



ARCANUM

ENGRENAGES & SORTILÈGES

SIERRA
www.sierra.fr

TROIKA
GAMES



ARCANUM

ENGRENAGES & SORTILÈGES

SIERRA
www.sierra.fr

TROIKA
GAMES

Préface

Jamais un ouvrage ne s'était attaché à retracer les quelque six millénaires de l'histoire d'Arcanum. Les personnes interrogées vous rétorqueront volontiers qu'il serait impossible de traiter l'immensité d'un tel sujet dans un volume unique ! Rédiger l'histoire intégrale d'Arcanum constituait la grande ambition du jeune homme que j'étais, mais, alors, je pensais qu'il ne serait jamais possible d'y parvenir d'une façon simple ou concise. C'est ainsi que j'ai travaillé durant de longues années, voyageant là où mes recherches me menaient et rédigeant pas moins de trente-deux volumes exhaustifs que j'eus l'audace d'intituler " Les encyclopédies d'Arcanum ". Ah, l'arrogance de la jeunesse !

J'ai conscience désormais qu'aucun homme ne sera jamais capable de rassembler toute l'histoire d'Arcanum. En outre, une tâche de cette ampleur devient de plus en plus utopique avec les années. Au cours de mes périples, j'ai eu l'opportunité de visiter nombre d'éminents scriptoriums et bibliothèques, toujours à la recherche des plus anciens livres, parchemins et tablettes encore exploitables. L'histoire d'Arcanum s'est dévoilée progressivement à moi, avec ses différents visages, au cours des semaines, des mois et même des années que j'ai passés à retranscrire et à traduire ces supports. Mais à chaque document produit sur une tablette d'argile, sur une plaque d'or frappé, sur un rouleau de délicat vélin, correspondaient une centaine de papyrus aussi secs et fragiles que des feuilles mortes et une centaine d'autres encore réduits en fragments inutilisables. Les millénaires de connaissance contenus dans ces documents risquaient d'être perdus à jamais. Dans certains cas, c'est d'ailleurs ce qui se produisit avant même que je ne les découvre.

Les civilisations des elfes et des nains possèdent toutes deux une riche tradition orale, qui conte des événements encore plus lointains et obscurs que ceux recensés par leurs scribes. Mais il est difficile pour quiconque appartenant à une autre race ou à une autre culture d'accéder à ces traditions orales. Je n'ai eu que très rarement la chance d'entrer dans leur secret. Peut-être en est-il mieux ainsi, car la frontière entre le réel et le mythe a tendance à s'atténuer avec le temps, et la retranscription des histoires orales est davantage du domaine du folklore que de l'Histoire. Je me suis efforcé autant que possible d'ancrer mes écrits dans la réalité, préférant parfois pécher par excès de discrétion plutôt que de céder aux spéculations ou à la naïveté. J'ai fini par comprendre qu'il est bien souvent plus aisé de croire à une histoire si elle est racontée avec art que de prouver la réalité de celle-ci !

Un certain nombre de théories scientifiques concernant l'histoire des peuples civilisés

d'Arcanum ont vu le jour récemment. Contrairement à ce qu'affirme Monsieur Jean Baudoin, ce sont en réalité les elfes et les nains qui ont atteint les premiers ce que l'on peut appeler la " civilisation ", il y a de cela des milliers d'années. En effet, c'est au sein de ces deux races, plus anciennes, que l'on retrouve les premières véritables traditions historiques. La culture des gnomes semble plus récente que celle des deux premières, bien que l'on puisse attribuer l'absence de documents historiques exploitables à la nature très secrète des gnomes. L'évolution de la civilisation humaine semble, en comparaison, s'être déroulée de façon beaucoup moins rapide : les premières productions artistiques et culturelles significatives de la civilisation humaine ne datent que de deux mille ans. Il y a naturellement des exceptions à ces règles générales ; mais avant cette date, l'humanité semble n'avoir été composée en majorité que de tribus nomades illettrées, de hordes de barbares et d'hommes des cavernes vivant de la cueillette et de la chasse.

On ne peut évoquer l'histoire plus récente d'Arcanum sans aborder la rupture qui se dessine de plus en plus nettement entre la sorcellerie et ce que l'on a désormais coutume d'appeler la technologie. Mes recherches m'ont permis d'établir une corrélation directe entre l'utilisation de plus en plus répandue de ces deux forces et l'évolution accélérée qui se manifeste au sein des différentes sociétés. Les elfes ne sont-ils pas les véritables précurseurs de la sorcellerie (ou, comme le suggère Monsieur Baudoin, les premiers-nés de l'Ere de la sorcellerie ?) ? Les nains, quant à eux, ne furent-ils pas les pères fondateurs de la tradition technologique, des siècles avant l'avènement de Monsieur Bastien et de ses machines à vapeur ? Il semble que les humains aient hérité du patrimoine scientifique des nains : ne nous apprêtons-nous pas à entrer dans l'âge d'or de notre expansion et de notre hégémonie culturelles ?

En dépeignant avec précision notre passé, cet humble ouvrage parviendra peut-être à nous éclairer sur l'évolution du monde dans les années à venir. Un sage a dit une fois que ceux qui n'étudiaient pas l'histoire étaient condamnés à la répéter. J'ajouterais simplement à cela que le " futur " d'aujourd'hui est simplement l' " histoire ", à naître, de demain. J'ai la conviction que, pour savoir où nous allons, il nous faut savoir d'où nous venons et ce qu'il y a eu avant nous. C'est à cette fin que j'ai recueilli toutes les connaissances que je possède d'Arcanum dans cet ouvrage unique, dont j'ai espoir qu'il recevra un bon accueil de la part des lecteurs de tous les horizons.

PRÉFACE AU PRÉCIS DE L'HISTOIRE D'ARCANUM

Docteur Jules Crépin

*Département d'Histoire
Université de Tarante*

Chapitre 1 : Introduction

Les extraits suivants sont tirés de l'ouvrage Principia Technologica, avec l'aimable autorisation de son éditeur, les Presses universitaires de Tarante, et de son auteur.

©1876. Tous droits réservés.

Principia Technologica

RECUEIL DES CONFÉRENCES DONNÉES PAR
Monsieur Henri Guéridont

Une illustration pratique des principes de la science

Chapitre quatrième : De l'éternel conflit entre les forces naturelles et supranaturelles

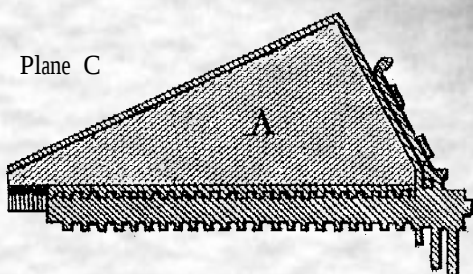
Jusqu'ici, nos expériences ont servi à illustrer les principes de la loi naturelle. Le but des exercices présentés dans le présent chapitre est de démontrer l'existence d'un conflit fondamental entre loi naturelle et loi supranaturelle - la loi naturelle étant représentée par une diversité de mécanismes technologiques peu complexes, tandis que la loi supranaturelle a trait à des dispositifs magiques également peu complexes. Comme pour toutes nos expériences, ces exercices ont été sélectionnés pour leur facilité d'exécution et leur simplicité de conception. Ils peuvent être réalisés par des étudiants de tous âges.

TRAVAUX PRATIQUES N°1 : LE PLAN INCLINÉ

Vous vous en souvenez certainement, nous avons déjà étudié le plan incliné et ses diverses applications dans une leçon précédente. Il s'agit d'un mécanisme simple qui a pour fonction de faciliter le déplacement d'objets d'un point à un autre. Le plus humble des fermiers saura reconnaître l'utilité d'une telle machine. En effet, il est toujours plus aisé de pousser un chargement sur une pente descendante

plutôt que de le déplacer sur une surface plane ! Deux principes de la loi naturelle entrent ici en ligne de compte, mais celui qui nous intéresse le plus est celui que nous appellerons " le coefficient de frottement ".

Commençons par placer un objet sur le plan incliné. Pour les besoins de l'expérience, nous avons choisi un simple bloc de pierre. Vous noterez que, lorsque le plan incliné C est placé en angle droit, le bloc A commence à glisser automatiquement vers le bas sans qu'une force particulière soit mise en œuvre. Souvenez-vous du chargement que le fermier veut déplacer. Si la pente est importante, il n'aura absolument pas besoin de pousser sa charrette. Celle-ci se déplacera toute seule.



Il existe une résistance naturelle à son déplacement vers le bas. C'est cette résistance que nous appelons coefficient de frottement.

En revanche, si la pente n'est pas suffisamment prononcée, le bloc A ne glissera pas de lui-même. Il existe une résistance naturelle à son déplacement vers le bas. C'est cette résistance que nous appelons coefficient de frottement. Plus ce coefficient est bas, plus l'angle d'inclinaison doit être réduit pour que le bloc puisse glisser de lui-même.

Commencez l'expérience avec un angle d'inclinaison très faible, de pente quasi-nulle. Prenez le bloc A et placez-le sur le plan incliné C. Vous remarquez que le bloc ne bouge pas. Après avoir observé ce fort coefficient de frottement, faites évoluer l'angle d'inclinaison petit à petit jusqu'au moment où la force de frottement n'est plus suffisante et que le bloc commence à bouger. Une fois que vous avez déterminé avec suffisamment de précision l'angle nécessaire pour que le bloc puisse glisser de lui-même, réduisez l'angle d'inclinaison d'un degré ou deux. Vous avez maintenant trouvé le parfait équilibre pour lequel le coefficient de frottement est suffisamment élevé pour pouvoir compenser l'angle du plan. A ce stade de l'expérience, il suffirait de réduire d'une

toute petite fraction le coefficient sus-mentionné pour permettre au bloc A de glisser.

Introduisez un artéfact magique dans le système. Rapprochez-le progressivement du plan incliné C. Voyez comme le bloc A commence à glisser subitement vers le bas ! Ni l'angle d'inclinaison, ni la nature du bloc n'ont changé.. Mais l'artéfact magique modifie le coefficient de frottement lorsqu'il est à proximité du plan incliné.

Ce changement n'est pas constant et demeure imprévisible, par conséquent le bloc ne glissera jamais de la même manière. C'est cette même inconstance et cette même imprévisibilité qui rendent impossible la compensation de ces effets sur les machines. Une altération aussi légère soit-elle du coefficient de frottement peut même faire grincer des engrenages, faire céder des courroies et bloquer des rouages, ce qui peut être lourd de conséquences !



TRAVAUX PRATIQUES N°2 : LE PENDULE

Le principe du pendule fut découvert par les premiers technologistes, comme vous devez vous en souvenir. Il fut déterminé que le temps de balancement en avant et en arrière de chaque pendule d'une longueur donnée est toujours identique, quels que soient l'ampleur du rayon de l'oscillation et le poids du plomb. Les pendules sont plus fiables pour mesurer le temps que les horloges mécaniques parce qu'ils sont moins influencés par les variations de températures.

Commençons notre deuxième expérience avec trois pendules. Faites balancer les trois pendules et mesurez le temps de balancement de chacun d'eux, en utilisant une montre à gousset ou une clepsydre. Nous observons tout d'abord que les pendules qui ont les plus longs fils oscillent plus lentement que les autres. En fait, la période d'oscillation de chaque pendule est mathématiquement vérifiable et peut-être exprimée au moyen d'une formule arithmétique. Pour déterminer cette période d'oscillation, il suffit de calculer la racine carrée de la longueur du fil.

Rapprochez maintenant l'artéfact magique tout en laissant les pendules se balancer. Regardez comme les pendules se mettent à osciller de plus belle ! Certains pendules se balancent plus lentement alors que d'autres oscillent plus rapidement que nos formules mathématiques le laissaient prévoir. La variation de ces nouveaux balancements n'est plus

proportionnelle à la longueur du fil, au poids du plomb ou à l'amplitude du balancement. Le seul facteur déterminant est la présence de l'artéfact magique à proximité des pendules, paramètre qui ne saurait être prévisible.

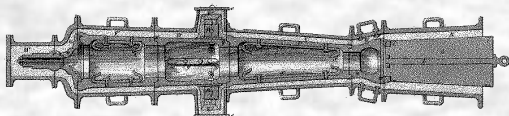
Comme dans notre première expérience, les effets sont imprévisibles. Les conséquences sur le fonctionnement des machines peuvent être rapidement mesurées. En présence de forces supranaturelles, horloges, moteurs et métronomes se dérèglent complètement. C'est l'un des effets secondaires de l'interaction des lois supranaturelles avec les lois naturelles associées au mouvement d'oscillation.



TRAVAUX PRATIQUES N°3 : LE CIRCUIT ÉLECTRIQUE

Pour notre démonstration finale, nous utiliserons un circuit électrique identique à celui que nous avons créé lors de notre leçon de la semaine dernière. Vous vous en souvenez certainement, il s'agit d'une machine de conception relativement simple : une petite batterie nous sert de source électromotrice et fournit du courant à une résistance qui se termine ici par une petite ampoule. Pour les besoins de l'expérience, les fils utilisés dans le circuit disposent d'une résistance négligeable.

Rappelez-vous que, lorsque le circuit est fermé par l'interrupteur B, une différence de potentiel est créée entre la batterie et l'ampoule. Selon la loi naturelle, l'électricité passe du potentiel le plus élevé au potentiel le plus bas en parcourant le chemin de moindre résistance. Dans ce cas précis, ce chemin est constitué par le fil électrique. Par conséquent, le filament qui se trouve à l'intérieur de l'ampoule devient incandescent grâce au courant qui le traverse. Ensuite, une fois le circuit rouvert, l'électricité ne peut plus circuler et l'ampoule s'éteint.



*Aucune substance isolante n'a encore été découverte
pour prévenir ces effets.*

Fermez le circuit pour rallumer l'ampoule. Voyez comment le filament devient incandescent. Maintenant, approchez du circuit un artéfact magique. Vous remarquerez

que l'ampoule se met à scintiller ! L'objet semble interrompre sporadiquement les potentialités électriques inhérentes au circuit, ce qui normalement entraînerait un passage du potentiel le plus haut au potentiel le plus bas, mais qui dans le cas présent entraîne un mouvement alternatif dans la plus grande des confusions.

Aucune substance isolante n'a encore été découverte pour prévenir ces effets. En conséquence, la présence de forces supranaturelles continue à causer des dégâts sur les machines qui requièrent un flux ininterrompu d'électricité pour fonctionner correctement. Notez bien qu'étant donné que notre circuit électrique est une très petite machine et que notre batterie ne fournit pas beaucoup de courant, nous ne courons aucun risque pendant cette expérience. Toutefois, le risque auquel on s'expose est beaucoup plus élevé lorsqu'on utilise des machines plus importantes et plus complexes qui canalisent d'immenses quantités d'énergie et sur lesquelles l'influence de forces magiques aurait des effets beaucoup plus désastreux ! L'interruption des potentiels électriques d'une machine mettant en jeu une énorme quantité de force électromotrice n'est pas seulement gênante, elle est surtout extrêmement dangereuse. En effet, nombreux sont les technologistes qui ont péri après avoir perdu le contrôle d'un moteur ou d'un générateur. Dès lors, la plus grande prudence est de rigueur.



Chapitre 2 :

Préparation au jeu

Les personnages préfabriqués de Monsieur Christie ou comment commencer rapidement une aventure dans Arcanum

Les créateurs de ce merveilleux jeu ont pensé à ceux qui n'auraient pas la patience de passer par le long processus de création de personnage. Oui, cher joueur. Votre périple dans Arcanum peut commencer sans plus attendre ! Un certain nombre de personnages ont en effet déjà été créés, vous évitant ainsi la fastidieuse tâche d'en créer un de toutes pièces !

Dans le menu principal, sélectionnez " Un seul joueur " (figure 2-1), puis choisissez " Nouvelle partie " (figure 2-2) et " Choisir personnage " (figure 2-3). Vous verrez apparaître une liste de personnages disponibles pour votre périple (figure 2-4). Il vous suffit de cliquer sur chaque nom du volet de gauche pour obtenir la biographie de chaque personnage. Ces informations apparaissent dans le volet droit de l'écran. Lorsque vous avez fait votre choix, cliquez sur la flèche en bas à droite (figure 2-4) pour commencer à jouer avec un personnage parfaitement opérationnel.

Si, en revanche, vous préférez créer votre propre personnage et que vous avez suffisamment de patience pour ainsi retarder le début de votre aventure, vous pouvez choisir " Créer personnage " (figure 2-3), puis cliquer sur la flèche en bas à droite de l'écran.



Figure 2-1

Toutefois, avant d'aller plus loin, un joueur avisé ne saurait faire l'économie de la lecture du reste de ce chapitre. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur la touche Echap de votre clavier (figure 2-2).

Le menu reproduit en figure 2-2 vous permet non seulement de commencer une nouvelle partie, mais également d'accéder à une partie préalablement enregistrée (voir l'option " Charger partie "). Vous pouvez également accéder directement à la dernière partie enregistrée en cliquant sur le bouton " Dernière partie ". Pour plus d'informations sur les parties enregistrées, veuillez-vous reporter à la section 3-8. Enfin, l'option " Voir l'introduction " vous permet de visualiser le film de présentation de notre jeu. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur la touche Echap.

A partir du menu principal, vous pouvez initier une partie multijoueur où vous joindre à une partie existante (voir " Multijoueur ", figure 2-1). Reportez-vous au chapitre 5 pour plus d'informations sur les parties multijoueur dans Arcanum. En sélectionnant "



Figure 2-2



Figure 2-3

Options ", vous pouvez configurer vos préférences de réglages pour la partie, la vidéo ou le son. Pour plus d'informations sur ces options, veuillez consulter la section 3-8.

EVOLUTION DE L'ACTION : UN BREF APERÇU DE LA FAÇON DONT LES PERSONNAGES SONT CRÉÉS

La création de personnages dans Arcanum se fonde sur un système de points. En pratique, cela se manifeste par le fait que chaque caractéristique, compétence, sort et discipline technologique du jeu coûtera au joueur des " Points de personnage " qui lui sont alloués. Tous les personnages commencent le jeu avec certaines caractéristiques dotées d'une valeur par défaut. Mais, pendant le processus de création de personnage, le joueur peut dépenser des points de personnage pour améliorer l'une de ces caractéristiques ou compétences ou pour acquérir des disciplines technologiques ou des sorts avant le début de la partie.



Figure 2-4

Outre les modifications possibles grâce aux points de personnage, un joueur peut aussi choisir une race ou des antécédents particuliers pour son personnage, ce qui influencera les capacités dont il dispose en début de jeu. Lorsque le personnage passe au niveau d'expérience suivant, il obtiendra des points de personnage supplémentaires, que le joueur pourra répartir à sa guise pour améliorer les performances de son personnage, en augmentant le niveau de ses caractéristiques et compétences les plus utiles.



Figure 2-5

UN PRIVILÈGE UNIQUE : LE CHOIX D'UNE IDENTITÉ ET D'UN VISAGE

La première étape à suivre pour le joueur intrépide consiste à sélectionner un portrait approprié pour son personnage. Un certain nombre de portraits correspondant à la race et au sexe du personnage s'affichent. À l'aide des flèches situées en regard du portrait, parcourez les différentes images proposées (figure 2-5). En fonction du choix effectué, le



Figure 2-6

portrait choisi sera réservé pour ce personnage en particulier, et aucun personnage non-joueur d'Arcanum ne disposera de ce portrait au cours du jeu. Les joueurs qui veulent s'essayer à plus de créativité pourront ajouter leurs propres portraits dans le jeu (reportez-vous à la documentation " Arcanum User Editing ").

Le joueur doit dans ce cas donner un nom à sa création avant de pouvoir lancer le jeu. Cette opération est effectuée en cliquant sur la fenêtre Nom (figure 2-6), dans laquelle le nom choisi doit être indiqué. Les personnages non-joueurs s'adresseront à votre personnage en utilisant le nom que vous aurez indiqué.

DE L'IMPORTANCE DE L'ORIGINE OU DU BON CHOIX DU GENRE ET DE LA RACE

Le choix du sexe effectué par le joueur (figure 2-7) n'est pas sans conséquences. Cette délicate décision influencera bien évidemment la façon dont les gens courtois s'adresseront à votre personnage. Mais, indépendamment du fait que les gens vous appelleront " Monsieur " ou " Madame " selon le cas, ce choix du sexe aura d'autres conséquences d'ordre pratique sur le déroulement du jeu. En effet, le sexe a une conséquence directe sur les caractéristiques personnelles du personnage et, au cours du jeu, certaines quêtes peuvent se présenter uniquement pour les dames, alors que d'autres seront réservées à la gent masculine. Dans certains cas, les quêtes auront même deux dénouements différents, selon que le personnage est une femme ou un homme.



Figure 2-7

Une fois le sexe déterminé, il vous faut procéder à d'autres choix. Le choix de la race (figure 2-8) modifiera certaines caractéristiques, compétences et attributs d'un personnage ainsi

que la façon dont les personnages non-joueurs réagiront face à celui-ci. Toutefois, en règle générale, Arcanum est jouable avec n'importe quelle combinaison de sexe et de race. Ne vous inquiétez pas, vous devriez pouvoir mener à bien votre aventure dans tous les cas, même si la combinaison que vous avez choisie n'est pas très heureuse. Les modifications de caractéristiques et de caractéristiques dérivées résultant du choix d'un sexe ou d'une race en particulier apparaissent dans le volet droit de l'interface, vous permettant de visualiser la façon dont vos choix affectent votre personnage. Veuillez noter qu'un changement de race ou de sexe entraînera une modification de votre portrait, puisqu'ils sont associés à des races et sexes particuliers.



Figure 2-8

Pour obtenir des informations sur les différentes races, reportez-vous à l'annexe 2.

DES CICATRICES QUI MARQUENT à VIE, OU L'HISTOIRE TRAGIQUE D'UN PERSONNAGE... QUELQUES MOTS SUR LES ANTÉCÉDENTS

Après avoir sélectionné la combinaison de race et de sexe qui vous convient le mieux, vous pouvez maintenant choisir les " Antécédents " de votre personnage (figure 2-9). Une description des antécédents consiste, cela va sans dire, en un historique de la vie du personnage à ce jour, faisant ressortir les événements marquants de son passé. Naturellement, un tel récapitulatif englobe à la fois des aspects positifs et négatifs, qui généralement s'auto-équilibrent. Gardez toutefois à l'esprit que la sélection d'un antécédent, d'une race et d'un sexe est le seul moyen dont vous disposez pour diminuer certaines compétences ou caractéristiques de votre personnage. En effet, l'éditeur de personnage permet uniquement d'augmenter ces attributs.





Figure 2-9

Bien entendu, les antécédents sont complètement facultatifs ! Si vous sélectionnez "Aucun antécédent notable", le personnage ne fera l'objet d'aucune modification. On supposera alors que son enfance a été parfaitement normale et satisfaisante à tous les points de vue. Un dernier mot pour tous les aventuriers : de nombreux antécédents sont associés à un sexe ou à une race en particulier et ne seront pas disponibles à moins que vous ayez fait la sélection appropriée.

LE COMPAGNON IDÉAL DE TOUT BON JOUEUR : L'ÉDITEUR DE PERSONNAGE

Pour terminer, cliquez sur la flèche droite pour accéder au dernier écran de création de personnage, écran que vous reverrez souvent au cours du jeu. Il s'agit de l'éditeur de personnage (figure 2-10), à partir duquel le joueur peut modifier les caractéristiques, compétences, sorts ou disciplines technologiques de son personnage. A la



Figure 2-10

vue d'une telle interface, même le plus téméraire d'entre nous prendrait peur. Mais ne perdez pas espoir, cher joueur ! Ceux qui ne souhaitent pas acquérir des attributs spécifiques pour leur personnage peuvent ignorer complètement ces sujets complexes et utiliser l'un des " Modèles d'auto-progression " spécial paresseux (voir ci-dessous). A ce stade, vous pouvez directement passer à la fin du chapitre, à la section intitulée " Achat d'équipement ".

La plus importante des règles à retenir ici est la suivante : dans le jeu, chaque attribut coûte un point de personnage ou PP. Chaque caractéristique, compétence, sort ou discipline technologique coûtera un PP, et ce, quelle que soit sa valeur du moment. En gardant cela à l'esprit, vous devriez pouvoir décider facilement comment répartir vos points et un joueur avisé devrait également être capable de planifier ses futures acquisitions.

Nous admettons que, de prime abord, l'utilisation de l'éditeur de personnage puisse vous paraître ardue. Pour vous aider dans cette tâche, toutefois, un petit esprit malin vous donnera des conseils sur la façon de procéder. Lorsque vous passez sur une zone Caractéristique, Compétence, etc. de l'éditeur de personnage, un bref message explicatif s'affiche. En outre, le petit esprit malin vous révélera les conditions requises pour obtenir telle ou telle compétence. Par exemple, les disciplines technologiques requièrent une valeur minimum d'intelligence !

L'AMNÉSIE VOUS GUETTE ? OU COMMENT TROUVER DES INFORMATIONS D'ORDRE GÉNÉRAL SUR L'INTERFACE

Dans l'éventualité où vous auriez déjà oublié les décisions que vous avez prises quelques moments auparavant pour la description générale du personnage, ne paniquez pas ! Sur cet écran, le joueur pourra trouver les informations élémentaires sur son personnage. Les attributs présentés comprennent le nom, le portrait, la race, le sexe, le niveau et le nombre de points. Vous verrez également sur cet écran l'âge du personnage (Messieurs, veuillez détourner votre regard si le personnage est une dame !). Tous les personnages commencent leur voyage dans Arcanum en tant que jeune adulte, mais l'âge de la majorité varie selon la race.

LES HUIT CARACTÉRISTIQUES DE BASE : UN SUJET D'IMPORTANCE

Tous les personnages disposent de huit caractéristiques, quatre de nature physique et quatre cérébrales. Pour ces deux catégories, physique et cérébrale, les caractéristiques sont organisées en quatre groupes : puissance, capacité, résistance et apparence. La puissance du corps est sa force, alors que la puissance de l'esprit est l'intelligence. La capacité

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 hérité.

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 1. 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 bienfaitantes 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 : CHOSES 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	Discrétion	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.



INTRODUCTION AUX SORTS

En cliquant sur le bouton Sort (figure 2-17), vous voyez s'afficher la fenêtre Sort correspondant à votre personnage. Arcanum recèle seize arcanes de magie différents et voici tous les sortilèges qui leur sont associés :



Figure 2-17

Déplacement - Sortilèges liés au mouvement et au déplacement d'êtres ou d'objets.

Divination - Sortilèges permettant d'obtenir des informations ou des connaissances.

Air - Sortilèges basés sur l'utilisation du premier élémentaire, à savoir l'air et le vent.

Terre - Sortilèges basés sur l'utilisation du deuxième élémentaire, à savoir la terre et la roche.

Feu - Sortilèges basés sur l'utilisation du troisième élémentaire, à savoir le feu et la chaleur.

Eau - Sortilèges basés sur l'utilisation du quatrième élémentaire, à savoir l'eau et la glace.

Energie - Sortilèges basés sur l'utilisation et la manipulation des énergies cosmiques pures.

Mental - Sortilèges permettant d'influencer et de contrôler l'esprit d'une cible faible.

Méta - Ensemble des sortilèges qui ont la primauté sur les autres sortilèges.

Transformation - Sortilèges capables de modifier la structure matérielle d'une cible.

Nature - Sortilèges permettant de manipuler et de contrôler les plantes, les animaux et les forces naturelles.

Nécromancie noire - Sortilèges qui affectent de façon négative la force vitale d'une créature.

Nécromancie blanche - Sortilèges qui affectent de façon positive la force vitale d'une créature.

Illusion - Sortilèges qui permettent de contrôler la lumière et les illusions.

Invocation - Sortilèges qui permettent d'invoquer des créatures de plus en plus puissantes.
Temporel - Ensemble des sortilèges qui permettent de contrôler le cours du temps.

Chaque catégorie d'arcanes de magie comporte cinq sortilèges, lesquels doivent être acquis dans l'ordre, chacun induisant celui qui le précède. En outre, il faut posséder le niveau de volonté nécessaire pour pouvoir lancer un sortilège, chaque niveau de sortilège exigeant une volonté toujours plus importante. Si le personnage est doté d'une intelligence inférieure à cinq, l'apprentissage des sortilèges est impossible.

Pour acquérir un sortilège, cliquez sur le bouton Plus en regard de celui-ci. Cette acquisition peut être annulée en cliquant sur le bouton Moins correspondant. Gardez à l'esprit que chaque point de personnage utilisé pour un sortilège entraîne la modification de l'aptitude à la technologie ou à la magie du personnage, ce qui aura des conséquences sur l'interaction du personnage avec les objets magiques et technologiques.

Sachez également que le fait de lancer un sortilège coûte au mage une certaine quantité de fatigue. En outre, certains sorts provoquent une fatigue continue, proportionnelle au temps d'utilisation du sort. Si jamais la fatigue tombe à 0 ou en deçà, tous les sortilèges seront interrompus et le jeteur de sort s'écroulera de fatigue et restera inconscient le temps que son niveau de fatigue redevienne supérieur ou égal à 1. Le jeteur de sort ne peut pas utiliser plus de sorts que l'équivalent de la valeur de son intelligence divisée par 4. Eh oui, cher lecteur, vous avez bien compris. Un personnage doté d'une intelligence inférieure ou égale à 3 ne pourra entretenir aucun sort ! Mais une personne dotée d'un faible niveau d'intelligence aura certainement déjà assez de mal à contrôler ses fonctions corporelles sans avoir à s'occuper des énergies mystiques !

Toutefois, les sortilèges ne réussissent pas à tous les coups. Si certains sortilèges s'avèrent impitoyables pour la victime, sa constitution ou sa volonté pourront dans certains cas lui permettre de résister à certains sortilèges. De même, les sorts ou objets magiques ont parfois du mal à fonctionner s'ils sont utilisés par ou contre une cible possédant une aptitude technologique, si petite soit-elle (reportez-vous au chapitre 3 pour plus d'informations à ce sujet). Quelle que soit la raison de son échec, le malheureux jeteur de sort en paiera le prix en points de fatigue.

Remarque : une aptitude technologique innée peut causer l'échec d'un sort. Le risque d'échec est proportionnel à l'aptitude technologique du jeteur de sort et au niveau du sort. Un personnage doté d'une aptitude technologique élevée qui jette un sort de niveau 5 a de très fortes chances de voir son sortilège échouer.

Pour obtenir une liste complète des sortilèges de chaque catégorie d'arcanes, veuillez vous reporter à l'annexe 3.

LES MODÈLES D'AUTO-PROGRESSION SPÉCIAL PARESSEUX OU COMMENT ÉVITER DE SE LAISSER EMPOISONNER LA VIE PAR LA CRÉATION DE PERSONNAGE !

En cliquant sur le bouton Modèles (figure 2-18), vous accédez à la fenêtre Modèles d'auto-progression correspondant à votre personnage. Cette fenêtre affiche le modèle d'auto-progression actif de votre personnage et répertorie tous les autres modèles disponibles. S'il choisit l'option Aucun modèle, le joueur doit répartir manuellement les points de personnage qu'il obtient en gagnant de l'expérience, pour passer au niveau supérieur. Cependant, si le joueur opte pour un autre modèle de la liste, la répartition des points de personnage s'effectuera automatiquement sans que le joueur ait à intervenir. Chaque fois que le personnage accède à un niveau supérieur, le personnage essaie d'acquérir des caractéristiques, des compétences, des sorts ou des disciplines dans l'ordre imposé par son modèle actif. Ces acquisitions seront indiquées au joueur en même temps que le message annonçant au joueur qu'il a atteint un niveau supérieur.



Figure 2-18

Le joueur peut changer de modèle ou choisir l'option Aucun modèle à tout moment pendant le jeu. Il peut aussi inventer ses propres modèles d'auto-progression ! Reportez-vous au document intitulé " Arcanum User Editing " pour plus de détails à ce sujet.

Aptitude à la magie et à la technologie

Cette caractéristique est basée sur le nombre de points de personnage que le joueur a utilisé pour acquérir des sortilèges ou des compétences ou disciplines technologiques. Un personnage ayant utilisé la majorité de ses points pour acquérir des sortilèges disposera d'une aptitude à la magie. Inversement, le joueur ayant dépensé la majorité de ses points pour acquérir des compétences et disciplines technologiques aura une aptitude à la technologie. Cette caractéristique peut varier d'une aptitude magique de 100 % à une aptitude technologique de 100 %. Les personnages humains commencent le jeu avec une valeur nulle, parce qu'ils

n'ont pas d'inclination naturelle pour la magie ou la technologie. Le magitechnomètre que vous voyez s'afficher sur la droite de l'éditeur de personnage (figure 2-4) vous permet de connaître l'aptitude magique ou technologique de votre personnage.

Au fur et à mesure que l'aptitude du personnage à la magie augmente, l'utilisation de sortilèges et objets magiques est mieux maîtrisée et plus efficace. En toute logique, les objets technologiques seront moins efficaces lorsqu'ils seront utilisés par ce personnage et contre lui. De la même façon, si son aptitude à la technologie augmente, les objets technologiques seront mieux maîtrisés par le personnage... mais les sortilèges et les objets magiques seront moins efficaces lorsque celui-ci se trouvera à proximité.

En règle générale, un objet magique fonctionnera correctement pour quelqu'un n'ayant pas d'aptitude particulière, de façon optimale pour quelqu'un disposant d'une aptitude à la magie de 100 % et pas du tout pour quelqu'un doté d'une aptitude à la technologie de 100 %. L'inverse est tout aussi vrai pour un objet technologique. En effet, celui-ci fonctionnera correctement avec une personne n'ayant pas d'aptitude particulière, de façon optimale avec une personne disposant d'une aptitude à la technologie de 100 % et pas du tout avec une personne dotée d'une aptitude à la magie de 100 %.



Figure 2-19

DE L'ACHAT D'ÉQUIPEMENT OU COMMENT PROCÉDER AUX DERNIERS PRÉPARATIFS POUR LE VOYAGE DE VOTRE VIE.

Une fois tous les points de personnage répartis dans l'éditeur de personnage, le joueur peut cliquer sur la flèche en bas à droite pour accéder à la dernière fenêtre avant de commencer son périple, à savoir la fenêtre d'achat d'équipement (figure 2-19). Celle-ci ressemble trait pour trait à l'interface Troc que vous utiliserez au cours du jeu (reportez-vous au chapitre 3 pour de plus amples informations sur l'utilisation de l'interface Troc). Ici,

cher joueur, vous pouvez dépenser les précieux deniers qui vous ont été remis en début de partie et acheter l'équipement qui vous sera le plus utile au cours de votre voyage dans ce monde inconnu !

Tout en sachant que certains antécédents peuvent avoir largement entamé, voire supprimé un héritage ou, au contraire, conféré une grosse somme d'argent ou un objet de valeur, le joueur doit maintenant s'accorder quelques instants de réflexion. Quels sont les objets qui seront les plus utiles dans ces contrées où l'aventure vous guette à chaque coin de rue ? Achetez ou vendez selon vos envies. Si le prix vous paraît élevé, n'hésitez pas à revenir en arrière pour affûter les compétences en marchandage de votre personnage !

Lorsque vous avez terminé vos emplettes, cliquez sur la flèche verte en bas à droite de l'écran pour lancer le jeu.



Chapitre 3 : Déroulement du jeu... Du comment aborder la phase concrète du jeu !

Vo^tre aventure peut maintenant commencer. Vous obtenez enfin l'immense privilège d'accéder à l'interface principale du jeu (figure 3-1). Si cette interface reste toujours visible pendant votre périple dans Arcanum, elle l'est aussi lorsque d'autres sous-fenêtres sont ouvertes. Si une sous-fenêtre telle que l'écran Inventaire ou l'éditeur de personnage requiert un affichage en plein écran, une petite fenêtre circulaire apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Grâce à celle-ci, vous pouvez toujours surveiller votre personnage. Il vous suffit ensuite de cliquer dans cette petite fenêtre pour quitter la fenêtre active et poursuivre la partie en vue isométrique.



Figure 3-1

SECTION 3-1 : L'INTERFACE PRINCIPALE DU JEU

Prenons maintenant quelques instant pour analyser les divers éléments de cette interface.

Indicateurs de vie et de fatigue

Ces indicateurs vous renseignent sur le solde de points de vie (en bas à gauche) et le niveau de fatigue du personnage (en bas à droite). Vous remarquerez que les deux tubes en verre sont remplis de liquide : du liquide rouge pour les points de vie et du bleu pour la fatigue. Si votre personnage est empoisonné, l'indicateur de points de vie devient jaune, comme pour souligner que le sang du personnage est empoisonné. En dessous de chaque indicateur, vous verrez la valeur numérique exacte des points de vie et de fatigue associés au personnage.

La lumière des sages : la fenêtre à messages

Dans la partie inférieure de l'interface principale se trouve une fenêtre à messages, qui sera utilisée pour afficher les messages envoyés au joueur et pour fournir des informations détaillées sur certains éléments ou personnages importants au cours du jeu. Lorsque vous passez le curseur de votre souris sur la moitié supérieure de cette fenêtre, celui-ci se transforme en flèche pointée vers le haut et, inversement, si vous passez votre curseur sur la partie inférieure de la fenêtre, la flèche sera dirigée vers le bas. En utilisant ces deux flèches, le joueur peut parcourir aisément les messages qu'il a reçus. Notez toutefois que les descriptions, à l'inverse des messages, ne restent pas consignées dans cette fenêtre.

Voici quelques exemples de ces messages :

" Vous avez atteint un niveau supérieur. "

" Vous avez reçu du poison. "

" Vous avez obtenu x points d'expérience et x points de destin et mené à bien votre quête. "

Si vous passez votre curseur sur des personnages, des lieux et des objets, vous obtiendrez des renseignements les concernant. La description d'un personnage non-joueur vous fournira des informations sur son nom (s'il est connu), sur ses réactions et sur son état de santé. Un portrait du personnage en question sera affiché à gauche du texte descriptif. Vous remarquerez que tous les personnages, personnages non-joueurs et créatures peuvent être examinés de près par ce moyen-là. La description d'un objet vous permettra aussi de voir son image sur la gauche et, sur la partie droite, d'obtenir des informations relatives à cet objet, le cas échéant. Dans certains cas, l'environnement pourra susciter des remarques particulières sur des objets ou créatures notables.

Si vous cliquez sur les boutons Sorts ou Compétences (voir ci-dessous), la fenêtre correspondante viendra se superposer sur la fenêtre à messages. En cliquant de nouveau sur le même bouton, vous retournerez dans la fenêtre à messages.

Banque de raccourcis

Il existe dix boutons disponibles dans la banque de raccourcis. Chacun de ces boutons correspond à une touche du pavé numérique (touches 0 à 9). Le joueur peut faire glisser de l'interface différentes fonctions pour les déposer sur l'un des emplacements prévus à cet effet, permettant ainsi un accès plus rapide à ces fonctions. Ce système permet par exemple d'accéder plus rapidement à des objets (potions, armes) ou à des sorts. Un raccourci peut être activé soit en cliquant dessus, soit en appuyant sur la touche de raccourci portant le nombre correspondant. Lorsque le raccourci est activé, l'objet qui lui est associé est utilisé ou le sortilège correspondant est lancé. Dans les cas où l'action nécessite une cible, un curseur de visée permettra au joueur de désigner sa cible, même s'il s'agit de son propre personnage.

Si un objet est utilisé, il sera automatiquement remplacé dans la banque de raccourcis par un objet identique pris dans l'inventaire, s'il en existe un. Par exemple, si le premier raccourci était associé à une potion de guérison et que le joueur utilise cette potion, une autre potion identique sera extraite de l'inventaire, le cas échéant, pour être associée à ce raccourci. Si tel n'est pas le cas, le raccourci s'efface automatiquement. Le joueur peut supprimer manuellement un raccourci en le faisant glisser à droite de la banque de raccourcis et en le déposant dans l'onglet de destruction tout en bas.

Bouton Sort

Ce bouton, situé à gauche de la banque de raccourcis, permet de découvrir les différents effets associés à un objet magique. Reportez-vous à la section 3-6 pour de plus amples renseignements.

Indicateurs d'expérience

Ces indicateurs sont situés juste en dessous de la banque de raccourcis. Il existe deux indicateurs : les ampoules d'expérience et la barre d'expérience. Les ampoules d'expérience s'allument de gauche à droite, au fur et à mesure que le personnage étoffe son expérience. Elles permettent de mesurer le chemin parcouru par le personnage pour passer d'un niveau à l'autre. Lorsque la dernière ampoule s'allume, le personnage accède au niveau supérieur. La barre en dessous, au contraire, agit comme un miroir reflétant chaque ampoule. Elle vous permet de connaître le chemin qu'il reste à parcourir avant que l'ampoule suivante ne s'allume. Cette barre permet au joueur de connaître précisément la progression de son personnage.

Compteur Or/Munitions

En temps normal, ce compteur vous indique la quantité d'or transportée par le personnage. Toutefois, si le personnage brandit une arme qui nécessite des munitions d'un type particulier (flèches, balle, énergie ou carburant), le compteur affichera alors le nombre de munitions restantes.

Dernier Sort/Compétence

En dessous du compteur Or/Munition, vous voyez s'afficher les deux dernières actions pour lesquelles le joueur a utilisé une compétence ou un sort. Vous pouvez cliquer sur ces boutons directement ou appuyer sur la touche A de votre clavier pour activer le bouton situé le plus à gauche.



Figure 3-2

Boutons de vue détaillée

Chacun des quatre boutons en haut à gauche de l'interface principale vous permettent d'accéder à diverses fenêtres qui s'affichent en plein écran lorsque vous cliquez dessus. Nous l'avons vu, quand l'une de ces fenêtres secondaires est ouverte, vous pouvez toujours voir ce qui se passe sur l'interface principale grâce à la petite fenêtre circulaire située en haut à gauche de l'écran. Le joueur peut ainsi garder un œil sur son personnage et éviter qu'il ne se fasse attaquer pendant qu'il procède à des modifications dans l'éditeur de personnage. En cliquant à l'intérieur de cette petite fenêtre circulaire ou en appuyant sur la touche Echap de votre clavier, vous retournerez à l'interface principale du jeu.

Les quatre sous-fenêtres se présentent comme suit :

Gestion du personnage

En cliquant sur ce bouton ou en appuyant sur la touche C du clavier, vous accédez à l'éditeur de personnage, qui vous permet de voir toutes les caractéristiques et compétences de votre personnage (figure 3-2). Il s'agit du même éditeur que celui utilisé pour la création de votre personnage au début du jeu. Sur cette interface, le joueur peut répartir comme bon lui semble ses points de personnages inutilisés. Toutefois, il n'est pas possible d'annuler les acquisitions déjà effectuées lors de vos précédents passages dans cet éditeur. Ainsi, lorsque vous fermez cette fenêtre, toutes les modifications que vous aurez effectuées deviennent permanentes.

Lorsque le personnage accède à un niveau supérieur ou est affecté par quelque chose qui modifie ses caractéristiques ou compétences, ce bouton s'allume et reste allumé tant que le joueur n'ouvre pas l'éditeur de personnage pour voir ce qui s'est passé.

Journal

Le bouton Journal ou la touche L du clavier permettent d'afficher l'interface du journal, comme illustré dans la figure 3-3. Le journal d'un personnage reprend tous les événements importants qui ont marqué sa vie. Le journal est divisé en plusieurs sections auxquelles vous pouvez accéder en sélectionnant les onglets voulus sur le côté droit du livre. Si une section comprend plus de deux pages, des flèches apparaissent dans les coins supérieurs du livre pour vous permettre de parcourir les pages à votre guise et trouver l'information désirée.

La première section répertorie les différentes rumeurs et notes. Dans ces pages, le personnage a consigné tout ce qu'il a pu entendre d'utile pour le reste de son périple. Le personnage écrit en noir et vous indique toujours l'heure à laquelle il a consigné l'information dans le journal. Si le personnage découvre qu'une rumeur est fausse, celle-ci sera alors rayée du journal.

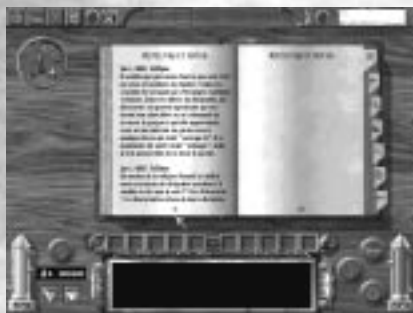


Figure 3-3



Figure 3-4

La section Quêtes (figure 3-4) reprend toutes les quêtes qui ont pu être proposées au personnage à un moment ou à un autre. La moindre bribe d'information est horodatée, mais la couleur varie selon les quêtes. Les quêtes refusées par le personnage apparaissent en noir. Les quêtes qu'il a acceptées sont enregistrées en bleu. Les quêtes qu'il a menées à bien sont inscrites en vert et sont barrées. Les quêtes qui n'ont pu être menées à bien, soit que le personnage a échoué, soit qu'un autre personnage l'a terminée avant vous (en mode multijoueur) apparaissent en rouge et sont barrées. Vous vous demandez dans quel cas une quête peut échouer ? Eh bien, prenons pour illustration ce regrettable incident. Imaginez que vous deviez sauver une princesse enlevée et que la seule chose que vous réussissiez à faire, c'est de la tuer ! Tout n'est pas perdu pour autant, car à certains moments, vous aurez les moyens de renverser la situation. Dans le cas de la princesse, vous auriez par exemple pu trouver un mage capable de la faire ressusciter. Dans ce cas-là, la couleur de la quête serait passée de rouge à bleu et vous auriez peut-être pu la mener à bien.

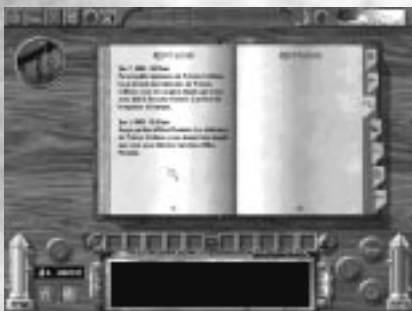


Figure 3-5



Figure 3-6

Les réputations (figure 3-5) sont le résultat de bonnes ou mauvaises actions accomplies par le personnage. A certains moments, un acte de bravoure pourra vous valoir l'admiration d'autrui, alors que d'autres agissements attiseront la haine et le mépris. Certaines réputations influencent légèrement la réaction d'autrui à votre égard, alors que d'autres réputations pourront engendrer des réactions beaucoup plus tranchées.

Les bénédictions (figure 3-6) sont des bonus accordés au joueur par une puissance divine. Inversement, les malédictions sont des pénalités infligées au joueur. Les bénédictions sont indiquées en bleu et les malédictions en rouge. Les bénédictions et les malédictions sont le fait de personnages divins et n'entrent pas dans le domaine de la sorcellerie ou de la technologie. Par conséquent, les sortilèges et les résistances n'ont aucun effet sur les bénédictions et les malédictions.



Figure 3-7

La section suivante du journal est consacrée aux victimes et aux blessures (figure 3-7). Cette section permet de conserver une trace de tous les ennemis tués par le person-

nage et ses compagnons ainsi que de toutes les blessures dont il a souffert. Les victimes sont énumérées sur la page de gauche. C'est là que vous pourrez voir le nombre total de victimes tuées par le personnage et ses compagnons. Des remarques sont ajoutées pour les victimes tuées de façon notable ou lorsque la victime était une créature très puissante ou



Figure 3-8

particulièrement maléfique. La liste des blessures du personnage apparaît, elle, sur la page droite du journal. Chaque blessure grave du personnage, telle que la cécité, les handicaps ou les cicatrices, est reprise ici avec le nom de la créature qui en est responsable. Si la blessure a été guérie, elle reste affichée pour mémoire, mais apparaît barrée.

La section Antécédents (figure 3-8) est un résumé des antécédents choisis pour le personnage pendant le processus de création. Si le joueur a choisi un personnage prédéfini, son histoire apparaît ici aussi.



Figure 3-9

La dernière section du journal est le contenu du porte-clefs (figure 3-9). Si un personnage possède un porte-clefs, cette section reprendra le nom de chaque clé dont il dispose. Si le personnage possède plusieurs porte-clefs, seul le premier d'entre eux sera pourvu de clefs et apparaîtra dans cette section.

Carte

Le bouton Carte et la touche W permettront au joueur d'accéder à deux interfaces distinctes, selon l'endroit où se trouve le personnage. Si le personnage est en ville, dans un donjon ou dans un endroit doté d'un plan, le bouton Carte apparaîtra sous la forme d'un parchemin. En cliquant sur celui-ci, vous obtenez une vue de l'interface Plan. Si le bouton Carte apparaît sous la forme d'un globe terrestre le joueur accède à l'interface Carte du continent.



Figure 3-10

La figure 3-10 illustre l'interface Plan. Vous noterez que le plan vous offre une vue détaillée et stratégique de votre entourage. Un réticule marque l'emplacement du personnage et, s'il a un compagnon, celui-ci est également indiqué. La boussole à droite de l'interface indique toujours le nord et les coordonnées précises du personnage sont affichées juste en dessous.

A gauche de cette interface, vous pouvez voir deux boutons. Le bouton Carte du continent permet au joueur d'obtenir une vue élargie de la carte du continent. Mais faites attention, cher joueur ! Un personnage ne peut entreprendre un voyage à partir de cette carte que s'il se trouve dans une zone répertoriée sur un plan. Si vous voulez parcourir le monde, vous devez d'abord quitter la ville ou le donjon en question. L'autre bouton est le bouton Plan. Ce bouton vous permet de passer de la carte du continent à un plan plus détaillé.



Figure 3-11

Le joueur peut aussi faire défiler la carte en utilisant la barre de défilement ou les flèches directionnelles du clavier. La carte de la ville permet aux joueurs de tracer des itinéraires en pointillés sur la carte en effectuant un clic gauche et d'effacer ces itinéraires par simple clic droit sur la souris. Vous verrez sur cette interface un bouton supplémentaire qui, une fois activé, permet de voyager d'un point à un autre sur la carte, lorsque ceux-ci sont reliés par des pointillés.

Regardez maintenant la figure 3-11, grâce à laquelle vous pourrez découvrir tous les secrets de cette carte. Elle ressemble beaucoup à l'interface Plan et permet de voyager d'un bout à l'autre d'Arcanum. Veuillez noter dès à présent que les accidents de terrain peuvent constituer des obstacles au déplacement d'un personnage. Il vous faudra alors choisir des itinéraires qui vous permettent de contourner les obstacles naturels tels que les montagnes ou les rivières. Pendant son périple un personnage pourra identifier à distance les choses qui lui semblent dignes d'intérêt. Dans ce cas, la machine électro-dynamique enregistrera l'emplacement en question et ajoutera un repère sur la carte. Si le joueur est pressé, il pourra interrompre le périple de son personnage et accéder immédiatement à l'endroit indiqué par le repère ou s'y rendre ultérieurement lorsque cela lui conviendra mieux.

Inventaire

En cliquant sur le bouton adjacent au bouton Carte ou en appuyant sur la touche I du clavier, vous accédez à l'écran Inventaire (figure 3-12). A partir de cet écran, le joueur peut choisir de prendre ou de laisser les objets qu'il transporte et qu'il a acquis ou trouvés au cours de la partie. Les objets que le personnage utilise sont représentés à gauche de l'écran dans neuf emplacements distincts. Chaque emplacement est réservé à une seule catégorie d'objet, comme des casques, des anneaux, des amulettes, des armes, des boucliers, etc.



Figure 3-12

A droite de l'écran, vous pouvez voir la grille d'inventaire, qui présente l'ensemble des objets que le personnage transporte, mais n'utilise pas. Le poids total de tous ces objets exprimé en livres Arcanum s'affiche en haut à gauche, ainsi que le niveau actuel d'encombrement du personnage et sa vitesse. Le nombre entre parenthèses qui apparaît à la suite du niveau d'encombrement représente le poids à atteindre (en livres Arcanum) pour passer au niveau d'encombrement suivant. Pour plus d'informations sur l'encombrement, reportez-vous à la section 3-2.

Le nombre total d'objets cumulables (l'or, les flèches, les balles, les énergies et le carburant) est également indiqué sur la partie droite de cet écran. Il existe aussi un bouton de rangement automatique qui permet d'agencer les objets de sorte qu'ils occupent le moins de place possible. Suivant le nombre de fois que vous cliquerez sur ce bouton, vous pourrez organiser alternativement les objets à l'horizontale ou à la verticale. Cette fonction peut s'avérer utile lorsque vous ramassez des objets particulièrement volumineux ! Elle peut également vous permettre de compresser l'inventaire de l'un de vos compagnons lorsque celui-ci décide de faire du troc avec un personnage non-joueur.

Vous pouvez déplacer les différents objets vers la grille d'inventaire et les emplacements d'utilisation en sélectionnant l'objet voulu, en le faisant glisser et en le déposant sur l'emplacement désiré. Si un objet est déposé dans un emplacement qui ne correspond pas à sa catégorie, il sera automatiquement replacé sur la grille. Si un objet est déposé dans un emplacement contenant déjà un objet, il s'y substituera.

Lorsque vous utilisez une armure, le personnage change immédiatement d'apparence, comme vous pouvez le constater par le biais de la petite fenêtre circulaire. Si une arme et un bouclier sont utilisés, ceux-ci seront visibles à condition que le personnage soit en mode

Combat (voir section 3-3). Les armures et armes utilisées par le personnage modifient ses scores d'attaque et de défense, ceux-ci étant indiqués dans les coins inférieurs de la grille d'utilisation d'objet. Ces scores permettent de mesurer le potentiel d'attaque du personnage (combinaison des dégâts et des compétences) avec une arme en particulier ou du potentiel de défense (combinaison de la classe d'armure et des résistances) avec une armure donnée. Ces scores s'étendent de 0 à 100, 0 représentant le potentiel le plus faible et 100 le meilleur.

Des objets peuvent être utilisés en cours de partie en les faisant glisser et en les déposant sur le bouton ovale représentant une main, à droite de l'écran. Ce bouton s'entoure d'un halo vert si l'objet peut être utilisé ou d'un halo rouge dans le cas contraire. Si l'objet requiert une cible, le joueur retournera dans le jeu en vue isométrique où il verra apparaître un curseur en forme de réticule. Le joueur peut alors cliquer sur la cible désirée et ce, même si c'est son propre personnage qui constitue la cible. Toutefois, si l'utilisation de l'objet ne s'avère pas nécessaire, vous pouvez effectuer un clic droit pour annuler l'opération.

Vous pouvez également vous débarrasser de certains objets en les faisant glisser et en les déposant sur le bouton ovale représentant une flèche, à droite de l'écran. Ce bouton s'entoure d'un halo vert lorsque l'objet peut-être mis de côté et d'un halo rouge dans le cas contraire. Les objets mis de côté sont placés aux pieds du personnage. Si plusieurs objets sont écartés, les objets s'entassent et servent de coffre de fortune pour les autres objets. Sachez que ce tas d'objets peut être pillé (voir " Pillage " dans la section " Vol " ci-dessous).

Vous pouvez aussi lancer des objets en les faisant glisser et en les déposant dans la fenêtre circulaire située dans le coin supérieur gauche de l'écran. Le joueur retourne alors dans l'interface principale et voit apparaître un curseur ayant pris la forme de l'objet à lancer. Afin de sélectionner une cible pour ce nouveau projectile, cliquez sur la cible ou sur l'emplacement désiré. Si vous changez d'avis, il vous suffira d'effectuer un clic droit pour annuler l'action et ramener l'objet dans l'inventaire. Si un objet lancé heurte un autre objet, il fera autant de dégâts qu'une arme s'il s'agit d'une arme de lancer (telle une dague). Autrement, les dégâts infligés par un objet lancé seront proportionnels à son poids, comme c'est le cas lorsque vous lancez une chaise ou une masse. Ce genre d'action sera perçu comme une agression si votre cible est une créature vivante.

Lorsque vous déplacez un objet cumulable (de l'or ou des munitions), vous accéderez à une interface de déplacement qui viendra recouvrir la fenêtre de message (figure 3-12a). Cette interface permet au joueur de sélectionner la quantité exacte de l'élément qu'il veut utiliser. La flèche droite permet de sélectionner la totalité des objets, alors que les boutons Plus ou Moins permettent d'ajuster la quantité choisie. Le joueur peut aussi indiquer manuellement la quantité voulue en saisissant une valeur numérique. En cliquant sur le bouton vert, vous confirmerez le déplacement et en cliquant sur le bouton rouge, vous annulerez l'opération.



Figure 3-12a

Lorsqu'un événement lié à l'un de ces quatre boutons se produit, le bouton associé s'allumera et clignotera en rouge. Toute conséquence sur le personnage provoquera l'illumination du bouton Editeur de personnage pour avertir le joueur de cette modification. Si vous entendez une rumeur ou que l'état d'une quête est modifié, si votre personnage est béni ou maudit, s'il tue ou est blessé, le bouton Journal s'allumera pour signaler une nouvelle entrée dans votre journal de bord. Si le personnage entre ou sort d'une zone urbaine, le bouton Carte indiquera ce changement géographique. Enfin, si le personnage gagne ou perd un objet, le bouton Inventaire en informera immédiatement le joueur.



Figure 3-13



DE L'ÉPINEUX SUJET DES POINTS DE DESTIN

En cliquant sur le bouton Destin ou en appuyant sur la touche F, vous accédez à un menu répertoriant les différentes façons dont le destin pourra vous donner un petit coup de pouce (figure 3-13) : la guérison totale, le coup et l'échec critiques sont des exemples parmi tant d'autres. Lorsque le joueur dépense un point de destin pour acquérir l'une de ces faveurs, le nombre de points de destin disponibles décroît. Selon les circonstances, la faveur choisie prendra effet immédiatement ou restera en vert dans la liste jusqu'à ce que le joueur se trouve dans une situation justifiant son utilisation. Pour annuler une faveur du destin en attente d'utilisation, le joueur doit cliquer sur la sélection en vert et le point de destin correspondant lui sera restitué. Si le joueur ne dispose d'aucun point de destin, il a néanmoins la possibilité d'ouvrir ce menu pour voir quelles sont les sélections en attente, mais il n'aura pas accès aux autres faveurs du destin.



Figure 3-14

Le repos et la notion du temps

Le bouton Repos, situé en haut à droite de l'écran, permet au personnage de s'octroyer un temps de repos réparateur lorsqu'il est épuisé. En cliquant sur ce bouton ou en appuyant sur la touche S du clavier, vous accédez à l'interface Repos (figure 3-14). Vous pouvez aisément faire dormir votre personnage à la belle étoile dans la plupart des zones sauvages, mais vous devez éviter les zones urbaines et ce, pour des raisons évidentes : les honnêtes gens n'apprécient guère les miséreux qui dorment à même le sol complètement ivres. Si le joueur essaie néanmoins de piquer un sommeil sur le pavé en ville, un menu Attente apparaît immédiatement. L'attente s'apparente au repos, mais elle n'est pas autant réparatrice. Pour dormir du sommeil du juste dans une zone habitée, il est préférable de trouver une auberge et un bon lit ! En cliquant sur le lit où il veut se reposer, le joueur accède automatiquement à l'interface Repos.

L'interface Repos confère deux options au joueur : il peut fixer un temps limite de repos pour son personnage (en heures) ou lui permettre de dormir tout son saoul jusqu'à l'aube ou jusqu'à ce qu'il ait complètement récupéré. Le personnage n'est pas obligé de dormir pendant le jeu. Il faut tout de même savoir qu'il récupérera deux fois plus vite en dormant dans un lit que sur le sol. Le repos est aussi un bon moyen de passer le temps si le joueur attend un événement à venir.

La fenêtre en haut à droite de l'interface Repos est une vue chronologique à 180 degrés. Elle indique l'heure actuelle ainsi que la phase de lune. Ainsi, tous les 28 jours, on passera de la pleine lune à la nouvelle lune. L'heure actuelle est indiquée par les petites flèches au centre de la fenêtre. Ainsi, il sera midi dans le jeu lorsque le soleil passe au centre de la fenêtre. Le joueur peut aussi faire passer son curseur sur la fenêtre pour obtenir l'heure exacte.

SECTION 3-2 : DESCRIPTION GÉNÉRALE DU JEU

La majorité du jeu se joue à partir de l'interface de jeu principale en vue isométrique. Pour obtenir des informations sur les personnes, les lieux et les objets il vous suffit de faire passer votre curseur dessus. L'information s'affiche dans une fenêtre de message. Chaque description est accompagnée d'un symbole associé au sujet traité.

Lorsqu'il s'agit d'être vivants, vous obtiendrez leur nom, les réactions qu'ils peuvent avoir face à votre personnage, leur niveau et leur état de santé et de fatigue (figure 3-15). Lorsque le curseur est placé sur les compagnons de votre personnage, vous obtiendrez leur nombre exact de points de vie et de fatigue, alors que vous n'obtiendrez qu'un pourcentage approximatif pour les personnages non-joueurs. Dans la fenêtre de message, vous verrez un portrait de vos compagnons. En revanche, pour les autres personnages non-joueurs, seule une



Figure 3-15

image de la race à laquelle ils appartiennent apparaîtra, à moins que votre personnage n'ait lancé au préalable un sortilège de détection de l'alignement. Dans ce cas-là, une icône d'alignement s'affichera. En outre, si un personnage est en mode Discrétion, il recevra des indications sur la probabilité que la créature en question découvre sa présence. Ces informations indiqueront que le personnage est en sécurité (la cible n'a pas remarqué votre présence) ou en danger (la cible peut quasiment vous voir ou vous entendre).



Figure 3-16

Quant aux objets, leur nom et leur poids seront toujours indiqués, ainsi que d'autres informations spécifiques telle que la quantité de dégâts qu'ils peuvent causer pendant un combat. Pour illustration, reportez-vous à la figure 3-16, qui vous montre le résultat de l'examen d'un bâton. Dans certains cas, la description d'un objet peut aussi vous fournir des informations supplémentaires, telles qu'une mesure de quantité (pour de l'or ou des munitions) ou les dégâts qu'il est susceptible de causer ou qu'il a subis.

Lorsque les éléments du paysage sont examinés, la fenêtre de message affiche leur nom et, s'ils sont destructibles, leurs points de vie. Tous les éléments de paysage ne prêtent pas à commentaires. Seuls certains éléments du paysage seront dignes de retenir notre attention ! En examinant les portails et les coffres, vous pouvez savoir s'ils sont verrouillés ou ouverts.

Pour simplifier l'interaction avec son environnement, un simple clic sur un objet permet au personnage d'accomplir une action donnée. Si vous cliquez sur une porte par exemple, vous l'ouvrez. Si vous cliquez sur un être vivant, vous engagerez une conversation avec lui. Si vous cliquez sur un objet, vous pourrez le prendre. Si vous cliquez sur un coffre, vous le pillerez ou si vous cliquez sur un cadavre, vous le détrousserez. Si vous cliquez sur un lieu, vous commanderez à votre personnage de s'y rendre.

Vous avez d'autres alternatives à ces comportements par défaut :

Courir

Si le joueur maintient la touche Ctrl appuyée alors qu'il clique sur un lieu donné, son personnage s'y rendra au pas de course, plutôt qu'en marchant. Le joueur peut aussi configurer le menu Options pour que le personnage coure tout le temps (voir section 3-8). Sachez que la course coûte davantage de points de fatigue lorsque le personnage est en mode Combat.

Attaquer

Si le personnage est en mode Combat (voir section 3-3), un clic sur le bouton de la souris initiera une attaque plutôt qu'une tentative de communication. En mode Combat, il est possible d'attaquer à peu près tout et n'importe quoi : compagnons, portes, coffres, etc. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur la cible de votre choix en maintenant la touche Alt enfoncée. Enfin, lorsque vous cliquez sur une cible tout en maintenant la touche Maj enfoncée, vous obligez votre personnage à rester calme et à utiliser son arme en cas de nécessité, si elle est disponible.



Figure 3-17

Tirer des objets vers soi

Lorsqu'il n'est pas en mode Combat, le personnage peut tirer un objet ou un cadavre vers lui en cliquant sur celui-ci et en maintenant la touche Alt enfoncée. Le personnage doit être placé juste à côté de l'élément en question. Cela s'avère utile pour déplacer des objets ne pouvant être placés dans l'inventaire, comme des cadavres ou d'autres objets lourds qui doivent être dégagés du passage pour ne pas être exposés au regard des curieux.



Figure 3-18

Examen d'une créature

en mode Combat. Si le personnage est en mode Combat, vous pouvez passer votre curseur sur une créature ennemie pour obtenir des informations sur celle-ci. Ces informations s'affichent dans une fenêtre de message, indiquant notamment une estimation du pourcentage de réussite de votre personnage lorsqu'il attaque la créature avec son arme la plus basique (figure 3-17). Si un facteur donné réduit ce pourcentage de réussite et que le personnage est en mesure d'agir sur ce facteur, une icône apparaît pour indiquer la présence de ce facteur. La figure 3-18 vous montre toutes les icônes susceptibles d'apparaître dans un tel message. Ces icônes, de gauche à droite sont : le poids (qui nous indique que le personnage n'a pas la force suffisante pour utiliser une arme qu'il transporte), la cible (indiquant que la cible est hors d'atteinte pour une arme donnée), l'œil (indiquant que la cible est hors du champ de vision du personnage), le mur (indiquant que la cible se cache derrière une couverture partielle), l'ampoule (indiquant que la cible est faiblement éclairée) et la croix rouge (indiquant que le personnage souffre de blessures qui affectent ses compétences au combat).

Encombrement

Lorsqu'un personnage prend un objet dont le poids est suffisant pour dépasser un nouveau seuil d'encombrement, le joueur reçoit un message dans une fenêtre de message. Il existe plusieurs niveaux d'encombrement, qui peuvent aller d'un encombrement léger à un encombrement extrême. A chaque fois que le personnage passe à un niveau d'encombrement supérieur, sa vitesse en est proportionnellement affectée. Lorsque les plus hauts niveaux d'encombrement sont atteints, un personnage peut voir sa fatigue augmenter, de même que lorsqu'il transporte un poids important. En aucun cas, le personnage peut porter plus qu'il ne l'est autorisé par sa Charge en livres Arcanum (reportez-vous au chapitre 2 pour une définition de ce terme).



Figure 3-19

SECTION 3-3 : COMBAT

Cela fait partie de nos tristes attributions que de vous annoncer que le combat, pour le meilleur et pour le pire, fait partie intégrante de la vie d'Arcanum. S'il s'avère nécessaire d'infliger une petite correction à l'un de vos adversaires, vous pouvez vous mettre en mode Combat à tout moment en cliquant sur le bouton Combat de l'interface principale (figure 3-1). Votre personnage prendra les armes et un bouclier, s'ils sont disponibles, et livrera une bataille sans merci. En mode Combat, le joueur peut attaquer toutes les créatures rencontrées, à l'exception de ses compagnons, d'un simple clic sur la créature en question. Sachez que certains sortilèges et compétences peuvent être considérés comme des actions hostiles et si vous les utilisez à l'encontre d'un être vivant, celui-ci fera certainement preuve d'agressivité envers vous. Lors d'une conversation avec un personnage, si vous sélectionnez des réponses agressives, cela risque de conduire à une altercation physique avec votre interlocuteur.

Lorsque le personnage attaque, ses chances de toucher son adversaire sont indiquées dans la fenêtre de message (figure 3-17). Ces chances sont basées sur la compétence du personnage associée à l'arme qu'il utilise. A titre d'exemple, un personnage qui fait usage de ses poings ou de toute autre arme (à l'exception des armes technologiques ou de longue portée), sera obligé de mettre en œuvre sa compétence Corps à corps. Lorsque vous utilisez une arme ordinaire, c'est votre compétence Arc qui est mise en œuvre. Si l'arme utilisée est de nature technologique, le personnage utilisera sa compétence Armes à feu. Si le mode d'attaque sélectionné consiste à lancer un objet, que ce soit une dague, une grenade ou un légume pourri, vous utiliserez la compétence Lancer.

Par défaut, tous les combats dans Arcanum se déroulent en temps réel. Cela signifie en règle générale que, lorsque le joueur attaque ses adversaires, ceux-ci ripostent à cette

attaque. La vitesse d'attaque est déterminée par deux facteurs : la caractéristique Vitesse de l'attaquant et le facteur Vitesse de son arme. La somme de ces deux valeurs permet de déterminer la vitesse d'attaque globale. Plus la vitesse est importante, plus le personnage sera prompt à réagir et plus vite les attaques seront expédiées. Souvenez-vous toutefois que certains sortilèges et conditions (l'encombrement par exemple) peuvent réduire la caractéristique Vitesse du personnage, entraînant ainsi une réduction significative de la vitesse d'attaque globale.



Figure 3-20

Si le combat en temps réel ne vous convient pas, vous pouvez opter pour le mode de combat au tour par tour en appuyant sur la barre d'espace du clavier. Dans ce cas, vous voyez s'afficher un compteur des points d'actions au tour par tour, juste au-dessus de la banque de raccourcis (figure 3-19). Le personnage dispose d'autant de points d'action que de points de vitesse, les points d'action étant indiqués en vert. La marche coûte 2 points d'action par case, alors que la course ne coûte qu'un seul point d'action. Toutefois, la marche est moins fatigante que la course ! Les attaques armées coûtent une certaine quantité de points d'action inversement proportionnelle à la vitesse de l'arme. Les armes plus rapides requièrent moins de points d'action. D'autres actions en combat telles que l'utilisation de sortilèges ou de compétences coûteront un certain nombre de points d'action.

La figure 3-20 représente le joueur en train de demander à son personnage de marcher sur une distance de deux cases. Vous remarquerez que les quatre points d'action disponibles pour ce personnage sont devenus orange, ce qui nous donne une indication sur le coût d'une marche en direction de cet endroit. Le joueur peut aussi choisir de dépenser plus de points d'action que le personnage n'en a de disponible. Les points d'action dépensés de cette façon-là sont indiqués en rouge (figure 3-21) et une telle pratique peut faire perdre des points de fatigue au personnage.



Figure 3-21

Lorsque le joueur clique sur un endroit en mode tour par tour, le personnage marchera jusqu'à ce qu'il atteigne l'endroit en question ou qu'il n'ait plus de points d'action, ce qui provoquera son immobilisation et la fin de son tour. Si le joueur clique sur une cible pour initier une attaque, tous les points d'actions dépensés au-delà du solde disponible seront amputés sous la forme de points de fatigue. Ainsi, un personnage disposant de deux points d'action qui souhaite attaquer un ennemi pour 5 points d'action se verra retirer 3 points de fatigue mais pourra mener son attaque à bien.

Le tour du joueur se termine lorsqu'il n'a plus de points d'action ou lorsqu'il clique sur le bouton Fin du tour à droite de la barre de points d'action. Après cela, toutes les autres créatures impliquées dans l'attaque auront leur propre tour, avant que le joueur puisse de nouveau attaquer.

Que le combat se passe en temps réel ou au tour par tour, les dégâts infligés à une créature sont indiqués dans une bulle qui apparaît au-dessus de sa tête. Les dégâts subis par le personnage sont indiqués en rouge, alors que ceux subis par les autres créatures apparaissent en blanc. Les dégâts liés au poison s'affichent dans la fenêtre de message et l'indicateur de points de vie devient alors vert. Le niveau actuel de poison sera affiché dans l'indicateur.

De temps à autre, tout protagoniste d'un combat peut infliger un coup critique, ce qui représente un coup exceptionnel en matière d'attaque. De telles attaques provoqueront des dégâts supplémentaires sur la cible ou sur son équipement. Cela vous sera indiqué par le biais de messages flottants qui apparaîtront au-dessus de la tête de la cible. Si le joueur inflige un coup critique, ses compagnons pourront commenter l'action, exprimant ainsi leur fierté d'être témoins d'une telle prouesse. Si le personnage est gravement blessé par un coup critique, cela sera consigné dans le journal du personnage à la section Victimes et blessures.

Bien entendu, une créature peut aussi faire les frais d'un échec critique, ce qui entraînera une blessure ou des dégâts matériels sur son équipement. Les conséquences d'un échec critique dépendent entièrement de l'arme utilisée. Une épée n'aura pas le même effet qu'un bâton Tesla. Les échecs critiques sont indiqués dans les messages flottants apparaissant au-dessus de la tête des attaquants. Si le joueur subit un échec critique, ses compagnons pourront faire des remarques dénigrantes sur le manque de compétence du joueur. Les conséquences d'un tel échec, mis à part l'embarras ressenti, seront consignées dans le journal du personnage dans la section Victimes et blessures.

Le joueur peut aussi choisir d'effectuer un " tir ciblé " et viser délibérément la tête, les bras ou les jambes de sa victime. Les tirs ciblés sont plus difficiles à accomplir car ils ne peuvent être spontanés. Toutefois, lorsqu'un tir ciblé parvient à percuter sa cible, la probabilité que le tir se décline en réussite critique est supérieure à la normale. Lorsque de tels coups critiques sont assénés, les dégâts sont déterminés d'après un tableau de calcul basé sur l'emplacement de la blessure. Les tirs ciblés visant la tête ont plus de chances d'assommer l'adversaire alors que ceux qui visent les jambes ou les bras provoqueront des dommages corporels handicapants. Les armures vous permettront de vous protéger contre ces coups et il est toujours judicieux de porter casque, gants et bottes.

- <> -- 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>)

Lorsqu'il fait mouche, le joueur obtient un nombre important de points d'expérience. S'il tue la créature visée, il reçoit également des points d'expérience, mais en nombre plus restreint. Le personnage peut très bien éviter de tuer ses victimes et atteindre tout de même le plus haut niveau du jeu, bien qu'il doive veiller à utiliser des armes à fort potentiel de fatigue, pour pouvoir assommer ses victimes. Certaines créatures telles que les morts-vivants ne peuvent pas être assommées et vous devez les fuir ou les immobiliser si vous voulez éviter de les tuer.





Figure 3-22

SECTION 3-4 : VOL

Si vous avez choisi une combinaison appropriée de caractéristiques et de compétences, vous pourrez embrasser une carrière prometteuse parmi les plus grands escrocs et filous en tout genre d'Arcanum. Les serrures des portes, des fenêtres et des coffres ne sauraient résister au voleur bien entraîné et disposant des bons outils.

Toutes les compétences actives des voleurs apparaissent dans la fenêtre Compétences, accessible en cliquant sur le bouton Compétence, comme mentionné précédemment (figure 3-22). Les trois premiers boutons de cette fenêtre représentent les compétences les plus prisées des criminels d'Arcanum.

Ces boutons de compétence sont, dans l'ordre :

Discrétion

Cette option obligera le personnage à se déplacer sans faire de bruit. Un personnage qui se déplace de la sorte échappera à la perception des créatures qui le recherchent. Par conséquent, plus cette compétence est maîtrisée, plus grandes seront vos chances de passer devant des créatures hostiles sans qu'elles s'en aperçoivent. Le personnage peut examiner la créature lorsqu'il est en mode Discrétion, pour déterminer jusqu'où il peut se rapprocher sans être vu.

Lorsqu'il ne bouge pas, le personnage utilisera cette compétence pour se cacher. Lorsqu'il est en mouvement, le personnage utilisera cette compétence pour se déplacer sans bruit, sur la pointe des pieds. Il veillera néanmoins à se déplacer plutôt dans l'ombre et dans



Figure 3-23

les zones obscures. Mais bien entendu, il peut le faire aussi à découvert, si nécessaire. Souvenez-vous que la lumière augmente le risque de se faire prendre et que l'armure réduit les possibilités de discrétion.

Lorsque vous êtes en mode Discrétion, vos compagnons essaieront de vous imiter. Sachez toutefois que tous vos compagnons ne sont pas nécessairement dotés de cette compétence et que, si un membre du groupe est découvert, l'ennemi attaquera. C'est pourquoi, en matière de discrétion, mieux vaut se déplacer seul.

Vol à la tire

Ce bouton permet de créer un curseur en forme de cible. Le joueur désigne sa victime en cliquant dessus et peut annuler cette action à l'aide d'un clic droit. Une fois la cible sélectionnée, le joueur accède à l'interface Vol (figure 3-23) qui ressemble à l'interface Troc, mis à part que tout y est gratuit ! L'inventaire de la cible s'affiche sur le côté gauche et le joueur peut utiliser les boutons en haut à gauche pour passer des objets utilisés par la victime (figure 3-24) à ceux qui sont stockés dans son inventaire (figure 3-23) et inversement.

Pour dérober un objet, le joueur doit le déplacer de l'inventaire de la victime jusque dans son propre inventaire. A l'inverse, pour se débarrasser d'un objet, il doit le transférer de son inventaire vers celui de la victime. Ce faisant, le joueur confirme qu'il veut accomplir l'action. S'il change d'avis, il peut toujours cliquer dans la fenêtre circulaire pour quitter l'interface Vol. Dès que le transfert est terminé dans l'interface, le personnage s'approchera de la victime et essaiera de la dépouiller, aussi naturellement que possible. Plusieurs facteurs entrent en ligne de compte pour un vol réussi : la compétence du personnage, la perception de la victime, la taille de l'objet désiré, etc. Si vous échouez de beaucoup, ou pire, si votre action se décline en échec critique, la victime s'aperçoit de votre tentative et risque de riposter.

Souvenez-vous que les objets volumineux sont plus difficiles à voler que ceux de plus petite taille et qu'il est plus difficile de dérober ou de se débarrasser des objets utilisés que des objets stockés dans l'inventaire. Ces vols-là sont pénalisés. Toutefois, le personnage peut se voir octroyer un bonus spécial si la victime ne se rend pas compte de la présence du personnage, soit qu'il est en mode Discrétion, soit que la victime est endormie.



Figure 3-24

Désamorçage de pièges

Lorsque le joueur intrépide clique sur ce bouton, il obtient un curseur en forme de cible. Grâce à ce curseur, le joueur indique un piège qu'il veut désamorcer (figure 3-25). Le personnage marchera en direction de l'objet piégé ou de l'endroit en question pour essayer de désamorcer le piège. S'il y parvient, le piège est désamorcé et disparaît. S'il échoue, le personnage risque de le faire exploser.

Crochetage.

La capacité de crocheter les serrures des portes, des fenêtres et des coffres est une autre compétence très appréciée des voleurs. Pour crocheter une serrure, le personnage doit d'abord être en possession d'outils de crochetage (figure 3-26). Le joueur doit utiliser ces outils en les plaçant sur le bouton ovale d'utilisation de l'interface Inventaire (figure 3-27) ou en utilisant la banque de raccourcis. Une fois les outils de crochetage utilisables, le joueur doit disposer d'un curseur cible, grâce auquel le joueur désignera une porte, une fenêtre ou un coffre à ouvrir (figure 3-28). Une fois l'objet à ouvrir sélectionné, le personnage marchera dans sa direction pour essayer d'en forcer la serrure. Utilisez cette compétence judicieusement et n'oubliez jamais que les honnêtes gens d'Arcanum n'apprécient guère les individus qui s'en prennent à leurs fenêtres, portes ou coffres ! Certaines personnes crieront au voleur, alors que d'autres vous attaquerront sans



Figure 3-25

ménagement.

La seule compétence passive prisée par les voleurs est la détection de pièges. Cette compétence est utilisée en permanence, car la machine électro-dynamique calcule constamment les chances que le joueur détecte un piège sur l'objet qu'il s'apprête à utiliser ou repère si l'endroit dans lequel il est sur le point d'entrer est piégé. Si le personnage repère le piège, celui-ci est découvert, un message apparaît et le personnage ne pourra pas utiliser l'objet piégé ou entrer dans l'endroit voulu (figure 3-25). Si le personnage ne détecte pas le piège, il sera déclenché lorsqu'il utilisera l'objet ou pénétrera dans l'endroit en question.

Le jeu comporte de nombreux types de pièges et la plupart d'entre eux sont classés en fonction des dégâts qu'ils causent. Les pièges peuvent envoyer des flèches ou des balles, exploser ou heurter le personnage qui a eu le malheur de les déclencher. Certains d'entre eux sont purement mécaniques, comme le célèbre piège à piques, et ceux-ci provoquent des dégâts ordinaires. Certains sont de nature magique et, une fois déclenchés, lancent un sortilège au personnage. Les pièges magiques ne peuvent pas être désamorçés par des moyens



Figure 3-26



Figure 3-27

ordinaires. Pour ce faire, vous devez avoir recours à la magie.

Une fois le piège détecté, vous pouvez essayer de le désamorcer en utilisant la compétence Désamorçage de pièges et en suivant la procédure décrite plus haut. Sinon, vous pouvez aussi choisir de le déclencher, soit en utilisant l'objet, soit en obligeant un personnage à le faire pour vous. D'une façon générale, le joueur évitera les endroits réputés pour être piégés, mais s'il s'agit d'un passage obligé pour le personnage, le piège sera déclenché.

Le pillage est un art que tous les voleurs maîtrisent, sans qu'aucune compétence particulière ne soit mise en œuvre. Il implique de s'approprier des objets, qu'ils se trouvent dans un coffre, sur un cadavre, dans un tas d'objets ou dans un autre contenant. Lorsque vous cliquez sur un coffre ou sur un cadavre pendant la partie, votre personnage s'en approchera et pillera l'élément en question. Vous verrez s'afficher l'interface Pillage (figure 3-29). Elle ressemble étroitement à l'interface Vol, la seule différence résidant dans le fait que le trans-



Figure 3-28

fert des objets est immédiat et qu'aucune compétence n'est requise. L'interface possède également un bouton Tout prendre, situé en haut, et qui permet de transférer tout ce qui se trouve sur la victime, qu'il s'agisse d'objets utilisés ou stockés dans l'inventaire. N'oubliez pas de vérifier les objets utilisés sur les cadavres ! L'épée dérobée de la main d'un cadavre est un trophée de choix.

SECTION 3-5 : VIE SOCIALE

Maintenant que vous avez parcouru tous les aspects antisociaux de la vie d'Arcanum, tournons-nous vers des sujets plus plaisants. La vie sociale constitue un aspect important du jeu pour votre personnage ! Aucun joueur ne peut mener à bien son aventure en ne faisant valoir que ses penchants criminels. Vous aurez souvent à communiquer avec les habitants de différentes villes, cités et fortifications et vous disposerez pour ce faire de nombreuses interfaces et compétences pour que cela vous soit le plus agréable possible.



Figure 3-29

Dialogue

La principale forme d'interaction dans Arcanum passe par le dialogue (figure 3-30). Le dialogue est possible lorsque le joueur n'est pas en mode Combat, en cliquant sur la créature avec laquelle vous voulez engager une conversation. Si celle-ci est capable de communiquer, elle peut initier le dialogue d'elle-même. Une interface de dialogue apparaîtra si la créature veut approfondir quelque peu et vous veut autre chose qu'une simple salutation ou insulte. Pendant cette conversation, les réponses de la créature apparaîtront au-dessus de sa tête, et les réponses possibles du personnage s'afficheront dans une fenêtre flottante dans la partie inférieure de l'interface principale. Le joueur doit sélectionner l'une de ces réponses en cliquant dessus pour poursuivre la discussion, et ses propos entraîneront la réponse de son interlocuteur. Le dialogue se termine lorsque le joueur ou la créature en ont assez de ces palabres et choisissent une phrase de conclusion.

Cette interface d'apparence simple dissimule un modèle complexe de conversation. Les réponses du joueur sont filtrées et les réponses disponibles varient en fonction des personnages ! Pour simplifier, certaines réponses requièrent un niveau d'intelligence minimum (ou maximum), mais d'autres caractéristiques ou compétences peuvent entrer en ligne de compte. Par exemple, le joueur aura parfois le choix entre plusieurs réponses parce qu'il dispose d'un objet spécifique, qu'il a entendu une certaine rumeur ou a entrepris une certaine quête.



Figure 3-30

En fonction de certaines réponses, la créature peut changer de réaction envers le personnage, voire l'attaquer si elle s'est sentie insultée. Heureusement, le joueur peut toujours connaître la réaction de cette créature dans la fenêtre de message en bas de l'écran, ce qui constitue une aide précieuse pour savoir s'il vaut mieux s'en faire un ami ou si l'on peut se permettre de s'en faire un ennemi.

Le dialogue est aussi l'occasion pour le personnage de faire valoir ses compétences en persuasion. De nombreuses répliques vous permettront d'amadouer votre interlocuteur pour obtenir son aide ou le convaincre de votre sincérité. Dans ce cas, les compétences en persuasion du personnage sont déterminantes. Le personnage aura recours à cette compétence pour convaincre les créatures d'accomplir des actions inhabituelles ou allant à l'encontre de leurs convictions.



Troc

Le dialogue peut aussi faciliter le troc d'objets, ce qui permet au personnage d'acquérir ou de vendre des biens ou de les mettre en jeu. L'interface Troc (figure 3-31) s'apparente aux interfaces Vol et Pillage que nous avons détaillées dans la section précédente et dans la partie consacrée à l'inventaire de la section 3-1. En phase de troc, vous pouvez voir les objets transportés et utilisés par vous-même et par le personnage non-joueur rencontré. Vous pouvez essayer d'acheter ou de mettre en jeu les objets détenus par le personnage non-joueur ou de lui vendre ceux que vous possédez.

En passant votre curseur sur l'un des objets convoités de l'inventaire de la créature rencontrée, celle-ci vous indiquera son prix ou vous dira que cet objet n'est pas à vendre. En déplaçant l'objet de l'inventaire de la créature vers votre propre inventaire, vous exprimez votre volonté de l'acheter et de payer le prix annoncé.



Figure 3-31

De la même façon, si vous passez le curseur sur l'un de vos propres objets, la créature vous fera une proposition d'achat ou vous indiquera que l'objet ne l'intéresse pas. En déplaçant un objet de votre inventaire vers celui de la créature, vous lui signifiez que vous voulez vendre l'objet ou que vous acceptez de le lui céder pour le prix annoncé. Sachez que toutes les créatures n'ont pas la fièvre acheteuse ! La plupart du temps, les acquéreurs sont à la recherche d'objets précis, tels que des armes ou des gadgets magiques.

Pendant le troc, les compétences en marchandage sont déterminantes. Plus il maîtrise cette compétence et plus le joueur fera de bonnes affaires, ce qui veut dire qu'il achètera pour des sommes modiques et qu'il vendra cher ses propres objets. D'autres facteurs entrent en ligne de compte lorsqu'il s'agit de déterminer un prix, notamment la réaction du vendeur envers le personnage ou son inflexibilité en matière de prix... Mais le marchandage reste un

facteur déterminant et c'est le seul qui soit totalement maîtrisé par le joueur. Si les prix vous semblent trop élevés, vous devez améliorer votre compétence en marchandage. L'entraînement dans cet art vous permettra aussi de connaître la plus-value que veut faire la créature et vous donnera la possibilité d'acheter ou de vendre des biens que votre interlocuteur n'accepterait pas d'acheter ou de céder en temps normal. Même s'il rêve de construire des châteaux en Espagne, le joueur doit se garder de sous-estimer la valeur de cette modeste compétence !



Figure 3-32

Le jeu est une autre compétence intervenant dans l'interface Troc. Le joueur aventureux peut déplacer l'objet convoité dans la zone de mise en jeu à droite de l'interface (figure 3-32) et, si cette zone devient rouge, la créature n'est pas disposée à mettre l'objet en jeu. Cela peut se produire lorsque le rang social du personnage est trop bas, lorsque la créature ne veut pas vendre cet objet ou lorsque le joueur n'a pas suffisamment d'argent à miser. Si un marchand refuse de mettre un objet en jeu, le joueur devra améliorer ses compétences en matière de jeu, trouver quelqu'un susceptible de lui dispenser une formation approfondie ou se procurer davantage d'argent.

Inversement, si la zone devient verte, cela signifie que la créature est disposée à faire une offre au joueur. Lorsque le joueur place l'objet dans la zone Jeu, les paris sont alors ouverts. Si le joueur remporte la partie, son personnage gagne l'objet en question. Si, en revanche, c'est la créature qui remporte la partie, elle garde l'objet et gagne la mise convenue.

Le jeu est un bon moyen d'acquérir des biens que le personnage ne pourrait pas acheter par ailleurs et si le joueur est suffisamment en fonds, il pourra mettre en jeu plusieurs objets

à la suite... En croisant les doigts pour qu'il ne perde pas ! Bien entendu, tous les joueurs doivent être conscients du risque encouru et de l'éventualité, un jour où l'autre, de finir complètement bredouille et sans le sou.

Le troc peut aussi modifier la réaction d'une créature vis-à-vis du personnage. En effet, si elle réalise d'importants bénéfices lorsqu'elle traite avec le joueur, sa réaction envers lui n'en sera que meilleure. Mais comme personne n'aime perdre d'argent, cette réaction peut s'envenimer si le personnage a trop de chance. Un joueur empli de sagesse saura reconnaître quand la source tarit et passera à un autre partenaire avant que leur relation ne s'envenime trop.



Figure 3-33

Guérison

Par l'utilisation de la compétence Guérison, un personnage peut se soigner lui-même et prodiguer des soins aux autres sans avoir recours à la magie ou à la technologie. Lorsque vous utilisez un bandage ou un kit médical, un curseur en forme de cible apparaît pour que vous puissiez désigner la personne à soigner (figure 3-33). Une fois l'individu désigné, le personnage marchera dans sa direction et mettra en œuvre sa compétence de guérison. S'il y parvient, la personne soignée récupérera des points de vie. Si son action se concrétise par une réussite critique, une blessure existante sera également soignée. Rien ne se passe s'il échoue, à part dans le cas d'échec critique qui nécessitera l'utilisation de bandages supplémentaires.



Compagnons

Un personnage peut rallier des compagnons à sa cause au cours de son périple dans Arcanum, que ce soit de leur propre gré ou qu'ils soient forcés de le faire. Les compagnons consentants auront tendance à se joindre au personnage après une conversation qui aura révélé des points ou des objectifs en commun. Vous pourrez enrôler des compagnons contre leur gré lors de l'accomplissement d'une quête, par l'utilisation de sortilèges des arcanes de l'Invocation ou en créant un automate. Seuls les compagnons volontaires sont comptabilisés pour le nombre maximum admis par la caractéristique Charisme du personnage (reportez-vous au chapitre 2 à la section intitulée " Caractéristiques dérivées ").

Il tombe sous le sens que les personnages non-joueurs rencontrés ne deviendront pas tous vos compagnons. Nombreux sont ceux qui pourraient le devenir et qui ne vous le proposeront pas, en fonction de leur réaction à votre beauté, niveau, alignement, intelligence, réputation ou d'autres facteurs. Certains compagnons ont leurs propres quêtes à accomplir et vous suivront uniquement parce qu'ils veulent se rendre à un certain endroit ou atteindre un objectif particulier. Certains d'entre eux vous ennuierez d'ailleurs régulièrement avec leurs ambitions. Enfin, les compagnons pourront quitter votre groupe de leur propre chef, surtout si leurs besoins ne sont pas satisfaits, si l'alignement du personnage est modifié ou si le personnage accomplit une action particulièrement pénible ou repoussante. En règle générale, le compagnon préviendra le joueur avant de prendre une telle décision.

Chacun de vos compagnons apparaît dans la barre des compagnons (figure 3-34). Vous pourrez également voir leur portrait, ainsi que leur niveau de santé et de fatigue. Le fait de cliquer sur le compagnon ou sur son portrait aura exactement le même effet : vous engagerez la conversation. La barre des compagnons peut être masquée grâce au bouton prévu à cet effet en bas de la liste des compagnons. Nombreux sont ceux qui préféreront que cette barre soit affichée uniquement pendant les combats, lorsqu'il est utile de connaître l'état de ses troupes. Au cas où le personnage aurait plus de compagnons que la barre ne peut en contenir, vous pouvez faire défiler la liste en utilisant les commandes situées de part et d'autre du bouton utilisé pour masquer la barre des compagnons.

Les compagnons seront parfois plus compétents dans certains domaines que votre personnage. Par exemple, si le joueur utilise la compétence Crochetage ou Désamorçage de pièges, il se peut que l'un de ses compagnons ait un niveau supérieur dans cette compétence. Dans ce cas, le compagnon fera alors un pas en avant et prendra en charge l'opération à la place du personnage. Le personnage peut empêcher ce comportement en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur la serrure ou le piège en question. Il peut aussi configurer l'option appropriée pour empêcher systématiquement ce type de comportement (reportez-vous à la section 3-8 pour les descriptions des options de jeu).



Figure 3-34

Les compagnons n'empêchent toutefois pas le joueur d'acquérir des points d'expérience, à l'exception des points par coup porté en combat que le joueur ne recevra pas. Toutes les victimes tuées par un compagnon sont considérées comme ayant été tuées par le joueur, pour faciliter l'attribution de ses points d'expérience et pour les modifications d'alignement que cela pourrait engendrer. En outre, lorsque le personnage passe à un niveau supérieur, il en va de même pour tous ses compagnons. Les compagnons répartiront leurs points de personnage selon un modèle d'auto-progression de leur choix.

Sachez que certains compagnons, et particulièrement ceux qui ont été invoqués ne sont pas appréciés de la plupart des autres personnages du jeu. Vous risquez ainsi de rencontrer des personnages non-joueurs qui ne voudront pas vous parler, qui seront trop effrayés pour vous attaquer ou qui prendront la poudre d'escampette en voyant les gens qui vous accompagnent. Vous pouvez vous séparer de vos compagnons ou leur demander de vous attendre à un endroit précis afin de vous entretenir avec de telles personnes.

Lorsque vous avez plusieurs compagnons et que vous négociez avec l'un d'entre eux, vous pouvez faire défiler chaque compagnon à l'aide des flèches situées de part et d'autre du portrait. Cette option facilite vos négociations avec l'ensemble de vos compagnons. Sachez que les compagnons avec lesquels vous ne pouvez pas négocier (par exemple un chien) n'apparaîtront pas ici.

De la même façon, lorsque vous avez plusieurs compagnons et que vous examinez la feuille de personnage de l'un d'entre eux, vous pouvez passer de l'un à l'autre en utilisant les flèches qui apparaissent au-dessus de leur portrait. Cette fonction vous permet de comparer aisément les capacités de vos compagnons.



Messages envoyés

De temps à autre, un joueur peut choisir de diffuser des messages en dehors de l'interface normale de dialogue. Vous pouvez par exemple intimer un ordre à l'un de vos compagnons sans pour autant que les autres se sentent concernés, ou bien parler à un joueur en particulier lorsque le jeu est en mode " multijoueur " (reportez-vous au chapitre 5 pour de plus amples renseignements). Pour envoyer un message de ce type, le joueur doit appuyer sur la touche Entrée, saisir le texte du message, puis appuyer de nouveau sur la touche Entrée. Ce message s'affichera dans une bulle de texte au-dessus de la tête du personnage et toutes les personnes à proximité pourront le voir.

Les ordres pouvant être envoyés par le biais de ce type de message sont les suivants :

Partez - permet d'exclure un personnage non-joueur du groupe

Attendez - demande à un personnage non-joueur d'attendre à cet endroit précis pendant un certain laps de temps

Venez (ou Suivez) - ordonne à un personnage non-joueur de suivre de nouveau le personnage

Approchez-vous (ou Proche) - ordonne à un personnage non-joueur de suivre de près le personnage

Déployez-vous (ou Loin) - ordonne à un personnage non-joueur de suivre le personnage de loin

Attaquez - ordonne à un personnage non-joueur d'attaquer la cible désignée par le personnage

Allez là - ordonne à un personnage non-joueur de marcher dans la direction indiquée

Arrêtez - ordonne à un personnage non-joueur de cesser l'attaque sur la cible désignée

Si l'ordre implique une cible, le joueur doit la désigner avec son curseur avant d'appuyer sur la touche Entrée.

Pour intimer un ordre à un compagnon en particulier, veuillez au préalable entrer son nom. Par exemple, pour demander à Virgile de rester près de vous lorsque vous abordez une zone dangereuse, entrez " Virgile rapprochez-vous " (figure 3-35). S'il entend cet ordre, le compagnon agira en conséquence (figure 3-36). Généralement, le compagnon doit être à proximité du personnage pour pouvoir entendre l'ordre et s'exécuter.



Figure 3-35

Certains messages peuvent comporter le signe # pour intimer l'ordre à l'ensemble de vos compagnons. Ces ordres sont les suivants :

#Allez à
 #Attaquez
 #Restez près de moi
 #Déployez-vous
 #Repliez-vous

En outre, vous disposez de raccourcis permettant de donner des ordres à tous vos compagnons. Ces touches sont les suivantes :

<F1> -- "" Allez là "" - ordonne à un ou plusieurs compagnons de marcher jusqu'à l'endroit indiqué
 <F2> -- "" Attaquez "" - ordonne à un ou plusieurs compagnons d'attaquer la cible indiquée
 <F3> -- "" Approchez-vous "" - ordonne à un ou plusieurs compagnons de suivre de près le personnage
 <F4> -- "" Déployez-vous "" - ordonne à un ou plusieurs compagnons de suivre le personnage de loin
 <F5> -- "" Arrêtez "" - ordonne à un ou plusieurs compagnons de cesser ses attaques sur la cible

A titre d'exemple, la commande " #Restez près de moi " ordonne à tous les compagnons du joueur de rester proches de lui dans une zone de danger. Cela peut se révéler très utile lorsque vous disposez de nombreux compagnons !



Figure 3-36

Mais les joueurs peuvent également s'échanger ce type de messages. Pour cela, le joueur doit cliquer sur la cible et taper :

NOM DU JOUEUR Joignez-vous à moi - Ajoute le joueur à votre groupe

NOM DU JOUEUR Quittez le groupe - Exclut le joueur visé de votre groupe

En cliquant avec le bouton droit de la souris sur la barre de votre compagnon, vous pouvez afficher un menu de commandes déroulant. A partir de ce menu, vous pouvez alors lui envoyer directement des commandes. Deux commandes de ce menu (marcher et attaquer) nécessitent que vous ayez au préalable désigné une cible. Pour sortir du menu déroulant ou du mode de ciblage, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris. Il se peut que toutes les commandes du menu déroulant ne soient pas disponibles : ainsi, la commande Inventaire n'existe pas pour ceux de vos compagnons qui ne peuvent pas troquer. Les commandes non disponibles apparaissent en grisé.

Reportez-vous au chapitre 5 pour plus d'informations sur les parties n'impliquant que des joueurs.



SECTION 3-6 : MAGIE

Magie et technologie sont les deux pouvoirs fondamentaux dans le monde d'Arcanum : de ces deux pouvoirs, la magie est de loin le plus ancien et le plus universellement reconnu. Force prédominante jusqu'à il y a quelques décennies, son pouvoir et ses applications devançaient alors aisément les médiocres gadgets issus du " génial progrès " de la science ! De nos jours, la technologie progresse à pas de géant, et la magie en est réduite à devoir lutter contre elle pour gagner les cœurs et les âmes d'Arcanum. Ce qui ne veut absolument pas dire qu'elle soit affaiblie, bien au contraire ! La magie peut encore produire des effets auxquels la technologie est bien incapable de prétendre (les sortilèges de téléportation et d'invocation n'en sont que deux exemples). Quoi qu'il en soit, la suprématie absolue de la magie dans le monde d'Arcanum appartient désormais au passé ; la sorcellerie traditionnelle a trouvé un concurrent dans les jeunes disciplines technologiques, et la rivalité qui les oppose est intense.



Figure 3-37

Le détail des sorts

Pour accéder aux sortilèges achetés pour son personnage, le joueur doit cliquer sur le bouton des sortilèges dans l'interface principale du jeu (figure 3-37). La fenêtre de message est alors remplacée par celle des sorts, où sont représentés les différents groupes d'arcanes, ainsi que des boutons correspondant aux sortilèges qui leurs sont associés. Lorsque le personnage possède au moins un sortilège dans un type d'arcanes, celui-ci est coloré. Dans le cas contraire, il est grisé et ne peut être activé.

En cliquant sur un groupe d'arcanes disponible, le joueur peut afficher tous les sortilèges de ce groupe d'arcanes que son personnage maîtrise (figure 3-38). Les icônes corre-

spondant à ces sortilèges apparaissent alors sur les boutons. Vous pouvez faire glisser ces icônes dans la banque de raccourcis afin d'y accéder plus rapidement en cas d'urgence.



Figure 3-38

Utilisation des sortilèges

Pour utiliser un sortilège particulier, le joueur doit cliquer sur l'icône correspondante dans le détail des sorts (figure 3-39). Certains sortilèges n'exigent pas qu'une cible soit désignée : dans ce cas, le sortilège fait effet immédiatement. En revanche, dans la situation de la figure 3-40, le joueur doit sélectionner une cible pour mettre en œuvre le sortilège d'enchevêtrement : un curseur apparaît sur l'écran qui lui permet de sélectionner sa victime. En maintenant le touche Majuscule enfoncée lors de la sélection d'un sortilège, le joueur devient sa propre cible : cette fonction lui permet de mettre en œuvre des sortilèges de soins au cours d'un combat.



Figure 3-39



Figure 3-40

La mise en œuvre d'un sortilège fait baisser le nombre de points de fatigue du personnage : cette baisse est répercutée automatiquement. Si son nombre de points de fatigue atteint 0 ou moins, le personnage défaille. Il demeure inconscient tant qu'il n'a pas récupéré au moins un point de fatigue. Dans les situations de combat, il peut être dangereux d'abuser des sortilèges, car l'apprenti sorcier peut être atteint non seulement par ses propres sortilèges mais aussi par ceux que lui lance son ennemi. En règle générale, un mage vaincu tombe à terre, inconscient.

Gestion des sortilèges

Si un sortilège doit être maintenu, son icône apparaît dans la barre de gestion des sorts du joueur (figure 3-41). L'intelligence du personnage limite le nombre de sortilèges qu'il pourra maintenir simultanément (voir le chapitre 2- Introduction aux sorts). Le maintien de sortilèges réduit le nombre de points de fatigue du personnage de façon continue : lorsque ce nombre atteint 0 et que le personnage perd conscience, les sortilèges sont désactivés et disparaissent de la barre de gestion des sorts. Le joueur peut désactiver un sortilège à tout moment en cliquant sur l'icône correspondante dans la barre de gestion des sorts.

Parchemins de sortilèges

En cours de jeu, il peut arriver que le personnage trouve un parchemin sur lequel est inscrit un sortilège. Le personnage doit avoir un niveau d'intelligence d'au moins 5 afin de mettre en œuvre un tel sortilège, ce qu'il peut faire de deux manières : il peut faire glisser le parchemin, à partir de l'inventaire, sur le bouton ovale d'utilisation ; il peut aussi le placer dans sa banque de raccourcis. Dans les deux cas, le sortilège est activé de la manière décrite plus haut. En outre, le parchemin, qui disparaît dans le processus, fournit l'énergie qui permet au personnage de ne pas perdre de points de fatigue. Si le sortilège doit être maintenu, il fonctionnera uniquement pendant un cycle d'épuisement des points de fatigue avant de prendre

fin. Prenons l'exemple d'un parchemin de porte des Enfers : il permet de créer un démon que le joueur va pouvoir contrôler pendant une minute avant qu'il ne soit renvoyé d'où il était venu.



Figure 3-41

Mana des objets

Certains objets présentent une caractéristique intéressante, qui consiste à fournir du mana au joueur de sort. Si ces objets sont utilisés lorsque le mage jette un sort, leur mana contribuera à réduire la perte de points de fatigue engendrés par l'utilisation, voire le maintien du sort. Cependant, une fois qu'un objet est privé de son mana, le personnage perd des points de fatigue. Ces objets reconstituent progressivement leur mana, comme le ferait une créature vivante. Le compteur Or/Munitions indique le mana disponible d'un objet.

Sortilèges d'objets

Certains objets magiques peuvent contenir un ou plusieurs sortilèges qui leur sont propres et que le personnage peut utiliser. Leur fonctionnement est similaire à celui des parchemins : l'objet compense la perte de points de fatigue engendrée par l'utilisation du sortilège... Mais contrairement à un parchemin, l'objet sera également capable de maintenir le sortilège en puisant dans sa réserve interne de mana. Une source de mana de ce type est différente de celle qu'un engin magique pourrait apporter au jeteur de sort pour lancer ses propres sortilèges ! Les sortilèges maintenus par un tel objet apparaissent dans la barre de gestion des sorts : le joueur peut les annuler à tout moment.

Le joueur doit cliquer sur le bouton des sortilèges de l'objet (figure 3-42) pour pouvoir accéder à ces derniers lorsque l'objet est en cours d'utilisation. Il doit avoir identifié les

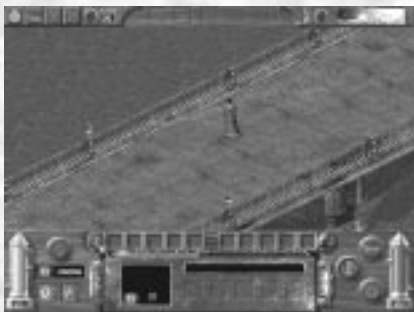


Figure 3-42

merveilleuses propriétés d'un tel objet avant de pouvoir en bénéficier ; en effet, celui-ci n'affichera d'emblée ni sa réserve de mana ni ses sortilèges (au premier examen, seuls apparaîtront des points d'interrogation). Une fois l'objet identifié, sa réserve de mana est indiquée à l'écran (figure 3-43), et le joueur peut utiliser ses sortilèges.

Objets magiques

Tous les objets magiques, y compris les armes, se caractérisent par une certaine puissance magique, qui va de la magie la plus élémentaire à des forces capables d'anéantir le monde. Plus que la puissance magique d'un objet, c'est l'aptitude magique de l'utilisateur qui déterminera son efficacité. La puissance disponible de l'objet dépend autant de l'aptitude magique du personnage que du niveau de puissance magique intrinsèque de l'objet. Si le personnage présente une aptitude à la technologie plutôt qu'à la magie, les effets de l'objet seront diminués. Quoi qu'il en soit, cette puissance disponible ne pourra jamais excéder la puissance magique intrinsèque de l'objet ni descendre en deçà de zéro.

Les effets d'un objet qui n'est pas utilisé à sa pleine puissance sont affaiblis. Par exemple, une grande épée magique utilisée à moins de 50 % de sa puissance perdra les chances de porter des coups critiques liées à sa nature magique ; une armure rendue ultralégère par un enchantement reprend son poids initial au fur et à mesure que son pouvoir diminue.

Un personnage présentant une aptitude technologique sera moins vulnérable aux effets d'objets magiques ou de sorts. Ce risque d'échec est directement lié à l'aptitude technologique de la cible. Cependant, si l'utilisateur a une aptitude magique, ses compétences lui permettront de réduire ses risques d'échec. Ceux-ci sont proportionnels à l'aptitude magique de l'utilisateur.



Figure 3-43

Ces deux règles sont cumulatives, ce qui fait qu'un technologiste utilisant un objet magique sur un autre technologiste risque d'éprouver une amère déception ; l'objet pourrait même ne pas fonctionner du tout.

SECTION 3-7: TECHNOLOGY

Selon certains, la technologie ne serait que le pendant négatif de la magie ; pourtant, ses détracteurs sont restés silencieux ces dernières années, devant la montée en puissance des disciplines technologiques. Au cours des dernières décennies, le grand public a eu accès à de plus en plus d'inventions et de nombreux habitants des villes d'Arcanum ont pu se rendre compte que, malgré son caractère peu spectaculaire par rapport à la magie, la technologie permet d'obtenir très rapidement des effets permanents !

Réparation

La plupart des compétences technologiques du jeu ont déjà été décrites auparavant (les armes à feu dans la section 3-3, le crochitage et le désamorçage de piège dans la section 3-4). La seule autre compétence technologique disponible est la réparation, à laquelle le joueur peut accéder à partir de la fenêtre des compétences (figure 3-44). Lorsque le joueur clique sur l'icône réparation, un curseur de ciblage apparaît à l'écran : le joueur peut alors sélectionner un objet dans son inventaire ou son environnement afin d'essayer de le réparer. Cette compétence peut être comparée aux soins, si ce n'est qu'elle s'applique aux objets ; elle élimine les dégâts subis par ces derniers en réduisant leur nombre maximum de points de vie. Les dégâts éliminés dépendent de l'habileté du personnage en réparation, tandis que la réduction



de points de vie maximum est proportionnelle à l'entraînement du personnage dans cette compétence. Si le personnage est entraîné, la réduction du nombre de points de vie de l'objet sera minime, voire nulle.



Figure 3-44

Schématiques

Les différents objets technologiques du jeu sont décrits dans un certain nombre de schématiques. Le joueur peut accéder à l'interface des schématiques en cliquant sur le bouton correspondant de l'interface principale (figure 3-45). A partir de cette interface, le joueur peut accéder à tous les schématiques appris ou acquis en cours de partie à l'aide des deux boutons situés sur le côté gauche. Ceux-ci permettent d'ouvrir les recueils de schématiques du joueur : le premier est réservé aux schématiques appris par le personnage tandis que le deuxième répertorie les schématiques acquis. Lorsque le joueur achète des grades supplémentaires dans une discipline technologique, son personnage apprend des schématiques. Les schématiques acquis quant à eux sont le fruit du hasard, ils peuvent être recueillis par le personnage tout au long de la partie.

Chacune des disciplines technologiques du jeu est représentée par un onglet, sur le côté droit des recueils de schématiques. En cliquant sur un onglet, le joueur affiche une section du recueil reprenant les schématiques correspondant à un niveau donné d'une discipline technologique. Si le personnage connaît plusieurs schématiques d'un même niveau, il peut feuilleter la section à l'aide des flèches situées de part et d'autre des pages du recueil.

Chaque schématique constitue le plan d'une invention technologique particulière : il porte le nom et la description de cet engin et indique les deux composants nécessaires à sa fabrication. Si le personnage possède déjà l'un des composants, celui-ci est coloré. Dans le cas contraire, il reste grisé. Pour chacun des composants sont également indiquées la discipline technologique dont il relève ainsi que sa complexité, le cas échéant. Dans le cas d'un engin d'une certaine complexité, le personnage devra acquérir une expertise équivalente dans la discipline correspondante ; sans cela, il sera incapable d'utiliser le schématique. (Reportez-vous au chapitre 2, à la section intitulée " Introduction aux disciplines technologiques ").

Le joueur doit cliquer sur le bouton se trouvant dans le coin inférieur gauche afin de fabriquer l'engin. Il peut faire cela uniquement lorsqu'il est en possession des composants et de l'expertise nécessaires. S'il ne possède pas l'expertise dans la discipline technologique requise, le bouton est rouge. S'il possède l'expertise mais pas les composants, il est jaune. Si le personnage possède l'expertise et les composants requis, le bouton est vert ; les composants disparaissent dans le processus de fabrication et le nouvel engin technologique apparaît dans l'inventaire du personnage.



Figure 3-45



Objets technologiques

Au cours de ses différents pérépites dans le monde d'Arcanum, le joueur va rencontrer une grande variété d'objets technologiques, des fusils aux bobines tesla. Chacun de ces objets se caractérise par une certaine complexité technologique, de la plus simple à la plus sophistiquée. Un personnage présentant une aptitude technologique parviendra presque toujours à les faire fonctionner correctement. En revanche, cela n'est pas toujours le cas pour un personnage présentant une aptitude magique. Celui-ci encourt un risque plus ou moins important d'échec critique, proportionnel à son aptitude magique et à la complexité technologique de l'objet qu'il cherche à utiliser. Il faut distinguer risque d'échec critique et pourcentage de réussite de l'objet ; le risque d'échec critique est enregistré avant le passage à l'attaque du personnage.

D'autre part, un objet technologique utilisé contre un adversaire présentant une aptitude magique pourra tout simplement ne pas fonctionner, sans qu'il s'agisse pour autant d'un échec critique. Le risque d'un tel échec est directement proportionnel à l'aptitude magique de l'adversaire. Comme dans le cas des artefacts magiques, l'aptitude technologique du personnage peut réduire les risques d'échec de l'objet ; plus son aptitude technologique est élevée, plus les risques d'échec de l'objet sont réduits.

Ces deux règles sont cumulatives. Un mage qui tenterait d'utiliser un objet de haute technologie contre un autre mage encourrait un grand danger. Il existe un important risque d'échec critique, et même si l'agresseur parvient à faire usage de l'objet, son adversaire bénéficie de toute la puissance de son aptitude magique pour résister aux effets de l'attaque !



Figure 3-46



Figure 3-47

SECTION 3-8 : ENREGISTRER, QUITTER ET OPTIONS

A tout moment en cours de partie, le joueur a la possibilité, en appuyant sur la touche Echap, d'accéder à un menu à partir duquel il peut charger des parties enregistrées ou modifier les options de jeu. [Voir la figure 3-46.]

Il se peut par exemple que le joueur, satisfait de son parcours dans Arcanum, souhaite enregistrer la partie en cours. Pour cela, il suffit de cliquer sur " Enregistrer partie " : une liste d'emplacements disponibles apparaît alors à l'écran (figure 3-47). Sélectionnez un emplacement en cliquant directement dessus. Si l'emplacement sélectionné est déjà occupé par une partie enregistrée, une capture d'écran ainsi que la description de cette partie apparais-



Figure 3-48

sent sur le côté droit de l'écran. Le bouton vert dans le coin inférieur permet d'enregistrer la partie en cours dans l'emplacement sélectionné, en remplaçant la partie qui s'y trouve.

Pour lancer une partie enregistrée, cliquez sur " Charger partie ". La liste des parties enregistrées s'affiche (figure 3-48). Lorsque vous sélectionnez un emplacement, la capture d'écran et la description de la partie sélectionnée s'affichent sur le côté droit de l'écran. En cliquant sur le bouton vert, vous lancez le chargement de la partie sélectionnée dans la machine électro-dynamique.

Dans les interfaces de chargement et d'enregistrement des parties, vous pouvez cliquer sur le bouton au-dessus du panneau droit pour masquer la description des parties. Vous pouvez ainsi mieux voir la capture d'écran de la partie enregistrée.



Figure 3-49

Pour modifier les particularités techniques d'une partie, cliquez sur " Options ". Un écran de préférences, classées selon différentes catégories, s'affiche alors à l'écran : vous pouvez y apporter des modifications selon vos désirs (figure 3-49). Sélectionnez la catégorie que vous souhaitez modifier : les préférences correspondantes s'affichent sur la droite. De nombreux paramètres peuvent être modifiés. En voici la liste :

Préférences de jeu (figure 3-49)

Module - Permet de sélectionner le module de jeu (vous ne pouvez le sélectionner qu'à partir du menu de démarrage, pas en cours de partie).

Difficulté - Le mode par défaut est le " mode intermédiaire ". En " mode facile ", le personnage provoque plus de dégâts, utilise ses compétences plus efficacement, et ses quêtes et combats lui rapportent plus de points d'expérience. En " mode difficile ",

Filtre anti-violence - Lorsqu'il est activé, il n'y a pas d'animations violentes ni de sang à l'écran.

Mode de combat par défaut - En mode Temps réel, les adversaires portent des attaques simultanément tandis qu'en mode Tour par tour, ils attaquent les uns après les autres. Le mode Tour par tour rapide est identique, si ce n'est qu'on ne voit pas les mouvements des adversaires. Seul le résultat de leur attaque est visible.

Attaque automatique - Lorsque cette préférence est activée, le personnage continue d'attaquer son adversaire automatiquement.

Réarmement automatique - Si cette préférence est activée, le personnage change d'arme automatiquement lorsque la précédente est à court de munitions.

Courir constamment - Lorsque cette préférence est activée, le personnage se déplace en courant au lieu de marcher (mode de déplacement par défaut). Attention, le fait de courir pendant le combat accroît la fatigue du personnage !

Compétences des compagnons - Lorsque cette préférence est activée, les compagnons du personnage qui présentent des compétences plus élevées, en crochetage ou en désamorçage de piège par exemple, pourront les utiliser.

Préférences vidéo (figure 3-50)

Luminosité - Correction du rayonnement dans le jeu (cette fonction peut être désactivée si votre carte graphique ne la prend pas en charge).

Durée d'affichage du texte - Contrôle la durée d'affichage des bulles de texte au-dessus d'un personnage dans le jeu.

Messages flottants - Lorsque cette préférence est réglée sur Aucun, aucun message flottant n'apparaît au-dessus des personnages. Lorsqu'elle est réglée sur Minimum, des messages informatifs continuent d'apparaître à l'écran, sauf concernant les points de vie et de fatigue. Lorsqu'elle est réglée sur Prolixe, tous les messages informatifs s'affichent.



Figure 3-50

Vitesse des messages - Contrôle la vitesse de défilement d'un message flottant au-dessus d'un personnage

Commentaires - Lorsque cette préférence est activée, les Pnj peuvent faire des commentaires en cours de combat."

Préférences audio (figure 3-51)



Figure 3-51

Effets - Contrôle le volume de la plupart des sons du jeu.

Voix - Contrôle le volume des Pnj doués de la parole.

Musique - Contrôle le volume de la musique de fond.

Pour quitter la partie en cours et revenir au menu principal, cliquez sur " Quitter ".
A partir du menu principal, vous pouvez soit commencer une nouvelle partie soit revenir sous Windows.

Vous pouvez aussi cliquer sur " Continuer " pour revenir à la partie en cours.



Chapitre 4 : Un échantillon de jeu... et des révélations en prime

Dans le chapitre suivant, nous nous attacherons à offrir aux joueurs débutants une démonstration d'Arcanum. Nous allons vous prendre par la main pour vous faire les honneurs des 15 à 30 premières minutes du jeu. Il est malheureusement impossible de vous offrir cette visite guidée sans vous dévoiler quelques-unes des surprises du début du jeu ! Hélas !

LANCEMENT D'UNE NOUVELLE PARTIE



Figure 4-1

Commencez cette expérience inoubliable en sélectionnant " Un seul joueur ", comme le montre la figure 4-1.



Figure 4-2

En toute logique, l'étape suivante consiste à cliquer sur " Nouvelle partie " (figure 4-2). Vous entrez alors dans le processus de sélection de votre personnage.

Si vous voulez commencer rapidement, sélectionnez l'un des nombreux personnages prédéfinis. Pour cela, cliquez sur " Choisir personnage " (figure 4-3). Mais si vous préférez créer votre propre personnage, vous pouvez cliquer sur " Créer personnage ". La création de personnage a déjà été détaillée dans le chapitre 2.



Figure 4-3

Pour notre démonstration, nous prendrons un personnage prédéfini - un monsieur du nom d'Erwin Torrenfougueux. Si la vue d'Erwin vous insupporte, cliquez sur les flèches situées à côté de son portrait (figure 4-4) pour lui choisir un autre visage : vous devez être conscient que vous risquez ainsi de heurter les sentiments de ce gentleman. Il faut savoir qu'Erwin (comme tous les autres personnages prédéfinis) bénéficie d'un modèle d'auto-progression : à chaque fois qu'il progresse d'un niveau, ses points de personnage sont automatiquement répartis selon les compétences, caractéristiques et autres attributs déterminés par son modèle. Vous pouvez voir, dans la partie inférieure du schéma 4-5, le message " Niveau supérieur " qui apparaît lorsque le personnage progresse d'un niveau. Le joueur est toujours informé des modifications apportées par le modèle d'auto-progression.



Figure 4-4



Figure 4-5

Pour continuer, vous n'avez plus qu'à cliquer sur la flèche verte dans le coin inférieur droit de l'écran (figure 4-6). Vous pouvez maintenant vous installer confortablement dans votre siège et visionner l'introduction du jeu (figure 4-7). Si ce petit film, prodige de technologie, devait vous ennuyer, vous êtes libre d'y mettre fin en appuyant sur la touche de votre choix.



Figure 4-6



Figure 4-7

SUR LES LIEUX DE L'ACCIDENT

À la fin de l'introduction, vous vous retrouverez engagé dans une conversation avec un humain du nom de Virgile (figure 4-8). Il va sans dire que certains des choix de dialogue que vous ferez vont influencer sur son attitude à votre égard, ainsi que sur

votre alignement. Plus loin dans le jeu, vous pourrez engager la conversation avec n'importe qui, voire n'importe quoi, en cliquant simplement sur votre interlocuteur.



Figure 4-8

S'il semble judicieux d'accepter la compagnie de Virgile, vous êtes tout à fait libre de l'abandonner à son sort et de partir de votre côté. Vous pouvez même le blesser, si c'est ce que vous voulez. Si toutefois il se joint à vous, son portrait apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran (figure 4-9).



Figure 4-9

Toutes sortes d'objets jonchent les lieux de l'accident : des plaques métalliques, des morceaux d'acier, des gros ressorts... autant de choses que vous pouvez ramasser en cliquant dessus (figure 4-10). Lorsque vous modifiez votre inventaire, le bouton correspondant en haut



Figure 4-10

de l'écran s'éclaire. Cliquez sur cette icône ou appuyez sur la touche " I " pour afficher l'écran d'inventaire (figure 4-11) : nous en avons déjà décrit les détails dans le chapitre 3.

L'utilité de chacun des objets sera fonction des compétences et schématiques auxquels va accéder le personnage ; il se peut qu'il en ait déjà, sinon il en apprendra au cours de la partie. Sur l'écran de l'éditeur de personnage (figure 4-12), vous pouvez constater qu'Erwin est un parfait ignorant en matière de schématiques technologiques ; il est donc pour le moment incapable d'utiliser les objets qu'il aura collectés pour en fabriquer d'autres. Mais il pourra peut-être trouver des acheteurs en ville ; il peut donc être intéressant de les conserver pour un usage futur.



Figure 4-11



Figure 4-12

Il peut être sage également de s'intéresser aux corps des autres victimes de l'accident. Même si l'idée de faire les poches d'un mort est loin d'être séduisante, il faut cependant savoir faire preuve d'esprit pratique ; certaines de ces personnes portent sûrement sur elles de l'or ou des objets qui pourraient vous être utiles (figure 4-13). Vous pouvez faire glisser ces objets dans votre inventaire un par un, ou simplement cliquer sur le bouton " Tout prendre " (figure 4-14). S'il n'y a rien d'intéressant, le message suivant s'affiche : " Il n'y a rien à dérober. "



Figure 4-13

Pour utiliser les objets trouvés, retournez dans l'écran d'inventaire et faites glisser l'objet sur l'icône d'utilisation (figure 4-15). Vous devrez bien entendu procéder à un examen attentif de ces objets afin de vous assurer que vous en avez l'utilité : c'est le bon moment pour faire cela.

Combat

L'endroit où vous vous trouvez n'est pas sûr ; des loups enragés rôdent autour des débris et sont prêts à vous tuer. En mode Combat, le curseur se transforme en épée ; vous pouvez également initier le combat en cliquant sur l'icône représentant un bouclier, dans le coin inférieur droit de l'écran, ou en appuyant sur la touche " R ". Vous préférez combattre en mode Tour par tour ? Activez cette option dans le menu " Options " ou bien appuyez simplement sur la barre d'espace.



Figure 4-14

Si vous choisissez cette option, un indicateur de points d'action apparaît au-dessus de la banque de raccourcis (figure 4-16). Sinon, vous combattrez en mode Temps réel, dans lequel les adversaires attaquent de façon simultanée. Blesser et tuer ces monstres vous rap-



Figure 4-15



Figure 4-16

portent des points d'expérience. Pour plus d'informations sur les combats et les points d'expérience, reportez-vous au chapitre 3.



Figure 4-17

Reconnaissance des lieux de l'accident

Le plan du site est enregistré au fil des déplacements d'Erwin (figure 4-17). Afin de voir où vous en êtes et où vous êtes déjà allé, vous pouvez cliquer sur l'icône de la carte ou appuyer sur la touche " W ". Les croix rouges sur la carte indiquent la situation actuelle du personnage et de ses compagnons. Appuyez sur les flèches pour voir plus de détails ; malheureusement seules les zones déjà visitées par notre personnage sont visibles.



Figure 4-18

Il serait intéressant d'inspecter scrupuleusement les lieux à la recherche d'objets, de loups à tuer, voire d'indices sur les raisons de l'accident du dirigeable. Vous trouverez une caverne à l'est de votre point de départ ; pour en franchir le seuil (et cela se vérifiera pour toutes les portes que vous allez rencontrer dans le jeu), cliquez dessus (figure 4-18).



Figure 4-19

A L'INTÉRIEUR DE LA CAVERNE

Cette caverne est infestée d'ennemis, dont Erwin va devoir s'occuper. N'oubliez pas d'inspecter les tonneaux, près du mur. Lorsqu'un tonneau s'éclaire au passage du curseur (figure 4-19), vous pouvez cliquer dessus pour examiner son contenu, à

moins bien sûr qu'il ne soit fermé. Vous pouvez vider le tonneau en cliquant sur " Tout prendre " ou sélectionner des objets un par un.



Figure 4-20

En poursuivant votre inspection de cette caverne, vous allez rencontrer une âme errante. Cliquez dessus pour lui parler et ainsi découvrir que le pauvre diable est victime d'une malédiction (figure 4-20). Au cours de cette conversation avec l'esprit de Charles Brehgo, vous pourrez choisir de l'aider ou de ne pas l'aider. Si vous décidez de l'aider, alors ce sera la première quête d'Erwin.

Pour quitter la caverne, cliquez sur la sortie lorsqu'elle s'illumine.



Figure 4-21

PASSAGE AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Lorsque votre personnage a cumulé suffisamment de points d'expérience, en combattant ou en menant à bien sa quête, pour " progresser d'un niveau ", l'icône de l'éditeur de personnage s'éclaire. Si votre personnage a un modèle d'auto-progression, la fenêtre de message en bas de l'écran vous indique les nouvelles compétences d'Erwin. Si ce n'est pas le cas, vous devez retourner dans l'éditeur de personnage et choisir les domaines dans lesquels vous allez dépenser les points de personnage gagnés.



Figure 4-22

Pour désactiver le modèle d'auto-progression, il suffit, dans l'éditeur de personnage, de cliquer sur le bouton correspondant à droite, et de sélectionner " Aucun modèle " et le tour est joué ! Comme vous pouvez le voir sur la figure 4-21, le joueur peut modifier le mod-



Figure 4-23

èle d'auto-progression à tout moment ; vous pouvez activer ou désactiver le modèle de votre personnage à votre gré.

DÉPART DES LIEUX DE L'ACCIDENT

Une fois sorti de la caverne, Erwin aurait tout intérêt à continuer de marcher jusqu'à un autel de pierre (figure 4-22). Le moment paraît bien choisi pour consulter toutes les informations que votre personnage a pu réunir jusqu'ici. Cliquez sur l'icône du



Figure 4-24

journal ou appuyez sur la touche " L " afin de lire ses notes. Pour plus d'informations sur l'utilisation du journal, reportez-vous au chapitre 3.



Figure 4-25

Un peu plus loin, votre personnage va être approché par un elfe. Une fois cette conversation terminée, il va pouvoir poursuivre jusqu'à Tristes Collines. Lorsque l'icône de la carte devient bleue (figure 4-23), cela signifie que vous pouvez utiliser la carte du continent pour vous déplacer.

SUR LA ROUTE DE TRISTES COLLINES

Sur la carte du continent, vous pouvez afficher l'itinéraire pour vous rendre directement à un autre endroit (figure 4-24). Cliquez sur le bouton "Afficher/Masquer l'itinéraire" pour vous déplacer rapidement des lieux de l'accident à Tristes Collines (figure 4-25).

Vous revenez dans l'interface principale de jeu lorsque Erwin rencontre un ennemi ou lorsqu'il arrive à destination. Si Erwin fait une rencontre de fortune, vous devrez revenir à la carte du monde pour définir à nouveau l'itinéraire d'Erwin.



Figure 4-26

La figure 4-26 montre l'arrivée de notre héros à Tristes Collines. Erwin peut partir à la découverte de la ville : l'aventure ne fait que commencer !





Chapitre 5 : Mode Multijoueur

Présentation

Nous avons pensé à ceux qui aimeraient jouer à Arcanum en compagnie de leurs amis : nous avons donc doté notre jeu d'un " mode multijoueur ", qui permettra à plusieurs personnes de jouer ensemble en réseau local ou sur Internet. Un ordinateur doit être configuré comme serveur hôte pour la partie ; les autres ordinateurs sont appelés clients. L'opérateur du serveur sélectionne un module pour la partie : un " module " est un ensemble de cartes, de quêtes, etc., conçu exclusivement pour le mode multijoueur. Tous les clients doivent disposer d'une copie de ce module afin de se connecter au serveur pour jouer. La mort d'un personnage-client ne met pas un terme à la partie, qui continue jusqu'à ce que l'opérateur du serveur la quitte. Ce qui paraît logique, finalement.



Figure 5-1





Figure 5-2

LANCEMENT D'UNE PARTIE

Dans le menu principal, sélectionnez " Multijoueur " pour lancer une session Multijoueur (figure 5-1). Dans le menu Multijoueur, vous pouvez choisir de jouer en réseau local ou sur Internet, ou encore de modifier la configuration de votre ordinateur (figure 5-2). Si les joueurs sélectionnent " Réseau ", ils vont utiliser des parties d'Arcanum qui se trouvent sur le réseau local, comme l'illustre la figure 5-3.

Vous pouvez rechercher des parties en cliquant sur " Chercher partie " : une liste des parties disponibles sur le réseau que le joueur peut rejoindre en tant que client s'affiche (figure 5-4). Ces parties apparaissent sur le côté droit de l'écran : vous pouvez afficher les détails d'une partie sur le côté gauche en la sélectionnant. Vous pouvez trier les parties par nom, type, ping, joueurs ou par " durée de connexion " : il suffit de cliquer sur le critère



Figure 5-3

choisi au-dessus de cette liste. Pour actualiser la liste des parties, il suffit de cliquer sur la flèche verte. Vous pouvez également filtrer les différentes parties à l'aide des critères indiqués en bas de la liste. Voici les différents critères disponibles :

Tous - Pour afficher tous les types de parties.

CPS - Pour afficher uniquement les parties du type Chacun pour soi.

Coopération - Pour afficher uniquement les parties de type Coopération.

Jeu de rôles - Pour afficher uniquement les parties du type Jeu de rôles.

Signets - Pour afficher uniquement les parties associées à un signet.



Figure 5-4

Vous pouvez créer un signet pour une partie en cliquant sur le bouton comportant la coche bleue à gauche de son adresse IP, en bas à gauche de l'écran ; pour supprimer un signet, cliquez sur le bouton comportant une croix rouge. Vous pouvez également taper directement l'adresse IP dans le champ afin de vous connecter à un serveur connu.

Pour rejoindre une partie, il suffit ensuite de cliquer sur le bouton " Cliquer pour rejoindre la partie " dans la partie inférieure gauche de l'écran. Une fois que le serveur aura accepté la connexion, la configuration de jeu sera chargée et vous entrerez dans la partie. Si un mot de passe est requis, vous devrez le taper dans la zone de texte se trouvant à droite du bouton Rejoindre la partie. Les parties dont l'accès est protégé par un mot de passe sont signalées par un verrou dans la liste des serveurs.





Figure 5-5

Il existe une deuxième option : à partir du menu Réseau, vous pouvez cliquer sur Héberger partie au lieu de Chercher partie. Dans ce cas, votre machine électro-dynamique devient le serveur d'une nouvelle partie, comme le montre la figure 5-5. Si vous faites ce choix, vous devrez prendre plusieurs décisions afin de faire de votre machine électro-dynamique un hôte :

Nom de la partie - Tapez le nom de votre serveur.

Module - Sélectionnez le module choisi pour votre partie.

Type - Indiquez le type de partie. Cette option est utile pour les joueurs qui filtreront les parties dans le menu " Chercher partie ". Vous avez le choix entre trois types de partie : Chacun pour soi (les joueurs jouent les uns contre les autres), Coopération (les joueurs s'associent), ou Jeu de rôles (les joueurs choisissent des personnages prédéfinis).

Nombre maximum de joueurs - Nombre de joueurs qui peuvent participer au jeu en même temps.

Niveau maximum - Niveau maximum des personnages pouvant participer au jeu.

Niveau minimum - Niveau minimum des personnages pouvant participer au jeu.

Mot de passe - Optionnel. Mot de passe que les clients devront indiquer pour entrer dans la partie ; celle-ci reste privée.

Forum privé - Permet de déterminer si les joueurs pourront parler entre eux en privé en cours de partie.

Nombre max. de joueurs enregistrés - Nombre maximum de personnages que le serveur " gardera en mémoire ". Une fois cette limite atteinte, le serveur " oublie " les précédents personnages et les joueurs concernés doivent recommencer avec un nouveau personnage.

Dégâts sur les autres joueurs - Permet de déterminer si les joueurs sont autorisés à tuer d'autres joueurs.

Dégâts sur les alliés - Permet de déterminer si les sortilèges et les objets utilisés contre un personnage toucheront également les autres membres de son groupe.



Figure 5-6

Une fois ces options définies, cliquez sur le bouton " Cliquer pour héberger " : le nouveau serveur apparaît dans la liste des serveurs de réseau dans le menu " Chercher partie " .

Vous pouvez changer de personnage à partir du menu Réseau, en cliquant sur " Personnage " (figure 5-6). Vous pouvez ensuite sélectionner un personnage existant dans la liste ou créer un nouveau personnage en cliquant sur " Créer personnage ". Pour créer un nouveau personnage, vous utiliserez l'éditeur de personnage, comme en mode Un seul joueur.

Si vous sélectionnez " Internet " dans le menu Multijoueur, vous accéderez à des parties d'Arcanum hébergées sur Internet (figure 5-7). Cependant, vous devez d'abord configurer un compte pour avoir accès à ces parties (voir plus bas pour plus d'informations). Les



Figure 5-7



Figure 5-8

trois premières options du menu Internet sont identiques à celles du menu Réseau, à ceci près que les parties affichées sont hébergées par des serveurs du monde entier. Si vous choisissez de créer un serveur hôte dans ce menu, vos parties seront disponibles pour tous les habitants de la planète !

Vous avez accès à des options supplémentaires dans le menu Internet. En cliquant sur " Forum " par exemple, vous pouvez participer aux forums de discussion d'Arcanum (figure 5-8). Vous pouvez sélectionner un forum sur la partie gauche pour suivre la discussion sur la partie droite de l'écran. Pour intervenir dans la discussion, tapez vos réponses en bas de l'écran.

Les deux dernières options du menu Internet, " Infos " et " Communauté ", vous permettent de lancer le navigateur par défaut pour rechercher les pages Web hébergeant les infor-



Figure 5-9

mations et les forums de discussion relatifs à Arcanum : celui-ci est alors réduit dans la barre des tâches.

La dernière option du menu, " Configuration ", permet au joueur de créer ou de modifier un compte WON (figure 5-9). Si vous n'avez pas de compte WON, vous ne pourrez pas accéder au menu Internet. Vous devez créer un nom d'utilisateur et un mot de passe uniques. Si vous le souhaitez, vous pouvez également indiquer une adresse électronique afin de recevoir des informations sur les mises à jour d'Arcanum.

DÉROULEMENT DU JEU

En mode Multijoueur, les personnages peuvent s'associer, formant des groupes et voyageant ensemble pour se protéger mutuellement : reportez-vous à la section " Groupes " ci-dessous. Mais les joueurs peuvent aussi choisir de jouer les uns contre les autres, se battant entre eux et se mettant des bâtons dans les roues dès que l'occasion se présente. Les joueurs peuvent se lancer dans des quêtes seuls, cependant la plupart des quêtes ne peuvent être menées à bien que par un seul joueur ou groupe de joueurs ; une princesse ne peut être sauvée qu'une seule fois ! Lorsque l'un des joueurs a mené à bien une quête, elle est signalée comme " Accomplie par un autre joueur " dans les journaux des autres participants.

Que les joueurs jouent en coopération ou non, ils ne sont pas obligés de rester dans la même zone ou de se regrouper autour d'un chef. Tous les joueurs sont libres de leurs mouvements dans le monde d'Arcanum. La différence la plus notable entre coopération et compétition réside dans le partage des points d'expérience : reportez-vous, une fois encore, à la section " Groupes " ci-dessous pour plus de détails.



Figure 5-10



Figure 5-11

Interface de contrôle Multijoueur

Du fait des contraintes liées au temps, il est interdit de dormir en mode Multijoueur (voir ci-dessous pour plus de détails). De ce fait, le bouton Repos est remplacé, dans l'interface Multijoueur, par un bouton de contrôle Multijoueur. Ce bouton donne accès à une interface à partir de laquelle l'hôte peut contrôler certains aspects du mode Multijoueur : elle permet, entre autres, d'autoriser d'autres joueurs à entrer dans la partie. Tous les joueurs utilisent cette interface afin de s'envoyer des messages privés.

A la création de la partie, cette interface s'affiche (figure 5-10). Si une personne cherche à rejoindre la partie sur ce serveur, son personnage apparaît accompagné non pas d'une icône mais d'un bouton comportant le signe Plus, sur lequel l'hôte clique pour l'autoriser à rejoindre la partie (figure 5-11). Toutefois, s'il le juge indésirable, l'hôte peut cliquer sur le bouton de droite afin de bannir le joueur de son serveur.

Une fois qu'un joueur a reçu l'autorisation de rejoindre la partie, il peut cliquer sur l'icône d'un autre joueur afin de lui envoyer un message privé par le biais de la fenêtre de message (figure 5-12). Cela n'est bien entendu possible que lorsque les forums privés sont autorisés (voir les options du serveur plus haut).

Enfin, l'hôte peut déconnecter ou bannir un joueur de son serveur à tout moment au cours de la partie, en cliquant, dans l'interface de contrôle Multijoueur, sur le bouton à côté du nom du joueur. Une interface de contrôle secondaire apparaît dans la fenêtre de message (figure 5-13) ; un joueur déconnecté peut se reconnecter immédiatement (en supposant que le mot de passe du serveur n'ait pas été modifié), mais un joueur banni ne pourra plus se reconnecter à partir de son adresse IP.



Figure 5-12

PARTIES

Dans Arcanum, les joueurs peuvent former des groupes et se partager les points d'expérience remportés grâce aux quêtes accomplies. Les groupes peuvent être formés à l'aide des messages de commandes décrits dans la section 3-5 du chapitre 3, intitulée " Vie sociale ". Au sein du groupe, le total de points remportés par l'un des joueurs est réparti équitablement entre lui et tous les membres du groupe qui se trouvent à proximité. Ainsi, si un joueur remporte 1000 points d'expérience et que trois membres de son groupe se trouvent près de lui, les quatre joueurs recevront chacun 250 points. En revanche, les autres membres du groupe ne reçoivent rien.

Un même joueur ne peut appartenir qu'à un seul groupe à la fois. Si elle ne prend pas la fuite, toute créature agressée par un membre du groupe attaquera indifféremment les autres membres du groupe.



Figure 5-13

Deux choses sont à savoir à propos de la formation de groupes. Premièrement, les joueurs ne se partagent pas les compagnons, ils ne peuvent donc pas donner d'ordres aux compagnons d'autres joueurs. Deuxièmement, seul l'alignement du joueur qui porte le coup fatal à la créature est modifié. Si c'est un compagnon qui a porté ce coup, c'est l'alignement de son chef qui est modifié.

Mourir... et revivre

Lorsqu'un personnage meurt en mode Multijoueur, sa session ne se termine pas automatiquement. En effet, il est possible que par la suite un autre joueur essaie de ressusciter le défunt ; la partie continue donc jusqu'à ce que le joueur décide de quitter la session. Si le personnage d'un joueur est ressuscité, il pourra continuer de jouer en mode Multijoueur. Si le joueur a décidé de quitter la session, il devra créer ou importer un nouveau personnage pour rejouer dans cette session Multijoueur.

Différences entre les modes Un seul joueur et Multijoueur

Il n'y a que peu de différences notables entre les deux modes de jeu. La différence la plus importante réside surtout dans la gestion du temps : en effet, en mode Multijoueur, tous les joueurs doivent être synchrones et par conséquent, il n'est possible ni de dormir, ni de faire effectuer à son personnage des déplacements rapides via la carte du continent. Le bouton Repos a donc été supprimé et l'interface de la carte du continent n'est pas disponible. Pour se déplacer, les joueurs devront soit marcher, soit se téléporter ; c'est pourquoi les cartes en mode Multijoueur sont en général plus petites qu'en mode Un seul joueur. Il n'est pas techniquement impossible de créer une carte plus étendue ; cependant, les joueurs ne pouvant évoluer dans Arcanum qu'en marchant, les temps de déplacement pourraient devenir excessifs.

D'autre part, le mode de combat au Tour par tour n'est pas disponible en mode Multijoueur. Dans le cas contraire, certains joueurs mettraient beaucoup plus de temps que d'autres pour porter leurs coups et même les joueurs distants, ignorant tout du conflit, passeraient en mode Combat.

Enfin, les personnages sont immunisés contre certains sorts. Parmi ces derniers, on retrouve les forts appréciés sorts de charme et de domination : le premier ne fonctionnerait pas car le jeu ne peut contrôler les réactions des joueurs ; pour le deuxième sort, le joueur perdrait le contrôle de son personnage pendant un laps de temps indéterminé, ce qui a été jugé par les concepteurs comme un obstacle inacceptable au plaisir des participants. Les sorts contre lesquels les joueurs sont immunisés en mode Multijoueur sont indiqués dans l'Annexe.

ARCANUM USER EDITING

Vous trouverez la documentation relative à cette fonction dans le répertoire Documentation du disque d'installation du jeu.



A-1 : Glossaire

Pièce - Devise d'Arcanum, pièces d'or frappées dans le Royaume-Unifié

Livre Arcanum - Unité de poids d'Arcanum. 1 livre Arcanum = 50 g

ACRONYMES

AC - classe d'armure

BE - beauté

CH - charisme

CN - constitution

D - dégâts

RD - résistance aux dégâts

DX - dextérité

DS - dégâts supplémentaires

RE - résistance à l'électricité

RF - résistance au feu

FT - fatigue

ST - santé

IN - intelligence

FMN - force minimale nécessaire

PE - perception

POR - portée

FO - force

VO - volonté

XP - points d'expérience

PB - pénalité de bruit

A-2 : Les races

PRÉFACE AU TRAITÉ SUR LES RACES D'ARCANUM, DE Jean Baudoin

Le royaume d'Arcanum abrite plusieurs espèces de créatures pensantes. Les similitudes entre les représentants de ces différentes races sont visibles même pour l'observateur le plus profane. Le naturaliste moderne, désireux d'échapper aux interprétations empreintes de superstition religieuse, se doit de trouver d'autres arguments afin d'expliquer les similitudes qui apparaissent entre des peuples aussi distincts que les orques et les elfes, les humains et les halfelins, les ogres et les nains. Pourquoi les représentants de ces races, que l'on désigne comme pensantes, marchent-ils sur leurs deux jambes, pourquoi ont-ils dix doigts et dix orteils, pourquoi ont-ils deux yeux ? Certains voient là l'ouvrage d'un créateur tout-puissant ; pourtant, même ceux-là ne parviennent à s'accorder autour d'une seule et même interprétation. Aucune des différentes Histoires de la création qui nous sont contées ne reste crédible à la lumière des découvertes que nous faisons quotidiennement, grâce à l'étude des fossiles et de la simple observation de la nature. Pour mieux comprendre notre vie et notre histoire, nous devons en découvrir plus.

A cet effet, j'ai entrepris la création d'un nouveau système de classification des différentes races d'Arcanum. Pour ce projet, mes propres observations de naturaliste se sont enrichies des résultats d'un grand nombre d'études ainsi que d'une application rigoureuse des données pertinentes glanées par d'autres chercheurs. La science ne suffisant pas à expliquer certains phénomènes, j'ai également consulté des experts du domaine de la magie. Je ne doute pas que le résultat de mes recherches fera l'objet de nombreuses critiques. Les hommes de foi comme de science réclameront ma tête, criant à l'hérésie ; les adeptes des arts mystiques diront de moi que je suis un amateur et rejetteront mes idées aussi violemment qu'ils le font des productions de la philosophie naturaliste. Je me dois pourtant de soumettre mes théories au reste du monde ! Je mets au défi mes pairs de démontrer mes erreurs en s'appuyant sur des argumentaires et des preuves, plutôt que de m'attaquer personnellement et de se laisser emporter par l'hystérie collective que j'ai connue jusqu'ici.

Ce traité est la synthèse des preuves que la paléontologie, l'ethnologie et la biologie moderne ont apportées à nos connaissances du monde ; j'ai également fait appel à divers adeptes des arts magiques. J'ai entre autres bénéficié de l'expertise alchimique de Wandrei Sourlège, Professeur à l'université de magie appliquée de Tulla, qui m'a été d'une aide inestimable, en particulier dans la datation des fossiles et l'isolation de certaines vibrations mystiques sur des sujets vivants. Dans le cadre de notre correspondance, Maître Olaius Wyrmius, doyen du département d'Histoire de l'Académie d'études supérieures de Dernholm, m'a enseigné les théories et pratiques de nécromancie en cours dans l'ancien monde. Les mots ne suffisent pas à exprimer toute ma gratitude envers celle qui a été mon guide lors de mon voyage sur le Cerberus, Madame El'ena Crowe. C'est elle qui la première a eu la patience d'écouter mes théories sur l'histoire naturelle et surnaturelle. Par la suite, elle m'a assisté dans mes enquêtes, me présentant de nombreux amis elfes que j'ai ainsi pu interroger. Enfin, elle a eu la bonté de m'accorder sa main un matin de la veille du mois de mai, 18XX, faisant de moi le plus heureux des hommes. Je lui dédie cet ouvrage, ainsi que les années qu'il me reste à vivre sur cette terre.

Jean Baudoin,
Tarante, 18XX.

CHAPITRE UN: LES RACES DE PETITE TAILLE : NAINS, GNOMES ET HALFELINS

Le premier groupement de peuples intelligents d'Arcanum est constitué des nains et de leurs cousins, les gnomes et les halfelins : ils appartiennent à ce que j'ai appelé les races de petite taille. Les représentants de ces races se caractérisent par leur taille, qui n'excède jamais 130 centimètres, pour les plus grands d'entre eux. Ils se distinguent également du genre humain par les proportions de leur corps. En général, leur crâne est disproportionné par rapport à leur torse et à leurs membres. Leurs membres, en particulier leurs jambes, sont plus courts et plus gros.

Les nains

Les nains, qui s'organisent en clans, constituent sans discussion le modèle des races de petite taille. Plus grands et physiquement plus développés que leurs petits cousins, les halfelins et les gnomes, ils bénéficient également d'une meilleure espérance de vie (près de six cents ans pour un nain mâle). Ils atteignent une taille comprise entre 75 et 130 centimètres et peuvent peser jusqu'à 65 kg, tout en muscles. Dotés d'une constitution leur permettant de supporter les extrêmes climatiques et les carences alimentaires bien mieux que toutes les autres races, ils tombent rarement malades. Ce sont des êtres extrêmement intelligents et civilisés, doués d'une grande sensibilité artistique. Par ailleurs, leurs sens du goût, de l'odorat et de l'ouïe sont très développés, ce qui se vérifie également pour les gnomes et les halfelins. Enfin, ils

se distinguent de leurs cousins gnomes et halfelins par l'opulence et la luxuriance de leur barbe.

Les analyses pratiquées sur du tissu nain montrent une quasi-absence de vibrations mystiques. On retrouve des ossements nains dans des couches géologiques très profondes. Ma conclusion est que les nains ne sont le produit d'aucune source magique mais au contraire les fruits de la simple sélection naturelle, tout comme les humains. D'après les maigres résultats de recherches dont nous disposons actuellement, la séparation entre notre race de taille moyenne et les races de petite taille est intervenue il y a quelque deux millions d'années de cela : nous avons évolué en parallèle jusqu'à aujourd'hui. C'est pourquoi toute reproduction entre humains et représentants de ces races est impossible ; nos liens de sang ne sont pas assez importants.

Fruits de la sélection naturelle, les nains ne présentent, à l'instar des humains, aucune aptitude particulière à la pratique de la magie et sont plutôt enclins à apprivoiser les pouvoirs de la nature. Ils sont très doués dans le domaine des mathématiques et on les retrouve dans toutes les professions y ayant trait, comme l'architecture et l'ingénierie. Ils excellent dans l'extraction, le raffinage et la transformation des métaux, occupations dans lesquelles leur savoir-faire est universellement reconnu. Pourtant, leurs artisans spécialisés dans les domaines du cuir, du bois et de la pierre, font également preuve d'une habileté inégalée. Il faut voir leurs sculptures et leurs travaux de menuiserie pour en apprécier toute la beauté. Il est malheureusement très rare que des représentants d'autres races aient accès à leurs habitations, et encore moins aux trésors qu'elles recèlent. Les nains sont des êtres très secrets, liés entre eux par une multitude de lois et de tabous qui ne peuvent être enfreints sous peine de bannissement, voire de mort.

Les nains habitent dans les régions montagneuses, dans des villages de taille réduite. Les ogres sont leurs ennemis naturels, les deux races s'opposant dans des conflits territoriaux. Mais les nains, plus intelligents et plus nombreux, sont toujours sortis victorieux de leurs affrontements. Les particularités de la civilisation des nains ont inspiré un grand nombre de mythes et d'idées fausses sur leur compte, que les clans ne cherchent d'ailleurs pas à démentir. Selon certains théologiens, les nains sont les enfants de la terre, façonnés à partir d'argile primordiale et destinés à un dur labeur sous terre. L'ancienneté de la race ne fait aucun doute ; il est également vrai qu'ils bâtissent leurs foyers dans les montagnes depuis des millénaires. Néanmoins, certains éléments découverts récemment de l'autre côté de la chaîne de murailles semblent indiquer que des nains ont autrefois occupé les plaines : ils y auraient bâti des cités en surface, au bord de l'Océan Occidental. En fouillant les ruines à moitié ensevelies d'Ur'uk et de Caamlun, les archéologues ont découvert des pièces de céramique très anciennes ainsi que des peintures représentant des nains en train de chasser, de chasser au faucon, de pêcher et même de cultiver.

Quelle catastrophe a pu pousser les clans à se retirer dans l'inhospitalité des montagnes, pourquoi y sont-ils finalement restés ? Nul ne le sait. Peut-être est-ce lié à la profonde antipathie, toujours inexplicable, qu'ils éprouvent vis-à-vis des orques. Mais c'est peut-être aussi le prix de leur remarquable longévité. Personne n'a jamais aperçu de naines, elles n'accomplissent aucun travail dans les mines, les carrières, les hauts-fourneaux ni les forges, qui sont pourtant les principales activités des nains. Dans ma tentative de trouver une explication, j'ai étudié d'autres organismes dotés d'une grande espérance de vie, pour aboutir à la conclusion suivante : le cycle de vie des nains doit inclure une très longue période de gestation pour les femmes. D'après les résultats de mes expériences, ce cycle doit durer plus de dix années. Au cours de cette période, les naines doivent avoir une santé fragile, et les membres de leur clan doivent conjuguer leurs efforts pour leur garantir un environnement totalement sûr et serein.



Lors de ma visite des installations des nains dans le nord d'Eaux Dormantes, j'ai profité de l'occasion pour effectuer un recensement des hommes de la communauté, la plupart d'entre eux se rendant à la mine chaque jour. A partir de ce calcul et de l'estimation des ravitaillements arrivant du sud, j'ai été en mesure d'évaluer le nombre de femmes qui doivent vivre là-bas, à l'abri des regards indiscrets des étrangers derrière de grands murs et des portes verrouillées. Aussi surprenant que ce résultat puisse paraître, il m'est apparu qu'il doit y avoir environ deux nains pour une naine !

Si l'on considère ce faible ratio et la longue période de gestation, il n'est guère étonnant que les naines en âge de procréer soient des spécimens rares et précieux que les nains chérissent et protègent à tout prix. Cela explique peut-être le fait qu'il soit rare de rencontrer un aventurier nain qui ne cherche pas à faire fortune et à gagner autant d'or qu'il le peut ; le pauvre bougre doit espérer réunir une dot suffisante pour devenir épousable !

Les gnomes

Comme les nains et les halfelins, les gnomes appartiennent aux races de petite taille. Ce sont des descendants des nains ; d'après les rares fossiles découverts, il semble que les premiers gnomes ne soient apparus qu'il y a un peu plus de sept cent mille ans, dans la région qui porte aujourd'hui le nom de Cumbria. Il semble que la séparation entre les deux races soit due au processus de la sélection naturelle, plutôt qu'à une intervention des forces de la magie. Cette théorie trouve appui dans les analyses alchimiques de tissu gnome, qui démontrent que les gnomes ne présentent pas de vibrations mystiques notables. Comme les nains et les humains, les gnomes n'ont aucune aptitude particulière à la pratique de la magie. Ils ne sont d'ailleurs pas connus pour en faire usage.

Les gnomes ne sont pas pourvus de l'exceptionnelle puissance physique des nains ; leur force est proportionnelle à leur stature, qui est réduite. Les gnomes mesurent en moyenne moins d'un mètre, pour un poids de 30 à 35 kg maximum. Cependant, ils sont dotés d'une endurance et d'une longévité peu communes ! Un gnome vit en moyenne jusqu'à cinq cents ans, sauf accident ou maladie.

Sur le plan physique, les gnomes se distinguent des autres races de petite taille par les traits de leur visage et leurs pieds. Contrairement à leurs cousins nains, ils ne portent pas de barbe. D'autre part, ils n'ont pas les pieds surdimensionnés et poilus des halfelins. Le seul trait physique distinctif du gnome est son nez, généralement gros et charnu. A l'instar des autres races de petite taille, les sens des gnomes sont extrêmement développés ; leur nez se révèle un outil précieux et leur confère un sens olfactif très fin et précis. Nul ne peut les égaler dans ce domaine ! Le sens de l'odorat des gnomes explique le grand succès qu'ils remportent dans les carrières de chimistes ou de parfumeurs.

Si l'on met de côté ces différences purement physiques, qu'un œil non entraîné pourrait d'ailleurs avoir du mal à discerner, la principale distinction entre les gnomes et les autres races de petite taille réside dans leur caractère. Dans ce domaine, les différences sont très importantes ! Alors que les nains, par exemple, bâtiront leurs maisons dans des régions montagneuses, les gnomes n'ont aucune préférence en la matière. On les retrouve partout où se pratique le commerce. Tandis que les nains vivent en communauté, coupés du reste du monde et évitant tout contact avec les autres races autant que possible, les gnomes aiment le plein air et sont très cosmopolites. Autant les halfelins sont timides, réservés et plutôt sédentaires, autant les gnomes sont des êtres dynamiques et enjoués. Des créatures de petite taille, les gnomes sont les plus enclins à voyager et à apprendre de nouvelles langues : ils apprécient la nouveauté.



Cette fabuleuse ambition, qui explique que beaucoup de gnomes font carrière dans la banque, la politique ou l'industrie, cache en fait un profond désir de sécurité. Ainsi, le peuple gnome a souvent été critiqué pour sa soif d'or et de pouvoir. Ceux qui les condamnaient ainsi ignoraient leur véritable motivation et les jugeaient sur leur apparence ! C'est le désir de voir sa famille en sécurité qui fait avancer le gnome.

D'ailleurs, un gnome privé de sa fortune et de son titre devient très vulnérable. Il ne dispose pas de la force physique du nain pour se défendre, ni d'aucune muraille de pierre

derrière laquelle se cacher. Pour être en paix, le gnome doit avoir les moyens de subvenir à ses besoins et aux besoins des siens. C'est ainsi qu'il se protège du monde et de ses dangers. Avant de commettre l'erreur d'un jugement hâtif, rappelons-nous qu'un gnome peut vivre encore cent ans après avoir arrêté de travailler !

La ferveur et le sens du devoir avec lequel le nain se dévoue à son clan se retrouvent dans la loyauté entière et absolue du gnome envers sa famille. Frères et sœurs, parents, grands-parents et autres aïeuls, cousins et cousins par alliance... en tant que membre de cette grande famille, le gnome peut ainsi se retrouver à devoir assumer la responsabilité de la santé et du bien-être de cent personnes. Il supporte cette lourde charge car il sait que chacun des membres de sa grande famille travaille aussi dur que lui, dans un dévouement absolu. Les efforts de chacun sont coordonnés par le chef de famille, le " Parrain " (ou la " Marraine " si c'est une femme), qui décide des responsabilités et devoirs de chaque personne.

C'est cet attachement des gnomes à leur famille qui donne un sens et un but à leur vie, ainsi qu'une certaine sécurité que les autres races ne peuvent que leur envier. Quelle chance ont les rares étrangers qui parviennent à impressionner un Parrain et à devenir un " filleul " de la famille ! Mais ce système a aussi ses inconvénients : non seulement les luttes de pouvoir intestines au sein de la famille peuvent tourner au vinaigre mais de plus, les gnomes sont connus pour exercer des vengeances terribles et sanglantes sur quiconque aura attaqué ou menacé un membre de sa famille. Il n'y a plus rancunier qu'un gnome ! Ils se rappellent tout dans les moindres détails et leur remarquable longévité leur permet même de se venger sur les descendants de l'offenseur, cent à deux cents ans après l'affront.

Les femmes et les enfants sont particulièrement bien entourés par la famille. Les femmes gnomes, bien qu'elles ne soient pas cloîtrées comme les naines, voyagent peu et se promènent rarement, toujours accompagnées d'une impressionnante escorte de gardes du corps. Il est fréquent de voir des gnomes accompagnés de demi-ogres apprivoisés pour les protéger dans les grandes villes.



Les halfelins

Les halfelins sont les êtres les plus petits d'Arcanum. Un halfelin ne dépasse jamais 85 centimètres, ce qui constitue déjà un record. Son poids oscille en moyenne entre 30 et 35 kg, mais il peut parfois atteindre 50 kg, le halfelin s'adonnant volontiers au péché de gloutonnerie. A l'instar des autres races de petite taille, les sens des halfelins sont extrêmement développés, même si leur sens dominant reste celui du goût. Il n'est pas rare de voir des halfelins passer leur vie à goûter aux joies du palais, non sans y faire participer les autres. La plupart des grands chefs cuisiniers d'Arcanum sont des halfelins, et c'est à eux que nous devons nos plus fameux vins, bières et cidres.

Plusieurs traits physiques permettent de distinguer les halfelins de leurs cousins. Plus petits que les nains, ils ne portent pas de barbe. Pourtant le reste de leur corps, surtout leurs membres inférieurs, est recouvert d'un duvet assez fourni. Ils n'arborent pas le nez gros et charnu des gnomes, mais ils sont en général plus enveloppés. Généralement un halfelin se reconnaît à ses pieds, toujours disproportionnés par rapport à sa taille, et très poilus. La peau sous la plante de leurs pieds est épaisse et très souple, ce qui leur permet de marcher comme sur des coussins. Ils ne portent généralement pas de chaussures, les trouvant par trop inconfortables et bruyantes.

A ces différences physiques s'ajoutent d'autres divergences plus profondes entre les halfelins et leurs cousins de petite taille. Contrairement aux nains et aux gnomes, produits de la sélection naturelle, il semble que la magie ait participé à leur évolution. Il est facile de le démontrer, en soumettant des tissus halfelins à des tests d'alchimie : une fois ces tissus débarrassés des vibrations d'autres sources par un processus de distillation, on constatera une réaction de résonance à une fréquence mystique définie. Cette fréquence est propre aux halfelins. Ils y réagissent tous, et le phénomène se poursuit longtemps après leur mort : nous avons retrouvé des restes halfelins vieux de près de cinquante mille ans, qui avaient gardé cette propriété de résonance.

Les premiers halfelins sont apparus il y a deux cent mille ans environ, dans les douces collines au sud de la Forêt Scintillante. Il est probable que leurs ancêtres aient été des gnomes, bien que dans le cas d'une sélection surnaturelle il soit impossible d'en être totalement sûr. Quelle instance magique aura décidé de les séparer de la race des gnomes, nul ne peut le dire, et encore moins deviner dans quel but elle a créé les premiers halfelins. La conséquence de cette intervention de la magie est que le halfelin bénéficie d'une espérance de vie de quatre cents ans, contre cinq à six cents ans pour les gnomes et les nains. Cela peut également expliquer les différences physiques qui existent entre eux, ainsi que de nombreux traits de caractère propres aux halfelins.

Malgré leur résonance innée à la magie, les halfelins n'ont pas d'inclination particulière à devenir sorciers. Leur nature magique ne se révèle que de façon très subtile, dans leur lien très profond avec la nature, en particulier les plantes et les animaux. L'immense majorité des halfelins vit dans les zones rurales et aspire à une vie simple et tranquille ; ils font de bons fermiers et de bons vignerons. Le halfelin est par nature beaucoup plus doux, patient et passif que le nain et le gnome ; il aime le confort et le calme et ne se mêle pas des affaires des autres races. Quelle que soit sa profession, le halfelin sera toujours attiré par les endroits paisibles et verdoyants. Même les halfelins citadins aiment cultiver un petit jardin, dans lequel ils entretiennent une grande variété de fleurs et d'herbes, parfois une ruche ou un petit potager.

Les halfelins ont tendance à se rassembler dans des petites communautés très soudées. Dans les zones rurales, ils créent des villages et bâtissent leurs maisons sous un monticule de terre, bordé de gazon et de fleurs. Cette isolation leur permet de vivre dans des foyers confortables, chauds en hiver et frais en été. Dans les villes, ils peuvent se rassembler dans une ou plusieurs petites communautés ; même si celles-ci entretiennent des relations pacifiques, leurs membres ont tendance à rester entre eux, vivant dans le respect de leurs coutumes et traditions.

Contrairement aux naines et aux femmes gnomes, les halfelines bénéficient d'une grande liberté de mouvement. Il ne viendrait même pas à l'esprit de leurs maris de les enfermer à la maison ! De toute façon, l'halfeline ne l'accepterait pas ; bien que minuscules, les halfelines sont pleines d'entrain et n'ont pas la langue dans leur poche. Elles travaillent souvent avec leurs maris, aux champs ou dans leur entreprise ; il arrive même qu'elles dirigent leurs propres commerces ou fermes. Cependant, elles quittent rarement leur foyer. Il semble qu'elles soient encore plus casanières que les halfelins. Elles voyagent très peu à l'étranger.



CHAPITRE DEUX: LES RACES DE TAILLE GIGANTESQUE : OGRES ET OGRES HYBRIDES

Les ogres sont les derniers survivants d'une activité magique vieille de près d'un million d'années, très puissante, dont le déclin ne s'est amorcé que récemment. L'étude de fossiles atteste la survie, il y a quatre-vingt-dix mille ans de cela, d'une violente poussée de l'activité magique, une vague de sorcellerie sans précédent qui allait affecter la vie dans Arcanum durant des millénaires. Nous ne saurons peut-être jamais ce qui fut à l'origine de ce soudain raz de marée de la sélection surnaturelle ; nous savons seulement que les instances magiques qui y ont participé étaient d'une puissance immense, largement supérieure aux forces que les mages peuvent contrôler de nos jours. Un grand nombre d'organismes furent ainsi créés qui ont survécu jusqu'à aujourd'hui, même en petit nombre.

C'est à cette époque éloignée que nous situons l'apparition de nombreuses espèces légendaires, le kraken, l'hydre et le serpent de mer ; les wyrms, dragons et drakes sont apparus à peu près à la même époque. De nombreuses espèces existantes, telles que la licorne et l'oiseau de feu, connurent des mutations ; d'autres, pour des raisons inconnues, fusionnèrent pour former des organismes chimériques comme le centaure et le manticoire. Les humains, apparus quelque deux cent mille ans auparavant, ne furent pas épargnés : certains de nos aïeux connurent des transformations provoquées par la magie. Lorsque ce formidable ouragan de sélection surnaturelle s'éteignit quelque quatre mille ans plus tard, deux nouvelles races étaient apparues, qui coexistent ou ont coexisté avec le reste de l'humanité : les elfes et les géants.

Les véritables géants n'ont pas survécu. Nous savons seulement qu'ils ont existé : les voyageurs qui traversent les marais sombres peuvent contempler les pierres cyclopéennes qu'ils y ont disposées, et des visiteurs se rendent chaque année à la Fête des Géants de Morbiliande pour voir les piliers qu'ils ont érigés afin de célébrer la naissance du soleil d'été. Nous avons retrouvé des ossements fossilisés, et les visiteurs du Musée d'histoire naturelle de Tarante peuvent y admirer un ou deux squelettes reconstitués. Mais les géants d'Arcanum nous ont laissé plus que des ossements ; ils continuent d'évoluer parmi nous, sous la forme de leurs descendants, les ogres et les demi-ogres.

Les ogres

Nous ne savons pas de façon certaine sur quel laps de temps les anciens géants ont évolué pour donner naissance aux ogres tels que nous les côtoyons aujourd'hui. Cette mutation s'est sans doute étalée sur plusieurs millénaires. On peut avancer sans prendre trop de risques que les générations successives de géants se sont raréfiées au cours des deux cent mille dernières

années, suite à la disparition d'autres espèces dont ils se nourrissaient. Nous ne savons pas précisément quand les premiers ogres tels que nous les connaissons sont apparus, car il est rare de retrouver des squelettes complets : il arrive que les ogres comme les orques mangent leurs morts. Cependant, la plupart des naturalistes s'accordent pour faire remonter leur apparition à cinquante mille ans au plus.

L'ogre moyen mesure aujourd'hui moins de 380 centimètres, soit la taille que pouvait atteindre le seul os de la cuisse de leurs aïeux. Ils pèsent environ 210 kg, cette masse étant en majorité constituée de muscles très denses. Il est difficile de faire une estimation de leur espérance de vie, car les ogres sont des créatures si hostiles qu'ils sont presque toujours tués par les représentants des autres races qu'ils rencontrent. Cependant, les cadavres que j'ai pu examiner avaient plus de deux cents ans. Je ne sais pas quelle peut être l'espérance de vie d'ogres laissés à eux-mêmes. Par ailleurs, tous les spécimens que j'ai pu étudier ont connu une mort violente.

Dans la nature, il semble que les ogres soient des créatures solitaires. Ils ont une prédilection pour les régions montagneuses et se montrent assez attachés à leur territoire, ce qui engendre nombre de conflits avec les nains, qui choisissent également ces contrées mais n'apprécient guère d'être écrasés et dévorés par leurs voisins ! Pourtant, malgré ce que l'on pourrait penser vu la différence de taille des adversaires, il est rare que les nains succombent aux coups des ogres - l'inverse est plus fréquent. Alors que l'ogre a le bénéfice de la taille et de la force par rapport à son adversaire nain, il est rare qu'il parvienne à tromper la vigilance d'un nain et que celui-ci se trouve de surcroît seul. En général les nains repèrent facilement la présence d'un ogre : celui-ci n'est pas très subtil dans le marquage de son territoire, condamnant les canyons avec des grosses pierres ou déracinant des arbres lors de ses accès de colère. Lorsqu'un nain repère la trace d'un ogre, il organise aussitôt une partie de chasse, qui aboutira soit à la mort de l'ogre en cas d'affrontement, soit à sa fuite.

Du strict point de vue historique pourtant, les ogres peuvent légitimement se réclamer le droit de vivre dans les chaînes de murailles et même dans les montagnes grises : c'est dans ces régions que l'on retrouve le plus d'ossements de leurs ancêtres gigantesques. On y observe parfois des petites familles d'ogres, résidant dans des zones isolées ; on sait également que, grâce à leur force, certains mâles parviennent à prendre le contrôle des rares tribus orques. Les ogres ne se distinguent ni par leur grande intelligence ni par leur savoir-vivre, même s'ils connaissent généralement au moins quelques mots de la langue officielle en plus de leur propre langue. Leur lenteur d'esprit fait qu'ils ne bénéficient pas de l'aptitude magique que démontraient leurs ancêtres ; ceci peut expliquer la haine viscérale qu'ils ont pour les elfes, dont l'apparition date de la même époque, mais qui eux n'ont rien perdu de leur nature magique.

Outre leur incapacité à faire usage de la magie, les ogres semblent tout aussi incapables de tirer profit de la nature. Ils n'utilisent pour seuls outils que des gourdins grossiers et des hachettes en pierre. Même leur méthode de chasse est des plus primaires ; le plus souvent, elle consiste à se trouver une cachette près d'un torrent de montagne ou d'un passage étroit puis de sauter sur la victime choisie pour lui fracasser le crâne d'un coup de poing.

Il est donc légitime que certains remettent en question le lien de parenté entre les ogres et leurs immenses ancêtres. Ce lien est pourtant vérifié, grâce à l'alchimie : on retrouve la même vibration mystique, profonde et pénétrante, dans les tissus d'un ogre que dans les gigantesques ossements de ses ancêtres. Cette vibration est cependant moins prononcée chez les ogres ; ceci peut peut-être s'expliquer par le fait que les forces magiques qui furent à l'origine de l'apparition des géants dans Arcanum sont désormais en voie d'extinction, ce qui fait que leurs descendants se rapprochent de plus en plus du genre humain. Cela expliquerait que les ogres puissent mêler leur sang à celui d'humains normaux, ce qui n'était sans doute pas le cas de leurs ancêtres.



Les demi-ogres

Le demi-ogre est un curieux hybride, le résultat semble-t-il du croisement entre un ogre et une humaine. Nous ne connaissons pas les circonstances de cette conception, mais l'hypothèse la plus plausible reste le viol. Il est difficile d'imaginer les circonstances de la naissance des demi-ogres ; si nous n'avions pas l'occasion d'en croiser désormais régulièrement dans les villes d'Arcanum, aucun naturaliste n'imaginerait qu'une telle créature puisse exister. Bien qu'il soit tout à fait concevable qu'une brute ogre viole une humaine, nos connaissances nous permettent d'affirmer qu'il doit être rare que la victime survive à une telle rencontre. En supposant que ce soit le cas, il est difficile d'imaginer que l'ogre trouve la patience nécessaire pour attendre la naissance de sa progéniture. En effet, une fois son appétit sexuel satisfait, la logique ogre veut que le mâle cherche à satisfaire ses autres appétits aussi vite que possible. Pour dire les choses plus crûment, il serait plus probable qu'il tue sa victime avant de la dévorer. Mais après le traitement subi, ce sort apparaît sans doute comme une libération !

Mais laissons de côté ces spéculations scabreuses : le fait est que les demi-ogres existent et évoluent parmi nous. Jusqu'à il y a environ deux cents ans, ils étaient plutôt rares. Peut-être la quasi-extinction des ogres ces dernières années a-t-elle incité les anciens à déployer des trésors d'ingéniosité pour perpétuer coûte que coûte la race. Mais cela ne reste qu'une hypothèse, car il est impossible de leur poser la question. Il nous reste la possibilité d'examiner leur progéniture et de chercher à en tirer des conclusions.

On distingue aisément les caractéristiques que les demi-ogres ont reçues de leurs parents. Physiquement, ils sont à peine plus petits que les ogres pure race, avec une taille qui avoisine les 300 centimètres. Ils pèsent entre 175 et 210 kg et, comme les ogres, ils sont très musclés et très puissants. Ils ne vivent pas aussi longtemps que les ogres cependant : leur espérance de vie d'environ 90 ans comme leur caractère trahissent leur lien de parenté avec les humains. Ils sont beaucoup plus intelligents que les ogres ; beaucoup moins violents, ils ont également moins d'accès de rage que leurs parents ogres. Ils peuvent travailler et vivre en la compagnie des autres races ; ils sont souvent employés par des gnomes, qui se sont montrés les plus capables de vaincre leur hostilité naturelle. Bien qu'ils possèdent encore un léger frémissement de la vibration mystique commune aux ogres et aux géants, ils présentent peu d'aptitude à faire usage de la magie, peut-être par manque d'intelligence ou d'inclination... ? Ils pourraient certainement maîtriser le maniement des objets ou des engins technologiques, malheureusement ces derniers sont rarement conçus pour être manipulés par des mains ou un corps surdimensionnés.

Curieusement, tous les demi-ogres sont des mâles. Peut-être les parents ogres ne laissent-ils pas vivre leurs rejetons féminins issus d'accouplements entre ogres et humains ;

hypothèse moins optimiste, les filles sont peut-être obligées de rester dans la tribu afin d'assumer la fonction de reproduction, tandis que les fils sont libres de partir quand ils le veulent. Quoi qu'il en soit, les demi-ogres vivant en société s'en sortent en général très bien et trouvent rapidement du travail. Ils excellent dans les fonctions de garde du corps, vider, et dans tous les travaux qui exigent de la force physique. Les gnomes en tirent souvent partie : les gentilshommes gnomes sont toujours accompagnés d'un demi-ogre pour leur protection personnelle. La loyauté des demi-ogres est légendaire. Ils combattront jusqu'à la mort pour défendre la personne qu'ils doivent protéger.

Bien que souffrant d'une relative lenteur d'esprit, les demi-ogres font en revanche preuve d'une grande patience et d'un tempérament doux. Ils ont hérité, bien que sous une forme plus atténuée, de l'antipathie viscérale des ogres pour les nains et les elfes : celle-ci se manifeste plutôt par une certaine défiance ou répulsion, sans donner pour autant prétexte à des affrontements systématiques. L'affection dont ils font preuve envers les êtres de plus petite taille semble même indiquer l'existence chez eux d'un certain instinct parental. Ainsi, ils apprécient particulièrement les gnomes et les halfelins et se montrent d'une extrême douceur avec tous les enfants. Nous n'avons trouvé aucune explication à cela, mais il n'est pas rare de voir un demi-ogre chargé de la protection d'un ou plusieurs petits enfants.



CHAPITRE TROIS: LES RACES DE TAILLE MOYENNE : ORQUES, ELFES, HUMAINS ET HYBRIDES HUMAINS

C'est dans la classification de ces races (orques, elfes, humains et hybrides humains) que mes théories sur les processus de sélection naturelle et surnaturelle rencontrent la plus forte opposition. Cela ne me surprend guère : j'ai conscience que de telles théories vont à l'encontre de nombreuses croyances religieuses, ainsi que de la multitude d'hypothèses qui jusqu'ici étaient considérées comme des vérités inébranlables par le plus grand nombre. Mais je suis un homme de science, comme mes pairs dans les domaines de l'histoire naturelle et surnaturelle : en tant que tel, mes jugements doivent s'appuyer sur des preuves tangibles et non des vœux pieux.

Il est donc de mon pénible devoir de faire connaître la conclusion à laquelle parvient la science : toutes les races de taille moyenne, y compris les elfes et les orques, descendent directement d'êtres humains, via un processus de sélection surnaturelle. Les preuves accumulées au cours des dernières années par la paléontologie et l'art de l'alchimie médico-légale ne laissent plus planer aucun doute sur le sujet.

Outre le fait que cette nouvelle classification s'oppose à tous les systèmes précédemment avancés, elle contredit également les enseignements d'un grand nombre de religions. Les défenseurs de la théorie selon laquelle certaines espèces sont associées à des " éléments " mystiques ne verront pas d'un bon œil leurs thèses démontées par nos fossiles. Même les lecteurs érudits qui tolèrent les spéculations sur les origines de l'humanité s'offenseront de voir les orques et les elfes mis sur le même plan que les humains. Nous partons d'un principe vérifié pourtant reconnu : deux organismes ne peuvent procréer ensemble à moins que n'existe entre eux un lien très étroit. Ce principe a beau être connu des naturalistes comme des fermiers, il est difficile d'admettre qu'il s'applique également à nous ! Vous ne parviendrez pratiquement jamais à faire accepter cela à un elfe, un orque ou un humain : et pourtant, le seul fait qu'il existe des demi-elfes et des demi-orques implique qu'il y ait un lien plus ou moins étroit entre leurs parents. Et ce lien semble être d'autant plus étroit que leur progéniture est viable et fertile !

Les humains

La race humaine, qui compte parmi les populations les plus anciennes d'Arcanum, est à l'origine de toutes les races de taille moyenne. Nous sommes les enfants de la pure sélection naturelle : l'étude de fossiles montre que nos ancêtres et les premiers nains ont pris des chemins différents il y a quelques deux millions d'années de cela. Depuis, les deux espèces ont évolué de façon parallèle. Si les nains sont les géniteurs de toutes les races de petite taille, les humains sont à l'origine de toutes les autres créatures pensantes d'Arcanum, qu'il s'agisse de races aussi anciennes que les elfes et les géants, ou de la race des orques, dont l'apparition est plus récente.

J'ai conscience que ce postulat est difficile à accepter, et pourtant lui seul permet d'expliquer certains faits inaliénables. Tout d'abord, notre étude de la paléontologie confirme que les humains, sous leur forme actuelle, existent dans Arcanum depuis plus d'un million d'années. Ensuite, l'analyse de tissus vivants comme des plus anciens restes fossilisés de notre race montre l'absence de vibration mystique significative, ce qui indique l'absence chez les humains d'une aptitude magique innée. Or, malgré l'absence totale de cette qualité chez les êtres humains, ceux-ci peuvent engendrer des hybrides fertiles avec trois espèces totalement différentes (elfes, orques et ogres), qui elles sont incapables de se reproduire entre elles. En combinant ces faits aux dates géologiques correspondant à l'apparition de ces trois sous-espèces, dates très éloignées de l'apparition des premiers véritables êtres humains, nous en arrivons à la conclusion que les humains sont les précurseurs, par le processus appelé sélection surnaturelle, de nombreuses autres races. En d'autres termes, elfes, géants et orques ont tous été fabriqués volontairement à partir d'humains, par des processus de nature magique !

L'humain mesure de 150 à 190 centimètres en moyenne, pour un poids qui oscille entre 50 et 80 kg. Il vit environ 80 ans, même si certains membres de notre race ont eu la grande chance de devenir centenaires ; pour dépasser cet âge, l'humain ne peut faire appel qu'à la magie. Malgré le fait qu'ils n'aient aucune aptitude innée à la magie, il arrive que des humains se montrent capables d'acquérir une certaine maîtrise et même connaissent un certain succès dans ce domaine. D'un autre côté, leur grande intelligence et leur curiosité naturelle leur confèrent un formidable don dans le domaine des applications de la loi naturelle : la race humaine est celle qui développe et maîtrise le mieux la technologie dans Arcanum.

Un grand nombre de tempéraments et de caractères sont représentés dans la race humaine. Les humains ont tendance à former des groupes dont la base est leur famille proche : ils montrent une grande affection pour leurs amis et leurs enfants. C'est de loin la race la plus représentée dans Arcanum et on les retrouve sous tous les climats et toutes les latitudes. Ils peuvent se consacrer à toutes les occupations imaginables : leur obstination fait qu'ils n'accepteront jamais d'être exclus de quelque activité que ce soit, même s'ils doivent courber l'échine pour s'y adapter. Si l'on exclut la haine violente et irraisonnée qu'ils éprouvent pour les orques, les humains semblent être dénués de tout préjugé inné. La plupart des humains éprouvent une grande peur mêlée de haine envers les ogres... Mais soyons justes : il est plutôt légitime d'éprouver de tels sentiments face à des amateurs de chair humaine.



Les elfes

La théorie que j'ai développée quant à l'origine de la race elfique va se heurter à une grande hostilité. Jusqu'ici, la race elfique était considérée comme la plus jeune, pourtant cette affirmation est démentie par les fossiles dont nous disposons : s'il est vrai qu'humains et nains sont les races les plus anciennes d'Arcanum, les elfes et les géants sont apparus très peu de temps après. Les premiers véritables elfes apparaissent il y a de cela quelques neuf cent mille ans, au cours de l'Ere des enchantements. Comme les géants, dragons et nombre d'autres espèces magiques, ils sont le fruit de la sélection surnaturelle.

Les premiers vestiges elfiques ont été découverts dans la région des Bois Noyés, éparpillés dans une couche de terre qui contenait également des os de la fameuse wyrm d'Eltdon. C'est entre les dents acérées de ce monstre antique que le paléontologiste John Eltdon a découvert les restes d'une cotte de mailles et d'une cuirasse en mithril, des éléments de l'armure traditionnelle des guerriers elfiques. Or, les ossements du monstre datent d'au moins sept cent cinquante mille ans : on peut donc en conclure que la civilisation elfique était déjà relativement évoluée à cette époque.

On distingue les elfes des autres races de taille moyenne par les proportions de leur corps, les traits de leur visage, ainsi que par la couleur de leurs cheveux, de leurs yeux et de leur peau. Ils ne sont pas aussi grands que les humains, mesurant au maximum 150 centimètres, et semblent frêles et minces, avec un poids ne dépassant jamais 40 kg. Leurs jambes et leurs bras sont plus longs que leur torse, contrairement aux humains, et leurs doigts et orteils peuvent être particulièrement longs et fins. Ils ont les oreilles allongées et pointues, les yeux en amande, et leur nez et leur bouche sont petits et délicats. Leur carnation est pâle, allant du ton crème à l'olive laiteux, en passant par le blanc crayeux. Leur chevelure est également claire, allant de l'argenté au doré en passant par le vert. Il arrive que certains spécimens rares arborent des tresses rouges et brillantes, ou parfois noires comme le charbon ; il semble que les elfes apprécient cette couleur et soient même attirés par les humains ayant ce type de chevelure. Leurs yeux sont d'une couleur argentée, bleue, verte, grise ou jaune ambrée. En fait, leur couleur varie souvent en fonction de leur humeur et peut donc se modifier très rapidement au gré de leurs émotions. Toutefois, la couleur n'est pas la qualité la plus remarquable de leurs yeux : ils ont également une vision exceptionnelle, qui leur permet de voir dans le noir et à de très grandes distances ; ce sont les meilleurs tireurs de toutes les races de taille moyenne.

Les elfes ont une nature magique. Leurs vibrations mystiques sont si puissantes qu'il est difficile d'isoler la fréquence universelle de leurs tissus (on y parvient cependant grâce à un procédé de distillation). Saturés d'énergie magique, les elfes deviennent naturellement des adeptes de cet art : on ne compte plus les générations d'elfes mages à Arcanum. De ce fait, ils ne montrent pas d'aptitude innée pour l'étude de la loi naturelle, et éprouvent les plus

grandes difficultés à maîtriser la technologie la plus primaire. Leur puissance magique est parfois si forte qu'il arrive que de petits objets magiques ne fonctionnent pas en leur présence, tandis que les puissants engins technologiques peuvent les rendre très malades. Quoi qu'il en soit, la technologie n'intéresse pas la plupart des elfes, qui décrient souvent la spoliation de la nature au nom du fameux " progrès ".

Il est difficile pour les humains de comprendre le caractère riche en paradoxes des elfes. En règle générale, ce sont des êtres pacifiques et doux, gais et très facétieux... et pourtant ils prennent les affaires d'honneur avec un grand sérieux : provoqués, ils se battront jusqu'à la mort pour laver un affront qui eut pu paraître dérisoire à un humain. Ils aiment la fête, les spectacles et les vacances, ils consacrent une grande partie de leur temps au divertissement ; ils se compromettent rarement dans ce que les humains appellent " travail ". D'un autre côté, ils reprochent souvent aux autres races de " perdre leur temps en frivolités ", dénonçant ainsi leur volonté de gagner de l'argent et de mener une vie honnête ! Les elfes sont des êtres généreux, charmants, indulgents et ils peuvent se montrer très accueillants ; cependant il arrive que leur arrogance devienne intolérable. Ils se considèrent manifestement comme des êtres supérieurs à tous les autres, à l'exception peut-être des halfelins, pour lesquels ils semblent éprouver une grande affection.



Les elfes philosophent sur pratiquement tout et l'arrogance propre à leur race se manifeste le plus souvent par une certaine répugnance vis-à-vis des autres races et de leur compagnie. Cette répugnance atteint rarement la haine... à l'exception des orques, que les elfes tuent dès qu'ils en ont l'occasion, et des ogres, qui constituent pour eux la quintessence de toutes les choses grossières, stupides et violentes, attributs qu'ils méprisent. Quant au débat entre humains et elfes, ces derniers n'ont qu'une seule réponse à formuler : la plupart des humains ne comprennent pas que les elfes qu'ils rencontrent à l'étranger sont très jeunes. Au cours des premiers siècles de leur vie, les jeunes elfes font preuve d'une grande liberté. Ils parcourent le monde à la recherche de nouvelles expériences et d'aventures, c'est à cette époque de leur vie qu'ils sont le plus susceptibles de tisser des liens avec des humains : mâles comme femelles " font les quatre cents coups ". A l'arrivée de la maturité, les elfes tendent à se sédentariser et à rester entre eux ; peut-être la perte de plusieurs générations d'amis et d'épouses leur fait-elle perdre le goût pour la compagnie des humains.

Les elfes se montrent en général très attachés à leur territoire et se regroupent par région ; les elfes de la Forêt Scintillante se considèrent comme une race distincte des elfes des montagnes grises. Cela s'explique par la communion profonde des elfes avec la nature et particulièrement avec les forêts dans lesquelles ils sont nés. Certains affirment avoir entendu des elfes parler des langages animaliers, donnant des ordres à des bêtes dans leur propre langue ; d'autres jurent que les elfes peuvent entendre les pleurs d'un arbre abattu par la hache du bûcheron. Il est en tous les cas certain que les elfes font montre d'un profond attachement et d'un authentique respect pour la nature, malgré la fierté qu'ils tirent de leurs compétences de chasseurs et d'archers. Les chasseurs elfes ne tuent que par besoin ou pour se défendre, jamais par plaisir : ils abhorrent les amateurs de trophées de chasse.

Il est impossible de faire une estimation précise de la longévité d'un elfe. Nous pouvons seulement estimer que, s'ils ne font pas appel à la magie pour prolonger cette durée, ils vivent environ mille ans. Il est cependant rare que des êtres dotés d'une telle nature se laissent vieillir ou mourir naturellement ! Un simple effort de volonté leur permet de vivre jeunes pendant des siècles. C'est pourquoi il est tout à fait maladroit de demander à un elfe son âge, en particulier s'il s'agit d'une femme. Une demoiselle elfe ne semblant pas avoir plus de dix-sept ans pourra avoir vu cinq générations d'hommes réduits en poussière. Si vous avez l'occasion de visiter une ville elfique, il est préférable d'observer les autres elfes ; en général, un elfe ressent automatiquement l'âge de ses congénères et s'adresse à eux comme il convient. Lorsque deux elfes de la même région et du même âge se rencontrent, ils s'appelleront " mon frère " ou " ma sœur ". Si un elfe rencontre un elfe étranger (d'une autre région), il l'appellera " cousin " ou " cousine ". Si l'elfe a quelques siècles de plus, il sera appelé " père " ou " mère ". Les

elfes ayant plus de mille ans sont appelés " ma tante " ou " mon oncle ", termes qui marquent l'affection et le respect. Les elfes vraiment très vieux peuvent être appelés " grand-père " ou " grand-mère ". Lors de ma rencontre avec la Dame d'Argent, à Quintarra, j'ai même entendu des elfes relativement âgés l'appeler l' " ancienne " : je ne peux même pas imaginer quel grand âge elle doit avoir.



Les demi-elfes

C'est une race hybride, la progéniture de parents elfes et humains. Leur conception n'obéit à aucune règle particulière ; ils peuvent aussi bien provenir de l'accouplement d'une elfe et d'un humain que de celui d'un elfe et d'une humaine. Le fruit d'une telle union présente des traits des deux races, sans pour autant appartenir à aucune des deux - une destinée commune à tous les représentants des races hybrides.

La carrure des demi-elfes est proche de celle des humains. Ils atteignent une taille comprise entre 150 et 190 centimètres pour un poids oscillant entre 40 et 80 kg. S'ils peuvent parfois passer pour des humains ou des elfes à part entière, l'observateur pourra toujours déceler un ensemble de caractéristiques, qui n'est commun à aucune de ces deux races. Même lorsqu'ils sont petits, les demi-elfes ont des proportions semblables aux humains et n'héritent pas des bras, jambes, doigts et orteils allongés des elfes. Leurs oreilles sont presque

toujours pointues et ils peuvent aussi hériter du teint de leurs parents elfes, cependant la couleur de leur chevelure trahit presque toujours leur métissage.

Même s'ils ne font l'objet d'aucune ségrégation évidente dans les sociétés elfique et humaine, les demi-elfes s'y sentent rarement à l'aise. Ainsi, les elfes de pure souche les appelleront rarement " mon frère " ou " ma sœur ", même s'ils sont de la même famille ; on les appellera plutôt " cousin ", comme pour leur rappeler qu'ils sont des étrangers et le resteront. Les demi-elfes parviennent à bien s'intégrer dans les sociétés humaines, mais leur longévité fait qu'ils ont du mal à former des relations durables : les demi-elfes bénéficient d'une espérance de vie naturelle de quatre cents ans, voire plus.

Le caractère d'un demi-elfe dépend en grande partie de son éducation et de son entourage, humain ou elfique. Bien qu'ils n'entretiennent pas les mêmes relations, profondes et innées, que les elfes avec les choses vivantes, ils semblent en communion avec la nature, aimant les animaux et appréciant la vie en plein air. Ils n'affichent pas l'arrogance reprochée aux elfes et ont peu de préjugés envers les autres races ; la seule exception à cette règle concerne les véritables orques, qu'ils abhorrent tout autant que les humains et les elfes.

Comme leurs géniteurs elfiques, les demi-elfes font preuve d'une aptitude à la magie innée, à un degré moindre cependant. Ceux d'entre eux qui décident d'en faire leur art deviennent d'excellents mages. D'un autre côté, ils éprouvent des difficultés similaires à maîtriser les utilisations de la loi de la nature et sont désavantagés dans le domaine de la technologie... cependant ils pourront vaincre cet obstacle à force de concentration et d'efforts. Quoi qu'il en soit, ils peuvent exercer toutes les professions, et l'absence de discrimination à leur égard leur permet de devenir de bons hommes de loi, commerçants et marchands. Un grand nombre d'entre eux vivent dans les zones rurales, où ils travaillent comme fermiers, gardiens de troupeau et chasseurs ; ils ont hérité de la vision hors pair et de l'adresse au tir de leurs parents elfes, ce qui fait d'eux des chasseurs et des guides très prisés.

Les orques

Traditionnellement, la religion et la science se sont toujours accordées pour classer les orques dans la catégorie des races " monstrueuses " : cette classification découlait de l'hypothèse selon laquelle il y aurait un lien direct entre orques et ogres, les deux races présentant des traits de caractère communs. Hormis le fait que les ogres, comme les orques, sont des produits de la sélection surnaturelle et qu'ils constituent eux aussi une branche de l'arbre généalogique humain, il n'existe aucun lien direct entre ces deux races. D'après les résultats des dernières recherches, les orques sont une race beaucoup plus jeune que les géants, ancêtres des



ogres : ils sont issus d'un processus de sélection surnaturelle beaucoup plus récent. D'un point de vue scientifique, leur ressemblance physique avec les ogres n'est que pure coïncidence.

Il est difficile de dater l'apparition des premiers orques. En fait, il est rare de retrouver des squelettes complets car les orques ont tendance à manger leurs morts au lieu de les enterrer. Néanmoins les restes les plus anciens, découverts dans la région des marais sombres, ne datent que de quelques milliers d'années, peut-être une dizaine. C'est une race jeune, issue d'un enchantement d'une grande puissance, et le fait que leurs ancêtres aient été des humains peut expliquer la répulsion instinctive mais profonde que ressentent ces derniers à leur égard.

Les orques mesurent en moyenne de 150 à 160 centimètres, même si certains spécimens peuvent, plus rarement, atteindre 165 centimètres. Leur colonne vertébrale est généralement déformée, ce qui fait d'eux des êtres bossus aux épaules tombantes et à la tête penchée, paraissant plus petits qu'ils ne le sont. Comme les humains, ils atteignent de 50 à 75 kg : là s'arrête la comparaison entre les deux espèces. Les traits faciaux de l'orque ne sont qu'une caricature de la norme humaine : leurs traits se rapprochent plus souvent de ceux d'un sanglier ou d'un tigre. Certains peuvent avoir les oreilles pointues, des défenses, un groin de porc, ou des pupilles fendues, entre autres difformités ; ils sont également souvent victimes de particularités du type bec de lièvre, également surnommé " bec d'orque ". Leurs dents également sortent de la norme : elles sont en général pointues et irrégulières. Lorsqu'elles tombent, elles repoussent immédiatement : l'orque partage cette caractéristique avec les requins.

L'espérance de vie d'un orque ne dépasse pas 40 ans. En revanche, leur période de gestation est courte : elle dure 4 mois. Les jeunes orques grandissent beaucoup plus vite que les humains et savent marcher et même courir avant l'âge de six mois. Il y a beaucoup plus de jumeaux et de triplés chez les orques que chez les humains. Cependant, étant donné que la mère n'a que deux mamelles et deux bras, le dernier triplé est généralement abandonné au père, qui le mange en célébration de sa fertilité.

Malgré la brièveté de leur séjour sur terre, les orques sont dotés d'une vitalité effrayante. Ils sont d'une grande force, bien supérieure à celle d'un humain de leur taille. Blessés, ils guérissent presque instantanément. S'il leur arrive de perdre une main, un pied, un doigt, voire un bras ou une jambe, ils pourront se le faire réimplanter : en effet, séparées de leur corps, ces extrémités présentent la faculté de rester vivantes encore quelques minutes. Ils sont très résistants et semblent immunisés contre toutes les sortes d'infections connues, même la gangrène ; ils souffrent beaucoup moins des températures extrêmes que les humains. Cette santé à toute épreuve semble être l'un des résultats de l'action des forces magiques qui les ont séparés du reste de l'espèce humaine, il y a des milliers d'années de cela ; les traités les plus anciens évoquaient déjà leur constitution vigoureuse.



Les orques se regroupent dans des grandes tribus de 30 à 40 membres. Dans ces systèmes dominés par les mâles, c'est le plus fort et le plus malin qui dirige la tribu ; les autres mâles chassent et défendent les femelles, ne s'opposant jamais aux décisions de leur chef, à moins qu'ils ne souhaitent le défier directement. Le chef d'une tribu d'orques doit être prêt à asséoir sa suprématie à tout moment. S'il relâche sa vigilance, il sera déchu par un orque plus jeune et plus fort... voire par un membre d'une autre race. Ainsi, il arrive que des ogres mènent des orques. Même un demi-orque, ou un humain particulièrement dégénéré, peut prendre la tête d'une tribu d'orques : ce fut le cas du fameux cannibale de Cattán, Sawney Beane.

Par nature, les orques sont des nomades et ne cessent de se déplacer. Ils représentent un danger constant dans les endroits isolés et à la périphérie des villes et villages ; on trouve des tribus dans toutes les régions où la densité de population est faible. Deux forces motivent l'orque : la peur et la haine. Il hait toute forme de vie et en particulier les autres créatures pensantes, et craint tout ce qui est plus fort que lui, c'est-à-dire tout ce qui peut le tuer. Chez l'orque la peur se traduit par du respect et de la vénération ; c'est la haine qui fait de lui une créature violente et meurtrière.

Les analyses alchimiques de tissus orques montrent la présence d'une puissante vibration mystique. S'ils n'étaient pas mus par un instinct animal, ils feraient de formidables mages - une pensée qui doit en faire frémir plus d'un ! Par chance, les orques ne sont pas dotés d'une grande intelligence. Les mêmes instances magiques qui ont abrégé la durée de leur vie et déformé leurs corps ont également agi sur leurs esprits, y répandant la haine et la rage et les empêchant de passer à d'autres niveaux de la pensée.

Leur force et leur manque d'intelligence fait d'eux de très bons ouvriers. On autorise d'ailleurs certains d'entre eux à habiter dans le voisinage le plus pauvre des villes industrielles telles que Tarante, en échange d'un travail dans les usines. Malgré leur haine viscérale pour les autres races civilisées, les orques recherchent ce genre de travail ; ils semblent très attirés par la technologie en général, alors même qu'ils n'ont pas une bonne compréhension de la loi naturelle. Ils semblent apprécier les outils et machines qu'ils ne peuvent fabriquer par eux-mêmes, en particulier les armes à feu... bien que peu de commerçants manquent d'éthique au point d'accepter de vendre de telles armes à un orque !

Les demi-orques

C'est une race hybride, fruit du croisement entre un orque et un humain. Les demi-orques sont généralement le résultat du viol d'une femme par un orque ; dans de rares cas cependant, on a pu voir des hommes procréer avec des orques femelles et également des demi-orques se marier et faire des enfants entre eux. Quelles que soient les circonstances de sa

conception, le demi-orque fait toujours l'objet d'un dégoût profond de la part des humains, qui considèrent l'enfant d'une telle union avec une grande répugnance.

Les demi-orques présentent de grandes disparités physiques. Ils font à peu près la taille des humains, soit 175 centimètres, pour un poids compris entre 50 et 75 kg. Ils ressemblent à de grands et robustes orques, car ils ne sont pas frappés des difformités dorsales de leurs parents orques. Ils sont un peu moins chevelus et ont des dents moins impressionnantes que les véritables orques. Bien entendu cette règle ne s'applique pas toujours ; ainsi, il est parfois très difficile de distinguer certains demi-orques des humains. Seuls quelques traits subtils trahissent leur héritage. On peut ainsi remarquer une pilosité plus importante que la normale, le nez retroussé, les ongles particulièrement épais et acérés, les canines proéminentes... seuls signes vraiment notables. Certains demi-orques parviennent à passer " inaperçus " pendant de nombreuses années avant que les gens, même les personnes les plus proches, ne découvrent la supercherie.

Malheureusement, les demi-orques présentant des caractéristiques humaines dominantes sont rares. En général, même les plus beaux spécimens sont affligés de traits typiquement orques qui les marqueront à vie s'ils choisissent de vivre parmi les humains. Les demi-orques ne trouvent généralement de travail que dans les tâches les plus subalternes. S'ils peuvent trouver des emplois d'ouvriers agricoles au sein des communautés rurales, en ville, seules les tâches les moins nobles leur sont confiées : collecte des déchets, ramonage, travail chez les chiffonniers, dans les mines ou en usine. En revanche, les demi-orques qui choisissent de fuir la compagnie des humains sont souvent haut placés dans la hiérarchie des tribus orques : beaucoup plus intelligents que les orques, leur capacité de réflexion leur est très utile pour survivre dans un environnement où prime la loi du plus fort.

Il est difficile de faire une description générale du caractère des demi-orques. Les orques n'ont aucun sens de la famille, et cependant leurs enfants demi-orques ne subissent aucune discrimination de leur part ; comme les orques, c'est grâce à leur force et à leur habileté que les demi-orques se font respecter. En revanche, les humains rejettent leur progéniture demi-orque ou la traitent d'une telle façon que les sentiments les plus raffinés associés à notre race lui restent à jamais étrangers. L'intolérance dont les demi-orques sont victimes dans notre société modifie de façon permanente le regard qu'ils portent sur la vie. En fait, nous ne pouvons pas savoir si, élevés comme des humains, les demi-orques seraient capables de transcender leurs penchants orques. Quoi qu'il en soit, l'image la plus répandue des demi-orques est celle d'êtres brutaux, vénaux, impitoyables et enclins à la violence. Etant donné les conditions dans lesquelles ils sont généralement élevés, cela n'est guère surprenant !

Il arrive que des demi-orques apprennent à maîtriser leur tempérament violent. Leur intelligence, alliée à l'avantage que confère l'appartenance à une race magique, leur permet de

pouvoir maîtriser quelques-uns des fondamentaux de la sorcellerie. Toutefois, s'ils en ont l'opportunité, ils seront tout aussi capables de comprendre certains principes de la loi naturelle et de devenir technologistes. Mais ces opportunités se présentent peu à eux car ils ont rarement accès à une éducation supérieure ; ils sont victimes de discrimination de la part des représentants des autres races civilisées, qui pour la plupart dénigrent leurs capacités intellectuelles.



Et pourtant, on a vu certains demi-orques accomplir de grandes choses, malgré la brièveté de leur existence en ce bas monde (une soixantaine d'années). Certains sont devenus des bandits célèbres ; d'autres ont fait preuve de plus d'humanité que leurs géniteurs. Dès leur naissance, les demi-orques sont tiraillés entre leurs penchants orques et l'humanité héritée de leurs parents : le plus souvent, c'est la discrimination dont ils sont les victimes qui les pousse à la violence.

A-3 : Supplément sur les sortilèges

Le passage suivant est un extrait du traité de Thomas Vigneron, " Précis de magie ", publié avec l'accord de l'auteur. Toutes ces informations servent de supplément à la section " Introduction aux sorts " du chapitre 2.

Anatomie d'un désastre, ou comment et pourquoi nos sortilèges nous trahissent

L'ennemi le plus redoutable d'un mage est son excès de confiance. En effet, même formulé et lancé avec la précision la plus extrême, un sortilège peut encore échouer de mille et une façons différentes. Or, qu'y a-t-il de plus frustrant, de plus humiliant, et de plus dangereux qu'un sortilège qui échoue ? Que le sortilège fonctionne ou non, le jeteur de sort perdra toujours des points de fatigue pour avoir voulu maîtriser des forces mystiques. Mais l'échec d'un sortilège peut avoir des conséquences bien pires que la fatigue ; j'ai eu, par le passé, l'occasion de voir certains de mes confrères mages grièvement blessés, voire même tués suite au mauvais fonctionnement d'un de leurs sortilèges !

Nombre d'ensorceleurs novices ne comprennent pas (et beaucoup de mages expérimentés l'oublient) qu'il est toujours possible que la cible d'un sortilège soit dotée d'une certaine capacité de résistance face à leurs sortilèges et que, dans certains cas, cette résistance peut être puissante au point de faire échouer les plus redoutables incantations.

En règle générale, tout sortilège lancé contre une créature vivante est susceptible de se heurter à une résistance : cette résistance dépendra de la constitution ou de la volonté de la cible, selon que le sortilège vise ses facultés physiques ou mentales. Si votre cible a de la chance et que les dés donnent une valeur égale ou inférieure à la valeur de sa caractéristique de résistance, alors elle sera épargnée par votre sortilège, quel qu'il soit !

Dans l'intérêt de la santé et de la sécurité de mes confrères mages, en particulier des plus jeunes, j'ai décidé de compiler mes notes sur les pratiques de la magie à Arcanum. Les pages qui suivent répertorient tous les sortilèges que je connais dans les seize arcanes de magie existants. Pour chacun de ces sortilèges, j'indique à l'ensorceleur potentiel le niveau

d'intelligence qu'il doit atteindre pour pouvoir l'utiliser, ainsi que le niveau d'expérience requis pour apprendre à s'en servir. Le cas échéant, j'ai également indiqué les caractéristiques de résistance susceptibles de constituer un obstacle au bon fonctionnement du sortilège.

Le signe Plus ou Moins suivi d'un chiffre indique la difficulté de résister à ces sortilèges. Ces valeurs numériques seront ajoutées ou soustraites selon le cas à la valeur de résistance concernée avant le lancer de dés. Naturellement, le signe Plus est en faveur de la cible du sortilège, tandis que le signe Moins multiplie les chances de réussite de l'ensorceleur : ainsi, il est plus probable que la cible résiste à un sortilège pour lequel la valeur indiquée est Constitution (+ 10) plutôt que Constitution (- 5) !

PRÉCISIONS SUR LA RÉSISTANCE AUX SORTILÈGES

Face à une créature dotée d'une résistance innée aux sortilèges, le mage intrépide risque de se retrouver dans de beaux draps ! Cette forme particulière de résistance entre en action avant un éventuel " jet de sauvegarde " et en cas de réussite, le mage ne pourra que constater l'une des conséquences suivantes, selon la nature du sortilège utilisé :

1. Si le sortilège était censé infliger des dégâts, alors ces derniers seront divisés par la valeur de la résistance de la cible.
2. Si l'entretien du sortilège engendre une perte de points de fatigue, celle-ci est augmentée par le facteur $100/(100-\text{résistance})$. En outre, le sort ne pourra être appliqué à une créature dotée d'une résistance de 100 %.
3. Si le sortilège n'inflige pas de dégâts mais est assorti d'un " jet de sauvegarde ", la cible bénéficiera d'un point de bonus sur la valeur du jet par tranche de 10 % de la valeur de sa résistance. Ainsi, on obtiendra un bonus de +1 pour une résistance comprise entre 1 et 10 %, + 2 entre 11 et 20 %, etc. Ce bonus peut atteindre +10 si la résistance de la cible se situe entre 91 et 100 %.
4. Sinon, le sortilège n'aura tout simplement aucun effet sur la créature visée : la probabilité que cela se produise est égale à la résistance aux sortilèges de la cible.

Le mage doit identifier ces conséquences en suivant l'ordre dans lequel je les ai décrits. Ainsi, une boule de feu lancée contre une créature dotée d'une résistance aux sortilèges de 80 % ne lui infligera que 20 % des dégâts normaux, tandis qu'un bouclier de protection maintenu contre cette même créature coûtera à l'initiateur du sortilège un plus grand nombre de points de fatigue par seconde. Contre un sortilège de charme, la même créature béné-

ficiera d'un bonus de + 8 sur son jet de sauvegarde, tandis qu'un sortilège de choc a 80 % de chances d'échouer.

Une créature dotée d'une grande résistance aux sortilèges ne peut modifier cet état de fait. Les conséquences de cette forme de résistance peuvent être source de grandes frustrations, voire de tragédies, en particulier dans les situations où le mage se trouve incapable d'obtenir tous les effets d'un sortilège bénéfique (les sortilèges de soins en sont le meilleur exemple !). Il est possible que la cible du sortilège résiste à ses effets alors même qu'elle en a désespérément besoin : ainsi, un mage de ma connaissance a assisté impuissant à la mort d'un ami, après que tous ses sortilèges de nécromancie blanche se sont révélés totalement inefficaces sur lui.

En résumé, la résistance aux sortilèges, qui nous protège contre nos ennemis ensorceleurs, peut également empêcher nos amis mages de nous aider.

Le sortilège et sa cible

Certains sortilèges touchent une cible donnée : le jeteur de sort doit la désigner après avoir activé le sortilège. Pour cela, il place le curseur sur sa cible et clique sur le bouton gauche de la souris (un clic droit a pour effet d'annuler le sortilège). Certains sortilèges, tels que le sortilège d'identification, qui sont utilisés directement sur des objets de l'inventaire du joueur, font exception à cette règle. Par ailleurs, un certain nombre d'autres sortilèges ne touchent aucune cible spécifique, comme par exemple la détection de l'invisible.

Sortilèges et voisinage

D'après mes notes, nombre de sortilèges n'agissent que sur le voisinage immédiat du jeteur de sort. Dans le jeu, ce " voisinage " est défini comme la zone visible dans l'interface principale centrée autour du personnage. Cette zone se modifie donc au fil des déplacements du personnage.

Description des sortilèges

Le tableau suivant répertorie les différents sortilèges en les classant selon le groupe d'arcanes auquel ils appartiennent. Chaque type d'arcanes comprend cinq sortilèges, classés par ordre croissant en fonction de leur difficulté et de leur puissance.



	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	Rétrécissement	Pétrification	Polymorphie
Nature	Charmer les animaux	Enchevêtrement	Contrôler les animaux	Appeler les animaux	Régénération
Nécromancie (maléfique)	Blessure	Rappel d'un esprit	Invocation de morts-vivants	Création de morts-vivants	Suppression de la vie
Nécromancie (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 crochetage, 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.



Divination

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 jeteur 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 jeteur 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.



Elémentaire (Air)

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 jeteur 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 jeteur 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 jeteur 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 de sort. Cet élémentaire demeure actif jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le sortilège soit annulé.

Elémentaire (Eau)

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.



Energie

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 jeteur 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.



Mental

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 joueur 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.



Illusion

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.



Invocation

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 combattra les ennemis du jeteur 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 jeteur 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 jeteur 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.



Temporel

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 crochétée, 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 attribués 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	Drogue 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	Epée 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

BOTANIQUE

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 drogue 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 ! Protège 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 abattrez 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 !

MÉCANIQUE

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 !

THÉRAPEUTIQUE

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 nigards 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 schématiques, 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-6 :

Remerciements

ARCANUM A ÉTÉ CONÇU PAR L'ÉQUIPE DE TROIKA GAMES,
LLC, DONT LES MEMBRES SONT LES SUIVANTS :

Jason Anderson
Leonard Boyarsky
David Bragg
Timothy Cain
Mark Harrison
Chris Jones
Michael McCarthy
Chad Moore
Steve Moret
Yong Park
Jesse Reynolds
Sharon Shellman

Les personnes suivantes ont également contribué au jeu :

Dominick Cecere (animations de certains monstres)
Michael Dean (modelage et création des textures de certains personnages)
Kurt Dekker (programmation du son)
Edward R. G. Mortimer (dialogues)

Tests et suggestions de conception :

Sissie Chang
Tiffany Chu
Scott Jacobson
Cynthia Komm



SIERRA STUDIOS REMERCIEMENTS

Vice-président J. Mark Hood

Producteurs

Producteurs	Don Wilkins	Jeff Pobst
Assistant de production	Bernadette Pryor	

Marketing

Vice-président	Jim Veevaer"
Directeur du marketing	Koren Buckner
Responsable de produit	Charles Holtzclaw
Producteur marketing	Glenn Oliver
Editeur Web	Guy Welch
Assistant information commerciale	Ingrid Pelzer
Assistant information commerciale	Jelaine Kraetsch
Directeur Europe	Michael Fuller

Relations publiques

Directeur des relations publiques	Adam Kahn
Coordinateur des relations publiques	Kellie Hobin

Services créatifs

Services créatifs	Orlena Yeung
Conception graphique du manuel	Arthur Hagman
Conception du coffret	Azyenberg Group

Musique

Composition et enregistrement musicaux Ben Houge

Enregistrement des dialogues

Direction voix et casting	Jeff Pobst
	Leonard Boyarsky
	Chad Moore
Spécialiste enregistrement des voix	Mike Caviezel
Enregistrement des voix	Studio Waves Sound Recorders, LA CA
Ingénieur du son	Michael Klingner
Casting voix	The Voicecaster, Burbank CA
Directeurs du casting voix	Huck Liggett, Martha Mayakis

Intendance
Effets sonores
Post-production

LeAnne Koehnen
The Talent Fund, Half-Moon Bay, CA.
Ben Houge
Ben Houge
Mike Caviezel

Personnages

Virgil	Rino Romano
Raven	Tasia Valenza
Simeon Tor	Dwight Schultz
Silver Lady	Diane Pershing
Kan Hua, Narrator	Kay Kuter
Z'an Al'urin	Phillese Sampler
Loghaire	Barry Dennen
Kerghan	Jeff Coopwood
Gilbert Bates	Nick Jameson
Magnus	Julian West
Arronax, Gar, Joachim, Nasrudin	Jim Ward
Franklin	Michael Gough
Torian	Mark Klastorin
M'in Gorad	Gisselle Loren
Geoffrey	Richard Tatum

Assurance qualité (QA)

Directeur assurance qualité	Gary Stevens
Responsable de l'assurance qualité	Ken Eaton
Chefs d'équipe assurance qualité	Chad Martin
	Chris Mason
Testeurs	Aaron Contreras
	Joe Easter
	Sonya Faugno
	Danny Harrison
	Zach Hays
	Dave Jordan
	Rich Nelson
	Quang Pham
	Jon Pulling
	Niko Simonson
	Lester Stocker
	Brian Wilkinson

Compatibilité matérielle

Directeur laboratoire compatibilité	Pat Callahan
Techniciens laboratoire compatibilité	Sean Meichle
	Mark Storie

Assistance

Certification produit	Chris Slack
	Matthew Kangas
Directeur assistance technique	Brian Moss

Sierra.com

Producteurs Titan	Ross Perez
	Ron Daniels
Ingénieur en chef Titan	Erik De Bonte
Ingénieurs Titan	Mike Nicolino
	Lee Olds
	Noel Wade
	Brian Rothstein
	Len Skiena
	Dean Webster
Testeur en chef Titan	Eric Harman
Testeur Titan	David Cain
Producteur ROW	Warren Wright
Remerciements particuliers	Hubert Joly
	Dave Grenewetzki
	Phillip O'Niel
	Ralph Giuffre
	Suki Hayre
	Brad Nelson
	Eric Roeder
	Nancy Rinehardt
	Ron Crawford
	Kelly Zmak
	Flavie Gufflet
	Mark Iverson

Christine Smith
Patricia Rice
Beth Freeman
Angie Raymundo

Testeurs bêta d'Arcanum

Remerciements tout particuliers à : Nik, Lauren, Gavin, Indy, Luna, James Curtis Angel, Sweetie (Sherrie Hammond), Frank McCarthy, Constance McCarthy-Angel, Steven Angel, Shawn Steiner, Dave Campbell, Jo-Ann Palmer, Tracy, Korey, Samantha, Cooter le chien, Brian Eno, Jeff Haynes, merci au fabricant de nos bonbons à la cannelle préférés, merci à maman et à Gary pour votre amour et votre soutien ! Merci, papa, pour tout ce que tu m'as donné. J'aurais tant aimé que tu sois là pour voir ça. Merci à Gwyn pour avoir entraîné Sharon à ne dormir que 5 heures par nuit, au livreur, sans qui nous aurions perdu 5 kilos et à Coca-Cola, Nabisco, Keebler, Mother's & LU, à CodeGuy - pour avoir créé l'infâme " UberFAQ ", à tous nos fans rencontrés sur les forums, aux enfants de l'équipe Troika pour leur vivacité et parce qu'ils nous permettent de rester jeunes, à Lisa Marshall, Tracy Boyarsky et Bonnie pour s'être si bien occupées de nos garnements pendant que nous nous consacrons totalement à Arcanum, à tous nos amis, à nos familles qui ont fait (relativement) preuve de compréhension pour notre absence ces deux dernières années.

Nos remerciements vont aussi à tous nos fidèles bêta testeurs qui nous ont aidés à produire un jeu remarquable. Merci les gars !



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>).



Recette hالفeline

La recette suivante est tirée du " Livre de recettes de la famille Marmiton ", publié par Frédéric Marmiton, propriétaire de l'auberge des Trois miches à Cendrebourg.

Avec l'aimable autorisation de l'auteur.

LE BON PAIN DE GRAND-MÈRE MARMITON

Dans une jatte, mélangez 50 grammes de beurre ramolli et 150 grammes de sucre jusqu'à obtenir une pâte crémeuse et légère. Ajoutez un œuf et battez le mélange au fouet.

Dans un autre récipient, mélangez 250 grammes de farine, une cuillerée à café de levure de boulanger, une pincée de soude alimentaire et une cuillerée à café de cannelle de Cumbria.

Dans un troisième récipient, écrasez trois bananes très mûres, de préférence d'origine Cattanaise.

Ajoutez un tiers de la farine au beurre fondu et battez énergiquement, puis ajoutez les bananes écrasées et mélangez de nouveau. Faites de même jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bananes et de farine. Vous pouvez à votre convenance ajouter quelques noix pour relever le goût. Versez le mélange dans un plat adéquat et mettez-le au four pendant une bonne heure à une température de 240 degrés.

Ce pain très goûteux est excellent pour la santé et peut être servi au petit-déjeuner. C'est un mets excellent et pratique à emporter en pique-nique. De plus, les elfes en raffolent.

Notes