmentation des chances de succès varie selon les compétences, avec une règle commune cependant : quelle que soit la compétence, une amélioration du niveau du personnage se traduit automatiquement par une chance de succès plus élevée. Tandis qu'un niveau 0 signifie que le personnage utilise sa compétence de manière catastrophique, un niveau 5 peut faire de lui le spécialiste le plus émérite d'Arcanum.

L'utilisation d'une compétence par un personnage peut se traduire par une réussite critique ou au contraire par un échec critique. En cas de réussite critique, le personnage parvient à utiliser sa compétence de façon très performante. En cas d'échec critique, il peut lui arriver de se blesser lui-même. La fréquence de ces situations dites critiques est proportionnelle au niveau de compétence atteint par le personnage, la fréquence des réussites critiques prenant le pas sur celle des échecs critiques au fur et à mesure que le niveau de compétence augmente.

En début de partie, le personnage n'a aucun entraînement dans aucune des compétences : il ne peut acheter cet entraînement avec des points de personnage. Ce n'est qu'au cours de ses périples dans Arcanum que le personnage pourra rencontrer des personnes spécialistes d'une compétence, auprès desquelles il pourra recevoir l'entraînement tant convoité. Il pourra payer ces entraînements avec de l'or ou en accomplissant une quête (parfois, les deux seront nécessaires !). Veuillez vous reporter à la section "Compétences et entraînements" ci-dessous pour plus de détails.

Compétences de combat

Cher joueur, cliquez sur le bouton "Combat" (figure 2-12) afin d'afficher les compétences de combat de votre personnage dans une fenêtre réservée à cet effet. Ces compétences per-

mettent d'infliger des blessures à vos adversaires tout autant que d'éviter d'en subir vous-même. Certaines compétences, utilisables dans le cadre des combats, peuvent se révéler utiles dans d'autres situations, en particulier le lancer et l'esquive ! A l'exception de l'esquive, toutes les compétences de combat sont définies comme des compétences "actives", ce qui signifie que c'est le joueur lui-même qui initie leur utilisation en cours de jeu. Par contre, un personnage qui esquive une attaque le fera instinctivement : il s'agit donc d'une compétence "passive". Votre machine électro-dynamique utilise votre niveau dans cette compétence afin de calculer les chances qu'à votre personnage d'être touché par un ennemi ou surpris par un piège. En ce qui concerne les "compétences actives", veuillez vous reporter aux différents tableaux répertoriant les coups critiques et les échecs critiques pour en savoir plus.



Figure 2-12

Arc - Représente la capacité d'utiliser une arme d'archerie classique, courte ou longue.

Esquive - Représente la capacité de sauter de côté afin d'éviter les coups lors d'une attaque ou d'être surpris par un piège.

Corps à corps - Représente la capacité de porter des coups efficaces à l'adversaire lors d'une lutte ou d'un combat l'arme à la main.

Lancer - Représente la capacité de lancer avec précision des couteaux, des pierres, des grenades ou tout projectile potentiellement dangereux.

Compétences de vol

Cliquez maintenant sur le bouton "Vol" (figure 2-13), afin d'afficher les compétences de vol de votre personnage dans une fenêtre réservée à cet effet. Comme vous devez vous en douter, ces compétences sont très prisées des voleurs, alors même que ces compétences trou-

vent des applications parfaitement morales et honnêtes (à l'exception peut-être du vol à la tire...). L'attaque sournoise, le vol à la tire et la discrétion sont des compétences actives, tandis que la détection de piège est passive.

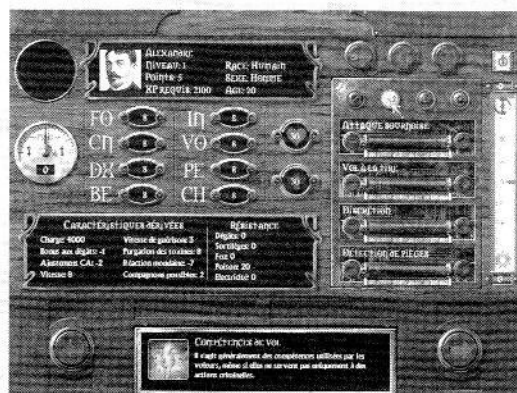


Figure 2-13

Attaque sournoise - Cette compétence permet au personnage d'infliger des dommages importants lors d'une attaque par derrière à l'aide d'une dague. Les blessures d'un adversaire pris par surprise seront plus profondes. La portée des coups augmente au fur et à mesure que le personnage améliore sa compétence.

Vol à la tire - Il s'agit de l'art de dérober des objets aux autres avec raffinement, cette compétence permet au personnage d'ajouter ou de retirer des objets de l'inventaire d'une autre personne. Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut en revanche vous attirer une réaction peu agréable de la part de votre victime, si celle-ci a une bonne perception. En cas d'échec critique, le personnage se fera surprendre, sa victime fût-elle aveugle ou parfaitement débile.

Discrétion - Une personne capable de ne pas se faire repérer doit faire preuve de délicatesse et de grâce pour se mouvoir silencieusement. Evidemment, les chances de succès du personnage dépendront également de son environnement immédiat ainsi que de la lumière ambiante : il est bien moins aisé de se dissimuler dans une salle vide et illuminée que dans un entrepôt sombre et rempli de caisses. L'armure du personnage influe également sur ses chances de réussite : il est plus facile de se déplacer silencieusement avec des vêtements ordinaires que dans un uniforme fait de plaques de métal.

Détection des pièges - Même le piège le plus discret ne pourra échapper à une personne dont les yeux sont bien entraînés. La détection des pièges est l'aptitude à localiser les pièges mécaniques dans son environnement immédiat avant qu'ils ne se déclenchent : les chances de réussite peuvent être réduites en cas d'éclairage insuffisant.

Compétences sociales

Si vous cliquez sur le bouton "Sociabilité" (figure 2-14), la fenêtre des compétences sociales de votre personnage s'affiche à l'écran. Ces compétences sont utiles lors d'échanges commerciaux, sociaux et dans toutes les situations qui impliquent une interaction avec des habitants d'Arcanum. Les soins, le jeu et le marchandage sont des compétences actives, tandis que la persuasion est passive.



Figure 2-14

Jeu - Un homme sage est capable de provoquer sa chance. Ajoutez à cela un peu de compétence et il pourra gagner souvent aux jeux de hasard. Cette compétence peut devenir intéressante lorsque le joueur souhaite gagner au jeu des objets détenus par un personnage non-joueur. Le niveau de compétence de votre personnage au jeu détermine la valeur maximale de l'objet sur lequel vous pouvez miser.

Marchandage - Cette compétence peut être intéressante lorsque le personnage souhaite acheter des produits moins cher. Plus le niveau du personnage en marchandage est élevé, moins il paiera pour acheter des produits et inversement, plus cher il pourra revendre des objets. Une personne dotée d'un esprit vif et d'une langue bien pendue ne paie jamais le prix fort !

Soins - Cette compétence permet au personnage de soigner les blessures et de réduire les handicaps. On utilise des bandages ou des kits médicaux pour soigner des blessures, par conséquent vous puisez dans votre inventaire à chaque fois que vous utilisez cette compétence. En cas de réussite critique, vous parviendrez à bien soigner la personne blessée, mais dans le cas d'un échec critique, vous ne guérirez personne tout en utilisant plus que la dose habituelle de vos produits de guérison.

Persuasion - Il faut posséder un certain charme pour pouvoir persuader d'autres personnes de faire certaines choses pour vous ou simplement les convaincre que l'on dit la vérité. Dans

les méandres du jeu, cette compétence particulière fonctionne de manière passive dans les situations de dialogue (voir section 3-5).

Compétences technologiques

Il nous reste à découvrir ce qui se cache derrière le bouton "Technologie" (figure 2-15), l'écran des compétences technologiques de votre personnage. Ces compétences sont nécessaires à une interaction efficace avec toutes les sortes d'appareils technologiques existants. Remarque : tout comme les améliorations apportées dans les disciplines technologiques, tout point de personnage dépensé à améliorer ces compétences contribuera à modifier l'échelle qui représente l'aptitude technologique ou magique du personnage. L'interaction du personnage avec les objets magiques et technologiques en est également affectée.



Figure 2-15

De par leur nature, toutes les compétences technologiques sont actives.

Réparation – Cette compétence confère une grande habileté à votre personnage. Lorsqu'il est doté de cette compétence, le personnage peut réparer une multitude d'objets technologiques ou forgés, des épées aux machines à vapeur, en passant par les fusils Tesla.

Armes à feu – Cette compétence régit l'utilisation de toutes les armes à feu issues de la technologie.

Crochetage – Cette compétence permet à votre personnage de neutraliser des verrous sans avoir besoin de clé. En cas d'échec critique, le verrou est bloqué, ce qui rend impossible son ouverture sans la bonne clé, à moins de faire appel à un sortilège. Le personnage doit être en possession d'outils de crochetage afin de pouvoir utiliser cette compétence.

Désamorçage de pièges – Cette compétence permet à votre personnage d'être capable de désamorcer des pièges. Cependant, il doit tout d'abord savoir repérer le piège (et donc avoir un bon niveau de compétence dans la détection de pièges) pour le désamorcer.

Veillez vous reporter, au chapitre 3 et à la section "Déroulement du jeu" pour plus d'information sur toutes les compétences et leur utilisation dans le jeu.

DES EFFETS BÉNÉFIQUES DE L'ENTRAÎNEMENT

L'entraînement constitue la meilleure façon d'améliorer les performances de votre personnage dans une compétence donnée. Il est à distinguer du niveau du personnage : en effet, tant que le personnage ne reçoit pas d'entraînement, il restera non entraîné quel que soit son niveau dans la compétence. Dans ce cas, rien n'apparaît en regard du nom de la compétence. Le personnage doit rechercher la personne susceptible de l'entraîner et la rémunérer afin d'apprendre toutes les subtilités de son art et d'acquérir les bonus correspondant à la compétence en question.

Chaque compétence compte trois niveaux d'entraînement : apprenti, expert et maître. Lorsque son niveau est à 1, le personnage peut rechercher un entraîneur et lui payer une somme modique en échange de quelques conseils pour améliorer sa compétence. Au terme de cet entraînement, le personnage devient apprenti et gagne un petit bonus lié à l'utilisation de sa compétence. Ainsi, un apprenti archer pourra tirer des flèches à une vitesse plus élevée qu'un archer novice.

Lorsque son niveau de compétence atteint 3, le personnage doit trouver un entraîneur expert qui lui permette d'affiner ses compétences. Cependant, il ne suffit pas d'avoir un niveau de compétence de 3 pour que l'entraîneur accepte de vous faire accéder au rang d'expert : il exigera également une importante somme d'argent. Au terme de cet entraînement, le personnage obtient un autre bonus, tout en conservant le bénéfice des astuces apprises au cours de sa formation d'apprenti. Pour reprendre notre exemple, l'expert archer pourra tirer deux flèches à la fois, tout en bénéficiant de la vitesse de tir déjà acquise en tant qu'apprenti archer.

Finalement, lorsque son niveau atteint 5, le personnage peut rechercher un maître dans sa compétence. Un maître, quelle que soit sa discipline, est une personne versatile, qui rechignera à transmettre ses connaissances à une personne qui pourrait les utiliser à de mauvaises fins. C'est pourquoi il exigera du personnage qu'il prouve sa valeur, lui imposant de lui rapporter des objets difficiles à obtenir, voire d'être déjà expert dans une autre compétence, sans parler de ses honoraires élevés. Les maîtres se révèlent souvent difficiles à trouver, car ils se cachent du grand public pour être tranquilles. Le bonus gagné grâce à la maîtrise d'une compétence vient s'ajouter aux bonus précédemment acquis par l'expert et l'apprenti. Un maître archer peut tirer, à grande vitesse, deux flèches à la fois sur n'importe quelle cible et ceci quelle que soit la distance.

Le bon sens prévoit qu'un tel entraînement doit se faire par étapes. Une personne novice dans l'art du tir à l'arc ne peut devenir experte avant d'avoir reçu l'entraînement d'un apprenti archer. L'accès à l'entraînement dépend du niveau de compétence du personnage. Cependant, un personnage peut atteindre un niveau de compétence de 5 tout en demeurant novice.

Voici les effets (bonus) de l'entraînement spécifiques à chaque compétence :

Apprenti archer - La rapidité de tir augmente de 5 points.

Expert archer - Le personnage peut tirer deux flèches à la fois.

Maître archer - Les distances n'affectent pas les chances de réussite du personnage.

Apprenti en esquive - En cas de réussite critique, l'attaque de votre adversaire a 10 % de chances de se décliner en échec critique.

Expert en esquive - En cas de réussite critique, l'attaque de votre adversaire a 50 % de chances de se décliner en échec critique.

Maître en esquive - En cas de réussite critique, l'attaque de votre adversaire se décline systématiquement en échec critique (même s'il s'agit d'un maître en corps à corps).

Apprenti en corps à corps - La rapidité du personnage lorsqu'il utilise une arme de mêlée augmente de 5 points.

Expert en corps à corps - L'efficacité du personnage n'est pas affectée par les pénalités liées à l'éclairage.

Maître en corps à corps - Armé d'une arme de mêlée, le personnage ne peut pas subir d'échec critique.

Apprenti en lancer - La vitesse de lancer augmente de 5 points.

Expert en lancer - La distance à laquelle le personnage peut lancer augmente de 50 %.

Maître en lancer - Les distances n'affectent pas les chances de réussite du personnage.

Apprenti en attaque sournoise - Un coup porté par derrière sur un adversaire pris par surprise transpercera son armure.

Expert en attaque sournoise - Comme si les dagues ne suffisaient pas, le personnage peut attaquer par derrière avec une épée ou une hache.

Maître en attaque sournoise - Les chances de réussite critique du personnage augmentent fortement.

Apprenti en vol à la tire - Le personnage ne se fait prendre qu'en cas d'échec critique.

Expert en vol à la tire - La pénalité liée à la taille de la cible est réduite de moitié.

Maître en vol à la tire - Le personnage ne se fait jamais prendre lorsqu'il glisse un objet dans l'inventaire de sa victime.

Apprenti en discrétion - L'efficacité du personnage n'est pas affectée par les pénalités liées à l'éclairage et celles liées à son armure sont réduites de moitié.

Expert en discrétion - L'efficacité du personnage n'est pas affectée par les objets se trouvant dans son environnement proche et il peut marcher normalement sans se faire repérer.

Maître en discrétion - Le personnage parvient à se dissimuler en cours de combat et à semer son adversaire ; il peut aussi courir sans se faire repérer.

Apprenti en détection de piège - L'efficacité du personnage n'est pas affectée par l'éclairage.

Expert en détection de piège - Le personnage peut détecter aussi bien les pièges technologiques que les pièges magiques.

Maître en détection de piège - En cas d'échec du personnage (non critique), une deuxième chance lui est donnée.

Apprenti en jeu - Les objets mis en jeu ont plus de valeur.

Expert en jeu - Un coup gagnant vous permet de remporter les vêtements et objets personnels que votre adversaire porte sur lui.

Maître en jeu - Un coup réussi permet de remporter des objets que la victime ne mettrait pas en vente normalement.

Apprenti en marchandage - Le personnage peut appliquer les mêmes prix que le commerçant.

Expert en marchandage - Les commerçants achèteront tout au personnage, même des articles dont ils n'auraient pas voulu.

Maître en marchandage - Les commerçants accepteront de vendre des objets qui ne sont pas à vendre.

Apprenti en guérison - Le personnage peut apporter 50 % de soins en plus.

Expert en guérison - Pas de véritable échec critique (de ce fait, vous n'utilisez pas plus de bandages que d'ordinaire).

Maître en guérison - Les actions du personnage se déclinent toujours en réussites critiques (et il guérit les effets secondaires d'un handicap).

Apprenti en persuasion - Les compagnons attendront le personnage plus longtemps.

Expert en persuasion - Octroi de deux compagnons supplémentaires et d'un bonus en charisme.

Maître en persuasion - Tout le monde acceptera de suivre le personnage, sans restriction par rapport à son alignement.

Apprenti en réparation - La réduction maximum de points de vie est limitée à 5 %.

Expert en réparation - La réduction maximum de points de vie est limitée à 1 %.

Maître en réparation - Il n'y a pas de réduction du nombre de points de vie sauf en cas d'échec critique. Un maître en réparation peut réparer les objets cassés (objets réduits à 0 point de vie), ce qui entraîne toujours une amputation de 5 % du nombre de points de vie.

Apprenti en armes à feu – La vitesse de tir de ce personnage est augmentée de 5.
 Expert en armes à feu – Les tirs ciblés sont effectués avec les deux tiers de la pénalité.
 Maître en armes à feu – Les chances de réussite du personnage ne sont pas affectées par des pénalités liées aux armes de portée.

Apprenti en crochetage – Le crochetage prend deux fois moins de temps.
 Expert en crochetage – Le personnage n'est pas affecté par les pénalités liées à l'éclairage.
 Maître en crochetage – La pénalité fondée sur la difficulté de la serrure est réduite de moitié.

Apprenti en désamorçage de pièges – Le personnage n'est pas affecté par les pénalités liées à l'éclairage.
 Expert en désamorçage de pièges – Si le désamorçage d'un piège se décline en réussite critique, le joueur gagne l'un des éléments composant le piège (par exemple, des flèches ou de la dynamite).
 Maître en désamorçage de pièges – Si le personnage ne parvient pas à désamorcer un piège à la première tentative, il obtient une seconde chance (à moins qu'il s'agisse d'emblée d'un échec critique).

INTRODUCTION AUX DISCIPLINES TECHNOLOGIQUES

En cliquant sur le bouton Disciplines technologiques (figure 2-160) vous accédez à la fenêtre Disciplines de votre personnage. Les disciplines technologiques dans Arcanum sont classées en huit catégories :

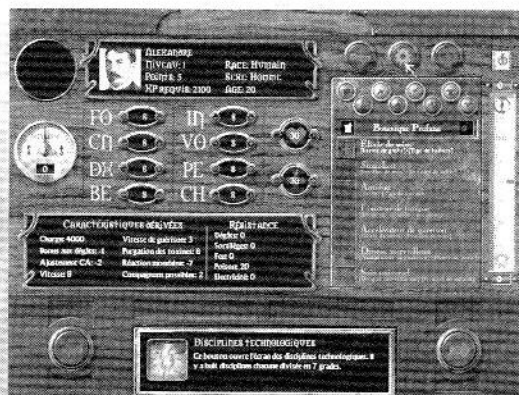


Figure 2-16

Forge – Discipline ayant trait à la construction d'armures.
 Mécanique – Discipline consistant à fabriquer des engins en utilisant des moyens mécaniques.

Armurerie – Discipline couvrant tous les aspects de la conception et de la fabrication de nouvelles armes.
 Electricité – Discipline explorant les mystères des particules électriques et du magnétisme.
 Botanique – Discipline qui étudie les organismes vivants et les effets produits par les substances naturelles sur ces organismes.
 Thérapeutique – Discipline qui étudie les effets bénéfiques sur le corps des matériaux créés par l'homme.
 Chimie – Discipline qui étudie les substances élaborées par l'homme et leurs effets nuisibles.
 Explosifs – Discipline de recherche et de développement des substances instables.

Pour pouvoir acquérir l'une de ces disciplines technologiques, le joueur doit cliquer sur l'une des catégories en haut de la fenêtre Disciplines. Chaque discipline comporte sept grades, le plus bas étant celui de Novice et le plus élevé étant celui de Docteur. Si le joueur ne dispose d'aucun grade dans une discipline, il est considéré comme Profane. Chaque grade s'acquiert pallier par pallier et chaque point de personnage attribué dans une discipline technologique entraîne la modification de l'aptitude à la magie ou à la technologie du personnage. Cela affectera l'interaction du personnage avec tous les objets magiques et technologiques.

Pour acquérir un grade, cliquez sur le bouton Plus. Cette acquisition peut être annulée en cliquant sur le bouton Moins correspondant. Sachez que, pour chaque discipline, les grades doivent être obtenus dans l'ordre. Sur ce point, notre jeu n'est finalement pas très éloigné de la vie réelle ! Vous devez procéder par pallier et obtenir un grade avant d'acquérir celui qui se trouve au-dessus dans la hiérarchie. Vous devez également disposer de l'intelligence nécessaire pour pouvoir accéder à un grade supérieur. Plus le grade est élevé, plus le personnage doit être intelligent pour pouvoir y prétendre.

Une aptitude spécifique à la discipline, appelée expertise, sera dévolue lors de l'acquisition d'un nouveau grade. L'expertise est représentée par une valeur numérique, laquelle indique le niveau obtenu dans la discipline en question. Cette expertise est directement liée à la complexité technologique des objets que le personnage peut maîtriser. Par conséquent, l'expertise affecte directement la capacité du personnage à combiner les objets de manière utile et efficace. La combinaison d'objets est expliquée plus loin dans la section Schématisques du chapitre 3, mais à ce stade, nous retiendrons que la compréhension et l'utilisation d'un nouveau schématisque est possible pour chaque grade obtenu par le personnage et que la complexité de ce nouveau schématisque est proportionnelle au grade qui lui est associé.

Pour obtenir une liste complète des schématisques appris, veuillez-vous reporter à l'annexe 4.



	1	2	3	4	5
Déplacement	Désarmement	Déverrouillage	Choc	Distorsion spatiale	Téléportation
Divination	Détection de l'alignement	Perception du contenu	Perception de l'aura	Détection de l'invisible	Identification
Elémentaire (Air)	Vitalité de l'Air	Vapeurs toxiques	Rafale de vent	Incarnation d'Air	Appel d'un élémentaire de l'Air
Elémentaire (Terre)	Force de la Terre	Projectile de pierre	Mur de pierres	Incarnation de Pierre	Appel d'un élémentaire de Terre
Elémentaire (Feu)	Agilité du Feu	Mur de feu	Boule de feu	Incarnation de Feu	Appel d'un élémentaire de Feu
Elémentaire (Eau)	Pureté de l'Eau	Brouillard	Fureur de glace	Incarnation d'Eau	Appel d'un élémentaire de l'Eau
Energie	Bouclier de protection	Choc électrique	Mur de force	Eclair	Désintégration
Mental	Charme	Etourdissement	Abrutissement	Cauchemar	Domination
Méta	Résistance aux sortilèges	Dissipation des sortilèges	Bouclier mystique	Entrave aux sortilèges	Bouclier de réflexion
Transformation	Main de fer	Faiblesse	Retrecissement	Pétrification	Polymorphie
Nature	Charmer les animaux	Enchevêtrement	Contrôler les animaux	Appeler les animaux	Régénération
Necromancie (malefique)	Blessure	Rappel d'un esprit	Invocation de morts-vivants	Création de morts-vivants	Suppression de la vie
Necromancie (bénéfique)	Soins légers	Antidote	Soins importants	Sanctuaire	Résurrection
Illusion	Illumination	Flash	Occultation	Monstre illusoire	Invisibilité
Invocation	Nuée d'insectes	Champion orque	Ogre gardien	Porte des Enfers	Invocation d'un familier
Temporel	Verrou magique	Altération temporelle	Hâte	Stase	Tempus Fugit



Déplacement

Les arcanes du Déplacement regroupent les sortilèges liés aux mouvements et aux déplacements d'êtres ou d'objets.

Désarmement

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la dextérité

Effet : si la cible n'a pas la dextérité nécessaire pour résister, son arme lui échappera des mains.

Déverrouillage

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : si votre aptitude à la magie est supérieure au niveau de difficulté de la cible, celle-ci sera déverrouillée (mais pas ouverte). Ce sortilège n'agit évidemment que sur les portes et les coffres. En revanche, contrairement à la compétence de crocheteur, la mise en œuvre de ce sortilège est très bruyante et attirera l'attention, voire l'hostilité des créatures se trouvant dans le voisinage.

Choc

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : la cible est projetée de plusieurs cases en arrière par rapport à l'endroit où l'initiateur du sortilège est placé. Dans le cas où un obstacle se présenterait sur sa trajectoire, un mur ou un arbre par exemple, la cible est arrêtée prématurément et elle est susceptible de subir de légers dégâts.

Distorsion spatiale

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : le jeteur de sort est transporté sur la case vide de son choix. Ce sortilège ne lui permet cependant pas de passer au travers de murs ou de portes closes.

Téléportation

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : la carte du continent s'affiche automatiquement et le joueur peut y sélectionner un endroit vers lequel il sera instantanément transporté.

Les arcanes de la Divination s'attachent à recueillir un ensemble de connaissances par le biais des sortilèges.

Détection de l'alignement

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège révèle l'alignement de n'importe quelle créature rencontrée. Si le joueur de sort examine la créature alors que ce sortilège est actif, l'alignement de la créature est indiqué dans la description qui s'affiche dans la fenêtre de message.

Perception du contenu

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège montre à l'initiateur du sort le contenu de l'inventaire de sa cible.

Perception de l'aura

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège révèle certains attributs cachés de la cible.

Détection de l'invisible

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucun

Effet : ce sortilège révèle toutes les créatures et objets invisibles se trouvant dans l'environnement immédiat du joueur de sort. Ceux-ci lui apparaissent comme des images translucides. En outre, l'individu capable de maîtriser ce sortilège se verra attribuer un niveau de 20 en détection de piège.

Identification

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'identifier toutes les propriétés magiques d'un objet se trouvant dans l'inventaire du personnage. Pour cela, le personnage doit sélectionner l'objet à l'aide du curseur qui apparaît automatiquement à l'écran une fois le sortilège activé.

Les arcanes de l'Air regroupent les sortilèges qui permettent de manipuler les constituants du premier élément, à savoir l'air et le vent.

Vitalité de l'Air

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'améliorer la constitution de la créature visée.

Vapeurs toxiques

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution

Effet : ce sortilège permet de générer un gros nuage de gaz caustique centré sur la case où se trouve la cible. La créature se trouvant dans ce nuage doit réussir un jet de sauvegarde. Dans le cas contraire, elle subit des dégâts qui pourront être réduits en fonction de sa résistance au poison. Si la créature reste dans le nuage de gaz, elle devra répéter son jet de sauvegarde toutes les quelques secondes sans quoi elle se verra infliger des dégâts répétés.

Rafale de vent

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de générer une rafale de vent qui part dans toutes les directions. Tout objet de moins de 5 livres Arcanum est alors propulsé à des lieues du joueur de sort. Les créatures se trouvant dans la zone d'action du sortilège doivent réussir un jet de sauvegarde. Dans le cas contraire, elles aussi sont projetées au loin et subissent des dommages en cas de rencontre avec un obstacle.

Incarnation d'Air

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de transformer le corps de la cible en air, la rendant translucide. Sa vitesse est alors réduite et passe à 1. La cible initie le combat et il est alors difficile de la toucher avec des armes ordinaires, seuls les sortilèges et le feu peuvent l'atteindre : par exemple, le sortilège de rafale de vent permet de lui infliger des dégâts importants.

Appel d'un élémentaire de l'Air

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un élémentaire de l'Air, qui apparaît alors dans

la même case que la cible et attaque immédiatement les ennemis de l'initiateur du sort. Cet élémentaire demeure actif jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Elémentaire (Terre)

Ces arcanes regroupent les sortilèges permettant de manipuler les constituants du deuxième élément, à savoir la terre et la pierre.

Force de la Terre

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'améliorer la force de la créature visée.

Projectile de pierre

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet à l'initiateur de générer un projectile de pierre qui atteint directement la cible, lui infligeant ainsi des dégâts. Ce projectile disparaît après l'impact.

Mur de pierres

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de faire apparaître un bloc de pierres sur la case vide indiquée par le joueur de sort. Ce mur reste en place jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Incarnation de Pierre

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de pétrifier le corps de la créature visée, lui conférant ainsi une résistance aux dégâts de 50 %. La vitesse de la cible est alors réduite de 5 points, mais inflige 5 points de dégâts supplémentaires à son adversaire lorsqu'elle attaque à mains nues.

Appel d'un élémentaire de Terre

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un élémentaire de Terre, qui apparaît dans la case de la cible et attaque immédiatement les ennemis du joueur du sort. Cet élémentaire demeure actif jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Elémentaire (Feu)

Les arcanes du Feu regroupent les sortilèges permettant de manipuler les constituants du troisième élément, à savoir celui du feu et de la chaleur.

Agilité du Feu

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'améliorer la dextérité de la créature visée.

Mur de feu

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de générer un mur de feu autour de la case vide spécifiée. Les créatures qui traversent ce mur subissent des dégâts par le feu. Ce mur reste en place jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Boule de feu

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de générer une boule de plasma en fusion, qui jaillit de la main du joueur de sort en direction de la case visée pour y exploser. Les créatures se trouvant dans cette case ou dans son voisinage immédiat subissent alors des dégâts suite à cette explosion. Un jet de sauvegarde réussi permet de réduire de moitié les dégâts infligés par le feu.

Incarnation de Feu

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : la créature visée se transforme en torche vivante, ce qui améliore sa résistance au feu et lui permet d'infliger davantage de dégâts par le feu lors d'une attaque à mains nues. En outre, toute créature qui tente d'attaquer la cible à mains nues ou à l'aide d'une arme de mêlée subit des dégâts par le feu.

Appel d'un élémentaire de Feu

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un élémentaire de Feu, qui apparaît dans la case sur laquelle la cible est située et attaque immédiatement les ennemis du joueur du sort. Cet élémentaire demeure actif jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Les arcanes de l'Eau regroupent les sortilèges permettant de manipuler les constituants du quatrième élément, à savoir celui de l'eau et de la glace.

Pureté de l'Eau

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'améliorer la beauté de la créature visée.

Brouillard

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de générer un brouillard tourbillonnant centré sur la case où se trouve la cible. Sa visibilité est réduite à néant dans ce brouillard opaque.

Fureur de glace

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de générer une tempête de glace et de neige centrée sur la case où se trouve la cible. La créature prise dans cette tempête doit réussir un jet de sauvegarde. Dans le cas contraire, elle subit des dégâts importants. Pendant tout le temps où la créature reste prise dans cette tempête, elle doit renouveler son jet de sauvegarde, sans quoi elle subira des dégâts répétés.

Incarnation d'Eau

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège liquéfie la cible, la rendant ainsi translucide. La vitesse de la cible est alors réduite de 5 points. La créature ainsi liquéfiée ne peut initier le combat et il est difficile de l'atteindre par les moyens classiques : seuls les sortilèges et le feu peuvent lui infliger des dégâts.

Appel d'un élémentaire de l'Eau

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un élémentaire de l'Eau, qui apparaîtra dans la case où est placée la cible et attaquera immédiatement les ennemis du joueur du sort. Cet élémentaire demeure actif jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Les arcanes de l'Energie regroupent les sortilèges qui permettent de manipuler et de diriger l'énergie à l'état pur.

Bouclier de protection

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de générer un écran de déviation de l'énergie autour de la cible, améliorant sa classe d'armure ainsi que sa résistance aux dégâts, au feu et à l'électricité. Il est inutile d'activer ce sortilège plusieurs fois de suite.

Choc électrique

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-10)

Effet : Ce sortilège permet de générer un flux d'électricité qui part du joueur de sort et frappe toutes les créatures se trouvant autour de lui. Les dégâts électriques sont réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi.

Mur de force

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de créer un mur de force scintillant sur la case spécifiée. Ce mur est infranchissable à moins qu'il ne soit détruit ou désintégré.

Eclair

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet à celui qui l'utilise de lancer un éclair sur une case ou une cible désignée. La victime de ce sortilège est électrocutée. Les dégâts infligés seront réduits de moitié si le sortilège est contré par un jet de sauvegarde réussi.

Désintégration

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de supprimer la force liant les atomes et de réduire la cible en poussière. Si la cible est une créature, un jet de sauvegarde pourra lui éviter ce tour du destin. Sinon, la créature et son inventaire seront totalement détruits et la résurrection ne sera pas possible.

Les arcanes du Mental recèlent des sortilèges qui influencent et contrôlent l'esprit des victimes. Comme vous pouvez vous en douter, ces sortilèges n'auront pas d'effet sur les créatures à l'intelligence limitée, telles que les zombies et autres morts-vivants.

Charme

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet d'augmenter la réaction de la cible envers celui qui l'utilise. Après quelques minutes, une fois les effets du sortilège passés, la cible aura une réaction amoindrie envers le jeteur de sort. Ce sortilège n'a pas d'effets en combat ou sur le personnage du joueur.

Etourdissement

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège étourdira la cible pendant quelques secondes, si un jet de sauvegarde n'est pas effectué. Pendant ce temps-là, la cible reste hébétée et ne peut ni bouger, ni attaquer.

Absorption de la volonté

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet de diminuer la volonté de la créature de moitié pendant toute la durée du sortilège tant qu'il n'est pas contré par un jet de sauvegarde.

Cauchemar

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet de terroriser toutes les créatures se trouvant à proximité. Ces créatures s'enfuiront aussi loin que possible.

Domination

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet à celui qui l'utilise de contrôler l'esprit de sa victime et ne peut être contré que par un jet de sauvegarde. La créature suivra le jeteur de sort pendant toute la durée du sortilège (quel que soit le charisme du jeteur de sort). Pendant les combats, elle attaquera ses ennemis. Sous l'emprise du sortilège, la créature réagira

comme si elle était ensorcelée. Ce sortilège coûte plus de points de fatigue pour les créatures de niveau supérieur et n'a aucun effet sur le personnage du joueur.

Méta

Les arcanes du Méta regroupent des sortilèges capables d'avoir une influence sur les autres sortilèges.

Résistance aux sortilèges

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'augmenter la résistance aux sortilèges de la cible.

Dissipation des sortilèges

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'annuler les effets des sortilèges affectant la cible. Si la cible est une créature ou un objet sous l'emprise de la magie (telle une porte avec un verrou magique), tous les sortilèges actifs seront annulés. Si la cible a été créée par des moyens magiques, tel un mur de feu ou un ogre invoqué, elle sera détruite.

Bouclier mystique

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'empêcher les effets de la magie sur la cible. Il annule automatiquement les sortilèges touchant la cible, de la même manière que la dissipation de la magie.

Entrave aux sortilèges

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège empêche la cible de lancer un sortilège. En outre, les sortilèges générés par des objets magiques n'auront pas d'effet sur la cible pendant toute la durée de ce sortilège.

Bouclier de réflexion

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de créer un champ de protection qui renvoie le sortilège à

sa source, exactement comme si la cible inversait le cours des choses et renvoyait le sortilège du jeteur de sort. La réflexion de sortilège entraîne un surcoût de fatigue.

Transformation

Les arcanes de la Transformation recèlent des sortilèges qui modifient la structure de la cible.

Main de fer

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet aux mains de la cible d'infliger des dégâts plus importants.

Faiblesse

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège affaiblit la cible, réduisant ainsi sa résistance aux dégâts et sa force pendant la durée du sortilège. Si la cible est une créature, un jet de sauvegarde lui permettra de contrer ce sortilège.

Rétrécissement

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de réduire la taille de la créature de moitié. Après rétrécissement, la vitesse de la victime et ses attaques sont réduites d'autant et sa force est diminuée. Ce sortilège n'a pas de conséquences sur les objets inanimés.

Pétrification

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de transformer les êtres de chair en pierre. Lorsqu'il est utilisé à l'encontre d'une créature, celle-ci sera transformée en pierre à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde. Une créature pétrifiée jouit d'une résistance de 95 % aux dégâts, au feu et à l'électricité mais ne peut plus bouger, parler ou faire quoi que ce soit pendant toute la durée du sortilège.

Polymorphie

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de transformer la cible en une petite créature inoffensive, telle

un lapin ou un mouton, pendant toute la durée du sortilège. La créature peut se déplacer normalement et conserve ses caractéristiques principales, mais elle ne peut pas parler, attaquer ou lancer des sortilèges. Ce sortilège n'a pas de conséquences sur les objets inanimés.

Nature

Les arcanes de la Nature comprennent des sortilèges qui permettent de contrôler les végétaux, les animaux et les forces de la nature.

Charmer les animaux

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège est identique au sortilège de charme, hormis le fait qu'il n'affecte que les animaux. Tous les animaux à proximité auront une réaction positive vis-à-vis du joueur. Pendant les combats, l'animal ciblé cessera ses attaques sur le joueur. Toutefois, la cible reste sensible aux actions hostiles qui seront susceptibles d'engendrer une riposte.

Enchevêtrement

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'immobiliser une créature en faisant pousser un enchevêtrement de végétaux autour de ses membres. Elle ne peut donc plus marcher et sa vitesse est considérablement ralentie au fur et à mesure que les plantes se développent.

Contrôler les animaux

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège est identique au sortilège de Domination, car il permet à celui qui l'utilise de contrôler l'esprit d'un animal et ne peut être contré que par un jet de sauvegarde. La créature suivra le jeteur de sort (indépendamment du nombre maximum de compagnons permis par son charisme). En outre, pendant les combats, elle attaquera les ennemis du jeteur de sort.

Appeler les animaux

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un animal, lequel apparaît dans la case cible et attaque immédiatement les ennemis du jeteur de sort. L'animal restera là jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Régénération

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet à tous les membres du groupe d'être guéris plus rapidement tant que le sortilège est maintenu.

Nécromancie (maléfique)

Les arcanes de la nécromancie maléfique recèlent des sortilèges qui affectent de façon négative la force vitale d'une créature.

Blessure

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège provoque des dégâts sur les créatures ciblées.

Rappel d'un esprit

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet à celui qui l'utilise de communiquer avec l'esprit d'un cadavre. Si le sortilège est jeté sur un Pnj mort, le joueur pourra découvrir des secrets qui ne lui auraient pas été révélés dans d'autres circonstances.

Invocation de morts-vivants

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer des morts-vivants qui attaqueront toutes les créatures se trouvant à proximité (y compris le jeteur de sort).

Création de morts-vivants

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de réanimer un cadavre qui suivra le jeteur de sort (indépendamment du nombre maximum de compagnons permis par son charisme). Pendant les combats, il attaquera les ennemis du jeteur de sort.

Suppression de la vie

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : la constitution (-5)

Effet : ce sortilège permet de tuer la créature cible et ne peut être contré que par un jet de sauvegarde réussi. Ce sortilège n'a pas de conséquences sur les morts-vivants.

Nécromancie (bénéfique)

Ces arcanes recèlent des sortilèges ayant des effets positifs sur la force vitale d'une créature.

Soins légers

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de guérir une faible proportion des blessures subies par une victime.

Antidote

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de réduire le facteur de poison de la cible.

Soins importants

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de guérir une large proportion des blessures subies par la victime.

Sanctuaire

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet au jeteur de sort de se protéger des morts-vivants, en les empêchant d'attaquer.

Résurrection

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de ramener une victime à la vie, de lui restituer ses points de vie et d'annuler son niveau d'empoisonnement.

Les arcanes de l'Illusion comprennent des sortilèges permettant de contrôler la lumière et l'illusion.

Illumination

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'augmenter l'éclairage dans une zone entourant la victime. Si ce sortilège est lancé à l'encontre d'une créature, la zone d'éclairage la suivra dans ses déplacements.

Flash

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'aveugler de façon temporaire les victimes.

Occultation

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'augmenter la classe d'armure de celui qui l'utilise.

Monstre illusoire

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet de créer un monstre virtuel. Si la victime ne parvient pas à effectuer un jet de sauvegarde, elle croira à l'illusion et s'en prendra au monstre. Ce monstre restera visible tant qu'il ne sera pas éliminé.

Invisibilité

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : la victime devient invisible. Elle ne peut être vue par les autres créatures à part lorsqu'elle attaque, auquel cas, elle apparaîtra brièvement comme une image translucide et il sera alors possible de l'attaquer.

Les arcanes de l'Invocation recèlent des sortilèges invoquant des créatures de plus en plus puissantes.

Nuée d'insectes

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un essaim d'insectes qui viendra entourer la victime. Ils ne feront aucun dégât mais réduiront de moitié la vitesse de la créature parce qu'elle essaiera de les chasser.

Champion orque

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un orque dans une case vide donnée. Cette créature combatta les ennemis du joueur de sort jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.

Ogre gardien

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un ogre dans une case vide donnée. Cette créature se battra avec les ennemis du joueur de sort jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.

Porte des Enfers

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet d'invoquer un démon dans une case vide donnée. Cette créature se battra avec les ennemis du joueur de sort jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. On dit toutefois que, parfois, le démon ne veut pas partir, même lorsque vous cessez de l'invoquer.

Invocation d'un familier

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet à celui qui l'utilise d'invoquer un familier. Cette créature restera active tant qu'elle ne sera pas tuée.

Les arcanes du Temporel recèlent des sortilèges qui permettent de contrôler le cours du temps.

Verrou magique

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de verrouiller efficacement toutes les portes. Si la porte ainsi verrouillée ne peut pas être crochetée, elle peut être néanmoins détruite pour permettre le passage.

Altération temporelle

Niveau minimum requis : 1

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté (-5)

Effet : ce sortilège permet de réduire de moitié la vitesse de toutes les créatures se trouvant à proximité du lanceur de sortilège et dont le jet de sauvegarde a échoué.

Hâte

Niveau minimum requis : 5

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège permet de doubler la vitesse de la créature cible.

Stase

Niveau minimum requis : 10

Caractéristique permettant d'y résister : la volonté de 10

Effet : ce sortilège permet de paralyser la victime à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde. La créature ainsi touchée ne peut plus bouger, attaquer, parler ou faire quoi que ce soit.

Tempus Fugit

Niveau minimum requis : 15

Caractéristique permettant d'y résister : aucune

Effet : ce sortilège puissant permet d'augmenter la vitesse de celui qui l'utilise et de ses compagnons (+10) tout en ralentissant toutes les autres créatures (-10).

Sachez qu'un seul Tempus Fugit peut être utilisé à la fois dans le monde d'Arcanum. Dès qu'un nouveau sortilège de Tempus Fugit est lancé par un autre individu, celui-ci annule le précédent. Pour annuler ce sortilège, il faut faire usage d'un sortilège de Dissipation des sortilèges sur le jeteur de sort.



A-4 : Informations sur les schématiques appris

Les extraits suivants sont tirés du "Catalogue des cours de l'Institut Polytechnique de Tarante", seizième édition, section 12 "Cours de correspondance", avec l'aimable autorisation de son éditeur.

Nous nous sommes récemment aperçus qu'un grand nombre d'étudiants désireux de recevoir un enseignement scientifique n'étaient pas capables de suivre jusqu'à son terme le cursus de l'Institut Polytechnique. Ce n'est pas simplement un manque de compétences ou de moyens qui empêche ces scientifiques en herbe de progresser, mais plutôt des contraintes de temps et d'éloignement. De par leurs activités, ces personnes-là sont obligées de voyager et ne peuvent pas assister aux cours, comme les étudiants ordinaires le font.

Les doyens de l'Institut Polytechnique pensent que ce sont justement ces personnes qui préfèrent l'aventure et les voyages aux laboratoires, qui devraient être encouragées à faire carrière dans les disciplines technologiques. Nous sommes convaincus que cela serait une immense perte pour la science si aucun de ces hommes d'action n'étaient pas formés à la technologie ! Pour chaque citoyen qui passe sa vie entière dans son atelier, il devrait aussi y avoir un certain nombre d'ingénieurs et de visionnaires qui trouvent des applications à leurs découvertes et inventions. Sans des spécialistes d'expérience et de fort tempérament, la science court à sa perte et sans nouvelles idées, on peut même avancer que l'inspiration en matière de nouvelles technologies tarira un jour ou l'autre.

Afin de pallier ces problèmes-là, l'Institut Polytechnique a mis en place un système de cours par correspondance adapté à toutes les situations. La liste de schématiques suivante est divisée en deux sections qui couvrent l'ensemble des huit disciplines technologiques considérées par les doyens de l'Institut comme les plus utiles et les plus accessibles d'un point de vue pragmatique.

Chaque discipline correspond à un module de connaissances technologiques. Pour des raisons pratiques, nous sommes convenus de diviser chaque cours en sept grades. Au fur et à mesure de sa progression, l'étudiant est confronté à des schématiques de plus en plus complexes et puissants. En mettant en application ces schématiques, le technologiste en herbe pourra combiner les objets acquis ou trouvés pour les transformer en objets utiles et puissants. Pour de plus amples informations sur les schématiques, veuillez vous reporter à la section 3-7 de ce manuel.

Notez dès à présent que ces schématiques sont attribuées à l'étudiant au fur et à mesure qu'il obtient de nouveaux grades. Les étudiants auront tout loisir de trouver des schématiques supplémentaires au cours de leurs voyages et pourront ainsi créer des objets que même les professeurs de l'Institut Polytechnique ne connaissent pas. L'objectif de l'Institut est précisément d'encourager une telle soif d'exploration, d'expérimentation et de découverte par le biais de ses cours par correspondance.

	NOVICE	ASSISTANT	ADJOINT	TECHNICIEN	INGÉNIEUR	PROFESSEUR	DOCTEUR
Botanique	Elixir de soins légers	Stimulant	Antidote	Limiteur de fatigue	Accélérateur de guérison	Droque merveilleuse	Soin universel
Chimie	Energie	Poison virulent	Carburant	Hallucinite	Acide corrosif	Senteur animale	Paralysant
Electricité	Lampe électrique	Anneau électroactif	Spectromètre de flux	Bâton électrique	Chapeau d'inversion magnétique	Veste de soins	Bâton Tesla
Explosifs	Balles	Grenade aveuglante	Grenade fumigène	Grenade étourdissante	Grenade offensive	Ecran de feu	Dynamite
Armurerie	Pistolet à silex	Revolver de choix	Fusil à répétition	Revolver silencieux	Fusil à lunette	Canon portable	Fusil éléphant
Mécanique	Piège à piques	Passer-partout automatique	Déclencheur de piège	Piège à ours	Leurre mécanique	Méca-lorgnon	Méca-arachnide
Forge	Pur alliage	Epee équilibrée	Hache ultralégère	Gantelets de nain	Heaume de vision	Cotte de mailles légère	Cuirasse d'élite
Thérapeutique	Elixir de persuasion	Elixir de prouesse physique	Liquide de perception	Fortifiant améliorant les réflexes	Concentré de neurones	Energisant	Revitalisant

Elixir de soins légers

Soigne les blessures rapidement et aisément ! Tirant avantage des propriétés médicales naturelles de la racine de ginka et de la tige de kadura, cet élixir redonne santé et énergie biologique sans repos ni hospitalisation prolongée.

Stimulant

Les progrès de la science botanique rendent désormais possible la récupération instantanée de votre vigueur et de votre entrain. En combinant des feuilles de coca et des feuilles de tabac, on produit un élixir aux propriétés régénératrices supérieures à celles de n'importe quel sortilège ou incantation magique.

Antidote

Les propriétés curatives de la tige de kadura sont encore une fois sollicitées, cette fois-ci pour un antidote agissant rapidement. Mixture comprenant le poison qu'elle neutralise, ce liquide est fondamental pour tout aventurier technologiste ayant rapidement besoin d'un antidote ! Et ça n'a aucun goût ! Idéal avec le café du matin.

Limiteur de fatigue

Vous en avez assez d'être sur les genoux juste avant un combat crucial ? Oubliez vos inquiétudes une bonne fois pour toutes ! En combinant les effets d'un stimulant et de l'herbe à sorcières, on peut créer un sérum universel qui permet de mieux gérer sa dépense énergétique ! Vous porterez le coup mortel aussi facilement que votre premier coup ! Incroyable !

Accélérateur de guérison

Le corps est une incroyable machine avec ses propres mécanismes internes de guérison. Malheureusement, il est rare d'avoir le temps de laisser faire la nature. Désormais, en mêlant l'élixir de soins légers et la feuille de coca, on peut donner un petit coup de pouce à la nature. Contemplez le visage surpris de votre ennemi alors que vous vous riez de ce qui aurait dû être une éviscération !

Droque merveilleuse

Dans ce nouveau monde de charlatans et de produits miracles, il arrive souvent de se retrouver avec un produit censé faire des miracles et qui ne fait rien du tout. Ce n'est pas le cas avec la droque merveilleuse ! En combinant l'accélérateur de guérison et la graisse de serpent,

on obtient un produit régénérant qui redonne santé et vitalité ! Satisfait ou remboursé !

Soin universel

Il est rare que les progrès de la science modifient à jamais notre perception des choses. Le soin universel est l'un de ces progrès. En prenant la droque merveilleuse et en lui ajoutant une dose supplémentaire de graisse de serpent, on obtient un remède étonnant : le soin universel. On récupère toute sa santé et sa vitalité ! Les poisons sont neutralisés ! Incroyable mais vrai !

CHIMIE

Energie

De longues recherches dans le domaine des propriétés chimiques des liquides et des métaux ont engendré cette merveille de l'âge technologique. Une électrolyse active placée dans une boîte métallique permet, même à l'utilisateur le plus ignorant, de bénéficier des avantages d'une source énergétique portable.

Poison virulent

La chimie est la base de toute la biologie et les expériences les plus récentes ont débouché sur ce poison liquide des plus efficaces. En combinant des produits domestiques comme le nettoyeur Monroe et l'eau de vie de Varham, même un scientifique débutant peut produire un poison pour se débarrasser de toute infestation, orque ou autre !

Carburant

Le technologiste d'aujourd'hui a souvent besoin d'une source rapidement accessible de carburant ; la chimie a permis de faire de ce rêve une réalité. En utilisant des objets aussi communs qu'une bouteille de bon vin de Moone et de la levure de brasseur, on obtient un carburant efficace. Avertissement : Il n'est pas recommandé de consommer ce carburant.

Hallucinite

Les mystères de l'esprit sont dévoilés grâce à l'hallucinite, un fantastique produit obtenu par le mélange de champignons et du remède contre la toux du Docteur Crane. Utilisé contre un ennemi, l'hallucinite crée des illusions terrifiantes et fantastiques dans l'esprit même de votre adversaire ! Soyez une véritable terreur neurologique avec ce produit phénoménal !



Acide corrosif

Le scientifique itinérant a souvent besoin d'une solution rapide à des problèmes complexes. C'est là qu'intervient l'acide corrosif. Ce composé virulent, obtenu en mélangeant du phénol de Pierre et des pilules de soufre, commence immédiatement à ronger ce avec quoi il entre en contact ! Réfléchissez un instant et les applications sans fin de ce produit deviennent évidentes !

Senteur animale

Aucun voyageur qui se retrouve dans une forêt oubliée de la civilisation n'apprécie d'être massacré par des bêtes sauvages. L'incroyable senteur animale, une mixture de bromure et de parfum Etoile du Matin, permet à un individu de se promener sans crainte parmi les plus redoutables habitants de la forêt ! Il n'est pas recommandé de s'en servir au printemps.

Paralysant

Dans bien des cas, la mort n'est pas la seule solution et le " paralysant " a été conçu dans cet esprit ! En combinant des champignons avec de l'eau de vie de Varham, ce liquide virulent laissera vos ennemis impuissants pendant que vous déciderez de leur sort. Clémence ou torture, le choix vous appartient ! Quoi que vous choisissiez, vous avez gagné !

ELECTRICITÉ

Lampe électrique

La plus puissante force de la nature est canalisée par ce merveilleux appareil miniature composé uniquement d'un petit filament et d'une lanterne ordinaire. En emprisonnant le flux électrique dans le filament, on jouit d'un éclairage dans les endroits les plus sombres sans crainte des désagréables effets généralement engendrés par les torches fumantes et crépitantes.

Anneau électroactif

Des tests ont prouvé les effets bénéfiques de l'électricité sur le système nerveux humain et cette merveille de la science en témoigne. Composé de cuivre traité et d'un condensateur électrique, cet anneau confère à son porteur une incroyable puissance et de fantastiques réflexes !

Spectromètre de flux

La recherche a montré l'indéniable lien entre l'électricité et la magie, ce qui a engendré le fabuleux spectromètre de flux ! La combinaison d'une boussole et de petits composants électriques produit un appareil sensible aux moindres perturbations provoquées par le flux magique, ce qui permet d'échapper à un funeste destin entre les mains d'un mage ou d'un ensorceleur !

Bâton électrique

Grâce à la technologie, même les objets les plus innocents sont transformés en redoutables armes de destruction ! En fixant un gros condensateur électrique à un bâton ordinaire, on libère la puissance du bâton électrique. Le simple contact de cette merveille technologique libère un maelström d'énergie !

Chapeau d'inversion magnétique

Autrefois, les guerriers ne combattaient qu'avec des épées mais, aujourd'hui, une simple balle peut abattre le plus redoutable des combattants. N'ayez plus aucune crainte ! En combinant un haut-de-forme et une bobine électrique, le chapeau d'inversion magnétique génère un puissant champ magnétique ! Protégez aisément des balles et des flèches !

Veste de soins

Besoin d'un peu d'énergie supplémentaire au cours d'une quête ? Inutile de chercher plus loin, voici la veste de soins ! Semblable à l'anneau électroactif, cette merveille technologique utilise l'énergie bio-électrique de l'organisme pour régénérer et guérir à une vitesse incroyable ! En outre, elle est très élégante !

Bâton Tesla

Pendant des années, les hommes ont été ébahis par la puissance de la foudre et les recherches les plus récentes ont permis de canaliser ce pouvoir dans le bâton Tesla. Cet appareil, techniquement plus avancé que le bâton électrique, projette des rayons d'énergie sur des adversaires qui ne se doutent de rien ! Brûlures et paralysie ne sont que les premiers symptômes !

EXPLOSIFS

Balles

Avec les récents progrès dans le domaine de l'armurerie, munitions et explosifs ont également évolué. En se servant des propriétés réactives du salpêtre et du charbon, on obtient de nouvelles et meilleures balles, rapidement et à moindre coût. Utilisables aussi bien avec des fusils qu'avec des pistolets.

Grenade aveuglante

Souvent, c'est la surprise et non la force qui permet de gagner. Cela est parfaitement illustré par la grenade aveuglante ! Léger et pratique, ce remarquable gadget utilise les propriétés explosives du magnésium pour aveugler vos adversaires ! Frappez pendant qu'ils tremblent de peur dans la confusion la plus totale !

Grenade fumigène

La grenade fumigène, obtenue à partir d'engrais et de sucre, sème le chaos parmi vos adversaires ! En explosant, ce merveilleux objet génère un nuage de fumée qui brouille l'esprit des ennemis, ce qui vous permet de prendre le temps de choisir entre une attaque surprise ou une fuite rapide !

Grenade étourdissante

Vous désirez prendre un avantage décisif avant de combattre ? Ne cherchez pas plus loin ! En combinant du salpêtre et de l'acide stéarique, la grenade étourdissante peut vous conférer cet avantage ! L'explosion de cet objet technologique étourdit vos ennemis, ce qui vous permet de les pourfendre ! Incroyable !

Grenade offensive

Des recherches avancées ont révélé les propriétés réactives très violentes du TNT et la grenade offensive tire avantage de ces propriétés. En associant une boîte de fer et de la poudre noire, le technologiste ingénieux peut fabriquer une arme de destruction inégalée ! Lancez et observez les cadavres s'amonceler !

Ecran de feu

Les dernières innovations dans le domaine des explosifs ont permis de découvrir l'incroyable écran de feu ! Simple mixture de savon liquide et de carburant, l'écran de feu dresse un mur de flammes entre vous et vos ennemis, ce qui les tient à distance pendant que vous choisissez avec quelle arme vous allez vous en débarrasser !

Dynamite

A l'instar de la grenade offensive, cette nouvelle invention tout à fait excitante utilise les propriétés réactives du TNT. La dynamite, produite par le mélange de la nitroglycérine et du salpêtre, peut être fixée sur des portes ou des récipients en tout genre ! Imaginez la surprise du voleur qui entre dans votre boudoir et découvre qu'étrangement il lui manque une main ! Splendide !

ARMURERIE

Pistolet primitif à silex

Un technologiste doit souvent se servir de ce qu'il a sous la main. En combinant un pistolet à silex cassé et un petit tube métallique, un technologiste astucieux peut fabriquer le pistolet à silex primitif ! Parfait quand on n'a rien d'autre sous la main !



Revolver de choix

Les progrès de la métallurgie ont particulièrement profité aux arts de l'armurerie ces dernières années : ce pistolet bien équilibré et élégant s'est imposé comme une arme de premier choix, pour tous les scientifiques et les profanes du monde entier. Avec une chambre et un mécanisme améliorés, cette arme est fiable et dispose d'une plus grande résistance aux sortilèges.

Fusil à répétition

Le mariage heureux d'un fusil et d'un pistolet a engendré le fusil à répétition. Avec la stabilité d'un canon plus long et le mécanisme de tir rapide d'un pistolet, cette arme est parfaite, aussi bien pour les professionnels que pour les utilisateurs occasionnels. Et disposant d'une plus longue portée, l'utilisateur est assuré d'obtenir de meilleurs résultats quand il combat des créatures magiques et des voyous.

Revolver silencieux

Pendant des années, les technologistes ont dû choisir entre puissance de feu et discrétion. Ce n'est plus nécessaire ! En combinant le revolver de choix et le silencieux pour moteur, le pistolet silencieux offre la commodité d'une arme à feu sans sacrifier l'élément de surprise ! Le silence était déjà d'or, maintenant il est fatal !

Fusil à lunette

Les tireurs d'élite et les assassins n'ont jamais été aussi heureux ! En combinant le fusil de précision et une longue vue ordinaire, le fusil à lunette permet à son utilisateur de bénéficier d'une arme à longue portée et précise ! Ils fuiront vers les collines tandis que vous les abattez à distance comme des canards dans une mare !

Canon portable

Vous avez besoin d'une grosse puissance de feu mais vous manquez de place ? Le canon portable est exactement ce qu'il vous faut ! En combinant le fusil Clarrington et le pistolet à silex de qualité, vous avez un véritable arsenal dans une seule main ! Savourez votre pipe le soir au coin du feu tandis que vos ennemis tombent comme des quilles ! Absolument fantastique !

Fusil éléphant

Il y a des situations où la seule solution est de disposer d'une énorme puissance de feu. Le fusil éléphant a été inventé pour répondre à ce genre de situations. En combinant un gros tuyau et une carabine de chasse, on obtient une arme dotée d'assez de puissance pour stopper net un pachyderme en train de charger ainsi que de nombreuses espèces d'orques et d'ogres !

Piège à piques

Capable de stopper les adversaires les plus féroces et les plus sauvages, ce simple appareil est parfait même pour les mécaniciens les plus novices. L'application des lois de base de la physique vous garantit que les piques s'enfonceront dans presque tout ce qui peut marcher dessus ; les possibilités d'utilisation sont infinies et tout à fait fascinantes !

Passe-partout automatique

Les secrets du crochetage sont dévoilés en utilisant le passe-partout automatique. Conçu pour s'adapter aux mécanismes de serrure les plus répandus, cet outil très simple vous permet d'augmenter vos chances d'ouvrir presque n'importe quelle serrure ! Nous sommes tout à fait conscients des implications d'un tel outil et nous vous prions de faire preuve de jugement et de discernement en l'utilisant.

Déclencheur de piège

Avez-vous déjà été victime d'un piège ? Cela vous a-t-il coûté des doigts, des orteils ou d'autres membres ? N'ayez plus aucune crainte ! Le déclencheur de pièges, combinant une boîte métallique et un petit ressort, se place sur toute porte ou sur tout conteneur suspect et permet de déclencher les pièges qui pourraient s'y trouver !

Piège à ours

Immobiliser votre proie est la clef d'une chasse réussie. Le piège à ours, produit de l'union d'une pince métallique et d'un gros ressort, s'occupe de tout et de bien plus encore ! Non seulement cet incroyable instrument immobilise vos proies, mais en plus, il leur inflige des dégâts considérables ! Remarquable !

Leurre mécanique

La caractéristique du technologiste moderne est l'ingéniosité, un fait clairement établi avec l'invention du leurre mécanique. Cette merveille mécanique est équipée d'un puissant mécanisme à ressort et elle est parfaite pour faire diversion face à des ennemis dangereux ! Brûlez leur la cervelle pendant que leur attention est détournée !



Méca-lorgnon

Votre vue n'est pas bonne ? Vous perdez d'importantes batailles parce que vous ne voyez pas venir les attaques ? Alors le méca-lorgnon est fait pour vous ! Assemblage de pièces de montre à gousset et de lunettes ordinaires, le méca-lorgnon vous permet d'augmenter votre perception aussi bien le jour que la nuit ! Ne souffrez plus jamais d'un handicap visuel !

Méca-arachnide

Cette merveille de la nouvelle ère scientifique est constituée d'une structure hydraulique de pièces mécaniques alimentée par un petit moteur à vapeur et contrôlée par un fantastique mécanisme d'horlogerie. Egalement équipée de grandes griffes rétractables pour vous aider à vaincre vos adversaires, cette merveille technologique se plie de manière très compacte pour faciliter son transport.

FORGE

Pur alliage

Les techniques de fonderie ont tellement progressé au cours du dernier siècle qu'il est possible de créer des alliages si purs que l'utilisation d'autres substances serait une disgrâce pour les arts de la forge. Telles sont les propriétés du pur alliage, un amalgame de fer et d'acier qui permet de bénéficier d'une résistance accrue ainsi que d'une plus grande légèreté.

Epée équilibrée

Utilisant tous les avantages des propriétés du pur alliage, l'épée équilibrée permet de bénéficier d'une grande rapidité, d'une formidable précision et du confort offert par sa superbe garde. Vous avez l'assurance de pouvoir quitter un champ de bataille tandis que vos adversaires, blessés et défigurés, restent médusés devant votre arme.

Hache ultralégère

Les technologistes nains nous fournissent souvent des objets particulièrement utiles et innovants. La hache ultralégère ne fait pas exception. En combinant du minerai de nain et un manche de hache en chêne, on obtient une arme mortelle ne pesant que la moitié du poids d'une hache normale ! Mutiler et décapiter n'a jamais été aussi facile !

Gantelets de nain

Encore une fois, l'esprit des nains nous livre un objet technologique sans égal ! Les gantelets de nain, association d'une feuille métallique et d'une paire de gants de cuir, augmentent considérablement la puissance au corps à corps quand cela est nécessaire ! Quand votre vieille épée finit par se rompre, vos gantelets de nain sont là pour vous permettre de gagner !

Heaume de vision

Les donjons ténébreux vous ont-ils été fatals ? Vous a-t-on déjà tendu une embuscade dans une forêt brumeuse ? Eh bien, ce temps-là est révolu ! Le heaume de vision, combinaison d'un heaume de qualité et de sangles de cuir, vous permet de bénéficier d'une vision inégalée, et surtout dégagée, en cas de besoin !

Cotte de mailles légère

La cotte de mailles a toujours été le choix des aventuriers exigeants et privilégiant la mobilité. Désormais, avec la cotte de mailles légère, faite à partir d'une bobine de fil robuste et de sangles de cuir, ces mêmes aventuriers peuvent combattre avec une protection identique, mais avec un poids réduit de moitié ! Après avoir massacré vos adversaires les plus lents, vous ne pourrez plus vous en passer !

Cuirasse d'élite

Les secrets des armuriers nains enfin dévoilés ! La cuirasse d'élite, composée d'une feuille de métal de nain et d'une armure de cuir, offre à son porteur une protection inégalée tout en lui permettant de se déplacer sans faire autant de bruit qu'une cuirasse normale. Jamais vous n'avez bénéficié d'une telle protection et d'autant de puissance de frappe !

THERAPEUTIQUE

Elixir de persuasion

L'art de la rhétorique n'est pas votre point fort ? Vous avez du mal à convaincre même les individus les plus niais que le ciel est bleu ? Alors l'elixir de persuasion est fait pour vous ! En mélangeant du mercure et l'antalgique cérébral du Dr Rose, vous serez capable de faire douter le plus brillant des érudits ! Fantastique !

Elixir de prouesse physique

La force physique est absolument essentielle pour réussir de nombreuses entreprises et aujourd'hui, avec l'aide de ce fantastique élixir, vous avez la certitude d'augmenter votre force et votre vigueur quand vous le voulez ! En mélangeant de la liqueur de camphre et les pilules miracle pour la circulation sanguine, une seule gorgée de cet élixir vous transforme en un véritable phénomène musculaire !

Liquide de perception

Vous est-il déjà arrivé de vous retrouver dans un donjon lugubre au moment où, soudain, votre torche s'éteint ? Que faire ? Désormais, avec le liquide de perception fabriqué à base d'antalgique cérébral et du glycérol de Doolittle, vous n'avez plus besoin de vous inquiéter !

Une seule dose de cet élixir et vous bénéficierez de l'acuité visuelle nécessaire pour vous tirer de ce mauvais pas !

Fortifiant améliorant les réflexes

Vous avez déjà perdu une bataille à cause de réflexes trop lents ? C'est du passé désormais ! N'importe quel technologiste compétent, en combinant de la teinture d'arnica et de la potion rhumatologique, peut produire ce fortifiant améliorant les réflexes vraiment incroyable ! Vous pourrez nettoyer votre épée avant même que vos ennemis ne se rendent compte qu'ils ont été démembrés !

Concentré de neurones

Après avoir découvert le sérum d'intelligence supérieure, les scientifiques ont franchi une nouvelle étape en créant le fantastique concentré de neurones ! Résultat du mélange entre des calmants et du sérum d'intelligence supérieure, ce sérum accroît les capacités cérébrales, augmente la résistance mentale et améliore la perception en cas de besoin !

Energisant

Votre esprit est-il vif mais votre corps faible ? Manquez-vous de force et d'endurance pour terminer votre voyage ? Alors ne cherchez pas plus loin, voici l'énergisant ! En combinant de la quinine et une potion de prouesse physique, vous pouvez créer un stimulant qui vous permet de bénéficier d'une vitalité hors norme ! Entrez dans la peau d'une créature héroïque en quelques secondes à peine !

Revitalisant

Les scientifiques ont peut-être découvert la plus fantastique des merveilles technologiques de notre époque... le revitalisant ! Mélange de concentré de neurones et d'énergisant, le revitalisant vous permettra d'accomplir des miracles aussi bien sur le plan physique que mental ! Devenez un phénomène de force physique et mentale invincible ! Extraordinaire !



A-5 :

Conseils stratégiques

Voici quelques astuces pour jouer à Arcanum.

CONSEILS GÉNÉRAUX

- * Le demi-ogre est un personnage assez simple mais très efficace. Il dispose de bonnes compétences en corps à corps et en esquive. Il est simple d'utilisation et est très doué en situation de combat.
- * En attribuant d'emblée un point à votre compétence de jeu, vous pourrez jouer avec le premier commerçant que vous rencontrerez et obtenir ainsi plus d'objets que vous ne pourriez vous le permettre normalement.
- * Faites attention aux tailles des armures. Les armures normales et de grande taille ne sont pas adaptées aux personnages de petite taille comme les nains.
- * Lorsque vous optimisez certaines caractéristiques pour acheter des sorts ou des schémas, pensez à acquérir en priorité les compétences qui utilisent les mêmes caractéristiques propres au personnage. Par exemple, il peut être judicieux pour un mage d'acheter des points dans la compétence marchandage puisqu'elle dépend de la volonté. De même pour un technologiste dans les compétences de jeu ou de guérison puisqu'elles requièrent un niveau d'intelligence élevé.
- * Privilégiez les combinaisons de sortilèges et de compétences complémentaires. N'achetez pas quelque chose par pure envie.
- * Si vous avez recours aux sortilèges, veillez à vous attribuer suffisamment de points de constitution. Cela vous aidera à ne pas perdre de points de fatigue.
- * Il n'est pas indispensable de parler avec tout le monde, mais plus vous rencontrerez de monde, plus vous obtiendrez de quêtes et plus vous gagnerez de points d'expérience.
- * Pensez à enregistrer vos parties : on ne sait jamais ce qui pourrait vous arriver !

- * Utilisez les touches de défilement de votre clavier pour faire défiler l'interface principale et déplacez votre personnage à l'aide de la souris.
- * Si vous disposez de nombreux sortilèges ou objets, pensez à les placer dans la banque de raccourcis. Sélectionnez ceux dont vous aurez le plus rapidement besoin et pas nécessairement ceux que vous utiliserez le plus souvent.
- * Lorsque vous gagnez un point de destin, cela ne veut pas dire que vous devez l'utiliser sur-le-champ. Il est plus raisonnable d'en faire usage pour quelque chose que votre personnage n'est jamais parvenu à faire auparavant (par exemple, un combattant pourra utiliser un point de destin pour pouvoir dépouiller quelqu'un).
- * Plus votre encombrement sera important et plus vos déplacements seront difficiles. Si vous devez transporter de nombreux objets, choisissez la meilleure façon d'en répartir le poids. Décidez qui doit être le plus rapide de votre groupe.
- * La plupart des énigmes d'Arcanum ont plus d'une solution. Essayez-en plusieurs.
- * Essayez d'équilibrer vos compétences pour qu'elles soient utiles en toute circonstance. Par exemple, le vol à la tire peut s'avérer une compétence utile dans les zones urbaines, mais elle ne vous sera pas utile si vous êtes poursuivi par une horde de zombies hystériques.

TECHNOLOGIE

- * Les nains sont naturellement enclins à la technologie. Ce sont donc, par définition, de grands technologistes.
- * Si vous voulez devenir expert en explosifs, pensez à attribuer des points à votre compétence de lancer. Sinon, vos armes ne vous seront d'aucune utilité.
- * Si vous voulez devenir expert en armurerie, pensez à attribuer des points pour votre compétence armes à feu. Sinon, vos armes ne vous seront d'aucune utilité.
- * Rappelez-vous que les demi-ogres ne peuvent pas utiliser de pistolets parce que leurs mains sont trop grosses !
- * Si vous avez une compétence en armes à feu ou en tir à l'arc, pensez à prendre une arme de rechange au cas où vous viendriez à manquer de munitions ou de flèches.
- * Vous pouvez lire des manuels techniques qui vous seront très utiles pour améliorer votre expertise technologique. Pensez à les chercher pendant la partie !

A-10 : Touches de raccourci

LISTE DES TOUCHES DE RACCOURCI POUR ARCANUM :

- <Echap> - Menu principal (ou "Fenêtre précédente" *dans* le menu principal).
- <F1> - "Allez là" - ordonne à un compagnon de marcher en direction de l'endroit indiqué.
- <F2> - "Attaquez" - ordonne à un compagnon d'attaquer la cible indiquée.
- <F3> - "Approchez-vous" - ordonne à un compagnon de suivre de près le personnage.
- <F4> - "Déployez-vous" - ordonne à un compagnon de suivre de loin le personnage.
- <F5> - "Arrêtez" - ordonne à un compagnon d'arrêter ses attaques sur la cible.
- <F7> - La partie est enregistrée automatiquement dans un emplacement prédéterminé.
- <F8> - La partie est chargée à partir d'un emplacement prédéterminé.
- <F12> - Permet de prendre une capture d'écran.
- <Verr num> - Activer/désactiver l'option Toujours courir.
- <Maj-Clic> - Rester sur place (ne pas avancer pendant les attaques, etc.).
- <Ctrl-Clic> - Courir au lieu de marcher.
- <Alt-Clic> - Forcer l'attaque (pour attaquer les éléments du paysage, les portes, etc.).
- Tirer un cadavre vers soi (hors mode Combat).
- <Entrée> - Permet d'afficher la fenêtre du forum de discussion (le texte des messages s'affiche sous forme de bulles).
- <Espace> - Fermer une interface (Inventaire/Editeur de personnage/etc.) et passe du mode Tour par tour au mode Temps réel.
- <A> - Répéter l'action de la dernière touche de raccourci "active" (celle qui se trouve en bas à gauche, à côté de la fenêtre rotative).
- <C> - Activer/Désactiver l'éditeur de personnage.
- <F> - Activer/Désactiver la fenêtre des points de destin.
- <I> - Activer/Désactiver l'inventaire.
- <L> - Activer/Désactiver le journal de bord.
- <O> - Permet d'afficher le menu Options.

- <R> - Passer du mode Prêt au mode Non prêt (ou du mode Attaque au mode Conversation).
- <S> - Activer/Désactiver l'interface Repos.
- <T> - Activer/Désactiver l'interface Schématiques.
- <W> - Activer/Désactiver l'interface Carte du continent.
- <>> - Commande une attaque ciblée sur la tête (<Point virgule>).
- <> - Commande une attaque ciblée sur les bras (<Point d'exclamation>).
- <>< - Commande une attaque ciblée sur les jambes (<Deux points>).



Arcanum

Quel personnage choisir, comment distribuer les points d'expérience, où trouver des compagnons ? Les questions ne manquent pas. Arcanum est tellement riche en péripéties, que progresser dans cette aventure peut parfois se révéler bien ardu. Alors si vous êtes perdu, si vous en avez marre de tourner en rond ou si vous aimeriez bien vous adjoindre un chien, cette aide de jeu devrait parvenir à vous indiquer quelques ficelles sans vous gâcher le plaisir de la découverte.

CRÉER SON PERSONNAGE

Avant de vous lancer à la conquête du monde, vous devez avoir une idée de la manière dont vous allez jouer votre personnage. Le niveau maximal qu'il pourra atteindre sera le 50, au total vous aurez 64 points d'expérience à distribuer sur l'ensemble de vos caractéristiques. Pour vous en sortir le mieux possible et avoir un perso efficace, aucun point n'est à gaspiller. Votre avatar doit donc avoir des caractéristiques assez homogènes. Mettre des points dans les écoles de magie d'un pur technologue ne sert à rien, ou assurer une force surhumaine à un mage est complètement idiot.

Dans un premier temps, vous devez choisir le sexe. Si l'homme n'a aucune modification, la femme, elle, gagne +1 en constitution et -1 en force. Ensuite les races vont aussi déterminer les points forts et les points faibles de votre héros. Voici un récapitulatif, histoire de faire une mise au point.

Nain : +1 force, +1 constitution, +15 % aptitude technologique, +2 attribut technologique, -1 charisme, -1 dextérité, les sorts coûtent 2x plus chers.

Elfe : +1 dextérité, +1 volonté, +1 beauté, +15 % aptitude magique, -2 constitution, -1 force, -2 attribut technologique

Gnome : +2 volonté, +2 marchandage, +10 réaction mondaine, -2 constitution

Demi-elfe : +1 dextérité, +1 beauté, +5 % aptitude magique, -1 constitution, -1 attribut technologique



Demi-orc : +1 force, +1 constitution, +2 mêlée et esquive, +10 % résistance au poison, -2 beauté, -2 charisme.

Demi-ogre : +4 force, +10 % résistance aux dommages, -2 discrétion, -4 intelligence, -1 beauté

Halfelin : +2 dextérité, +2 discrétion, +1 esquive, +5 % coup critique, -3 force

Humain : aucune modification.

Pour vous ouvrir la plupart des quêtes, vous devez avoir un niveau assez élevé d'intelligence. Le charme et la beauté parviennent à exercer une influence sur vos interlocuteurs, mais votre intelligence les fera craquer beaucoup plus sûrement.

Si vous choisissez des origines à votre personnage, une nouvelle modification sera apportée à ses caractéristiques. Je ne saurais trop vous conseiller de bien lire les détails que l'on vous donne dans l'écran de création. Certaines origines vous permettent de démarrer avec un





objet particulier dans votre inventaire. Elles aident aussi parfois à obtenir de meilleurs objets tout au long du jeu.

Plusieurs détails sont à connaître pour vous simplifier la vie :

Si vous arrivez à avoir plus de 20 en vitesse (dépendant de la dextérité), vous serez le plus rapide en combat de manière vraiment frappante. Le jeu et le crochetage ne deviennent vraiment intéressants que si vous mettez beaucoup de points dans ces skills. Il y a beaucoup de pièges dans certaines zones de la carte, mais un parchemin habilement utilisé est bien plus efficace que les nombreux points nécessaires pour monter cette skill. Il y a mieux à monter que ça. De la même manière, réparer soi-même son armement n'est pas une nécessité : le jeu comporte des réparateurs doués très accessibles et peu coûteux (le camelot sur les quais de Tarante est un véritable maître en la matière). Les armes à distance ont besoin de projectiles pour fonctionner. Soit vous les achetez (il est assez facile de trouver des flèches, mais les munitions pour



armes à feu sont beaucoup plus rares), soit vous les fabriquez. Pensez alors à mettre des points dans la skill voulue et à obtenir le bon schéma. Le plus facile est d'utiliser uniquement des armes au corps à corps et donc il faut avoir un bon combattant accompagné d'un sorcier pour balancer des sorts. Si vous ne manquez pas de flèches (de nombreux ennemis en possèdent), vous risquez de courir après les balles.

L'ENTRAÎNEMENT

Pour progresser, votre héros doit apprendre des spécialisations. S'il peut placer des points dans celle désirée, il doit avoir un grade reconnu pour obtenir les bonus de la skill. Et pour cela, il doit s'entraîner auprès d'un professeur. Pour que celui-ci accepte de vous faire partager son enseignement, vous devez non seulement mettre des points dans la skill mais aussi dans l'attribut principal qui lui correspond. Trois grades existent : apprenti, expert, maître. La plupart du temps passé d'un rang à l'autre ne demande qu'un peu d'argent, mais pour atteindre le niveau de maître certains professeurs vous demanderont d'accomplir des quêtes pour prouver votre valeur. Je ne vous ai mis que les skills d'attaque. En règle générale, pour découvrir les enseignants, il suffit de demander à ceux qui vous font subir l'apprentissage.

LES PROFESSEURS

Archer : apprenti : garde archer d'élite, Dernholm ; expert : capitaine d'élite archer, Caladon, Dernholm ; maître : Kietzel Javelot, Racine Noire puis Caladon.



Esquive : apprenti : les gardes de toutes les villes, expert : Herkemer Oggdoddler, Racine Noire et Mr Winde, maître chasseur de Quintarra ; maître : Adkin, Eaux Dormantes.
Corps à corps : apprenti : les gardes de toutes les villes, expert : Herkemer Oggdoddler, racine noire ; maître : Garrick, Dernholm patrouille.
Lancer : apprenti : Theo la flèche, Cendrebou, Grunwalde, Racine Noire, garde d'élite, Caladon ; expert : Theo la flèche, Cendrebou, Liane Del Par, Dernholm, Vegard Moltenflow, clan de la roue, maître : Clarissa Shalmo, cuisine d'Annabelle à Racine Noire.

LES QUÊTES

Archer : Kietzel vous demande de retrouver un arc dans les ruines qu'il vous indique sur votre carte. Bien sûr, quelques créatures vous y attendent, prêtes à vous mettre à mal. Pour accomplir votre quête, vous devez aussi résoudre un petit puzzle. À la fin de chaque zone, il y a une torche. Tirez dessus avec un arc pour passer à la zone suivante. Dans la dernière salle, vous découvrez



trois torches, tirez sur celle de droite. Prenez alors l'arc et revenez voir Kietzel. L'arc tire de très loin mais est assez lent. Si vous voulez le garder et être tout de même entraîné, vous pouvez le voler une fois que vous l'avez donné ou dire que vous ne l'avez pas trouvé. Kietzel vous entraînera alors contre 2 000 pièces d'or.

Esquive : Adkin vous demande de tuer Garrick et de revenir avec ses yeux. Mais Garrick est le maître du corps à corps. Pour que votre quête fonctionne, vous devez donc accomplir en premier lieu la quête que vous donne Garrick. Une fois que vous l'avez tué, vous fouillez son cadavre. Mais apparemment il n'y a rien qui ressemble à des yeux. Parlez à Druella pour obtenir une potion de soin pour les yeux. Retournez voir Adkin. Quand il vous demande les yeux, donnez-lui la potion pour qu'il recouvre la vue.

Corps à corps : Pour devenir maître, Garrick vous demande de sauver Druella (il vous indique le lieu



sur votre carte). Une fois que vous l'avez secourue, discutez avec elle pour tuer Garrick lorsqu'il vous aura entraîné. Parlez ensuite avec Druella.

Lancer : Clarissa vous demande de retrouver un objet. Vous devez tuer en utilisant une attaque à distance et tirer sur les torches à la fin. Ne vous trompez pas d'ordre : tirez d'abord sur la torche du milieu, celle de droite, la torche éteinte, la torche de gauche, la fourche gauche, la torche du milieu.

LES COMPAGNONS

De nombreux compagnons vous attendent tout au long de votre voyage. Le nombre qui peut atteindre votre groupe dépend en grande partie de votre charisme. En règle générale, pour qu'ils acceptent de se joindre à vous, vous devez respecter certaines règles. Voici la liste par ordre alphabétique des personnes aptes à vous accompagner.

Chukka : Vous le trouvez à Tarante dans la maison de Bates. Il est niveau 16, non entraîné et alignement bon. Il vous rejoint après que vous avez exploré les Mines de la montagne noire pour Bates. C'est un excellent combattant au corps à corps.

Dante : Vous le trouvez à Racine Noire (au Vieux Loup de Mer). Il est lvl 12, non entraîné et d'alignement bon. C'est un spécialiste dans les écoles de nécromancie blanche, force et magie de l'air. Son seul problème est qu'il n'aime pas les orcs, si vous en avez déjà un dans votre groupe, il risque de ne pas vouloir se joindre à vous.



Chien : Il se trouve à Cendrebou à côté de l'auberge. Lvl 12, sans alignement et spécialisé au corps à corps, il attend d'être sauvé par vous. C'est un compagnon plein de charme : outre qu'il ne compte pas dans leur nombre, il est excellent au corps à corps. Par contre, vous ne pourrez plus voyager en train.

Franklin Payne : Il se trouve à Racine Noire. Lvl 35, sans entraînement, il n'est accessible qu'à un certain moment du jeu. Il connaît le premier schéma dans chaque école de technologie.

Gar : Il est à Tarante dans l'exposition de H.T. Parnell. Lvl 10, sans entraînement, alignement bon. Vous devez être au moins de rang 2 en persuasion pour qu'il accepte de se joindre à vous. Faites-le parler de thé puis discutez avec Parnell. C'est un bon combattant au corps à corps.

Geoffrey Cendre-Tallerond : Il est à Cendrebou à proximité du cimetière. Lvl 12, sans entraînement, alignement mauvais. Vous devez être d'alignement mauvais pour le prendre avec vous. Il connaît les sorts des écoles de feu, force et nécromancie noire.

