

Arcanum, le jeu - 1/3

Je vais vous parler d'Arcanum, sorti il y a quelques années déjà, Arcanum est un jeu fabuleux entre magie et technologie...

Qu'est ce que "Arcanum"?

Arcanum est un jeu où se mélange intrigues, combats, magie et technologie.

Si vous commencez une nouvelle partie alors sachez que vous pouvez vous-même créer votre personnage:

- Choix du nom du personnage
- Choix du sexe du personnage (Femme ou Homme)
- Choix entre plusieurs races (Humain, Elfe, demi-Elfe, Nain et demi-Orque)
- Choix des antécédants qui varient les capacités du personnage (force, intelligence, dextérité, volonté, perception, et autres nombreuses capacités)

Aussi, avant de commencer le jeu, vous avez le choix des armes (vous payer votre arme, vos accessoires et tout le reste avec une somme de départ, variable en fonction de vos antécédents).

Les Compagnons

Beaucoup de personnes sont susceptibles de venir vous épauler durant vos quêtes. La plupart attendent quelque chose de vous : que vous soyez magique, maléfique, technologiste, avec un certain niveau, etc. D'autre vous suivront sans réfléchir. Certains ne vous seront pas utiles, selon le type de personnages choisis. Vous n'aurez ainsi pas besoin d'un PNJ qui vous ressemble trop, par exemple un archer si vous l'êtes déjà.

Les PNJ qui sont susceptibles de vous joindre sont ici, triés par niveau. Donc si vous êtes à un haut niveau, ne cherchez pas Sogg ou Jayna Tourniquet... *Notez que si vous êtes maître en persuasion, vous n'aurez pas besoin de tenir compte des contraintes, tous les PNJ accepteront de vous suivre.*

Être bon

Être un "bon" joueur, signifie de commencer et terminer toutes les quêtes (sauf certaines qui seront obligatoirement interromptues) et surtout celle concernant les origines du mystérieux anneau que l'on vous a donné.

Être maléfique

Vous avez le choix du futur du personnage. Il peut être bon ou mauvais. Pour être bon, il suffit de suivre les missions d'être sympathique avec les autres et de rendre des services, néanmoins, à quel moment peut-on devenir maléfique au cours du jeu? Tout le temps mais voici quelques points importants à ne pas manquer si vous souhaitez être un ténébreux personnage.

Lieu de l'accident

Finissez la conversation avec Virgile en disant que vous vous moquez du sort des autres passagers. Entrez dans la grotte pour parler au fantôme. Allez voir Arbalah. Butez-le. Retournez voir le fantôme. Wow! Arbalah était innocent. C'est d'autant mieux. Dites à Breggho que vous aimez buter les gens innocents.

Tristes Collines

Si tout marche bien, votre alignement devrait être au moins à -12. Allez voir Jongle Dunne. Détruisez la machine, et butez le Nain. Cela vous donne -7 à l'alignement. Acceptez sa deuxième quête. Jacob la Malice est dans l'auberge, recherchant quelqu'un pour cambrioler la banque pour lui. Faites-le. Vous obtenez -4 en

Arcanum, le jeu - 2/3

alignement et 250 pièces. Partez d'ici maintenant. Des voleurs tiennent le pont. Allez détruire les matériaux du nouveau pont pour eux. Utilisez la dynamite dans la cave de Bregho pour cela.

Dernholm

Trouvez Jayna Tourniquet et parlez-lui à propos de sa profession. Demandez à ce qu'elle vous rejoigne. Non? Vous êtes trop mauvais? Et elle est la seule guérisseuse en ville. Montrez-lui combien vous pouvez être mauvais et butez-la. Ne vous occupez pas du paquet de Jongle Dunne. Vous pouvez aller au château. Le roi vous demandera d'aller à Racine Noire pour collecter ses impôts.

Racine Noire

Trouvez le maire. Il vous dira que Racine Noire est sous le contrôle de Tarante. Dites-lui que vous pouvez retrouver sa dague. Allez au nord, traversez les rails et la rivière. Les voleurs sont ici. Parlez-leur et offrez-leur de récupérer la statue ("Il n'y a pas de meilleur voleur que moi"). Trouvez le mage de campagne et tuez-le. Retournez voir D'ak Taan pour -20 en alignement. Vous pouvez faire la quête du coffre de l'aubergiste et tuer Garret, mais même si vous effrayez l'aubergiste, vous avez +1 en alignement.

Tarante

Tarante est une grande ville, avec de nombreuses quêtes. On dirait que vous allez rester ici pour un moment. Si vous avez suivi l'enquête, vous savez que vous devez trouver P. Schuyler & fils. Allons donc les trouver. Parlez au Nain devant, et insultez-le (il est simplement un Nain des villes) et éliminez cette nuisance. Entrez et parlez au type à l'intérieur. Si vous êtes assez persuasif (1 point) vous pouvez le persuader que vous êtes des autorités. Demandez-lui ce qui se passe et moquez-vous de lui. Descendez et frayez-vous un passage à travers les zombies, et soyez sympa avec les Schuylers et faites un pacte avec eux. Remontez. Si vous êtes voleur, vous pouvez trouver un voleur et être introduit dans l'underground. Sinon, il est temps de trouver GB. Trouvez Duverger et rendez-lui une visite. Offrez-lui de prendre sa revanche sur Gilbert et allez détruire son prototype, puis, en utilisant les uniformes de serviteur qu'il vous donne, allez voler le journal et donnez-le à Duverger après l'avoir lu. Il est temps d'aller dans les Mines du Mont Noir. Mais il y a d'autres quêtes secondaires à Tarante que vous pouvez faire. Il y a un tableau volé que vous pouvez revendre aux voleurs de la Guilde. Il y a une alliance à trouver et à garder. Et de nombreuses quêtes de la Guilde des Voleurs. Si vous le voulez, il y a de nombreuses quêtes dans la Fosse que vous pouvez faire.

Les Mines du Mont Noir

Les Mines sont abandonnées depuis longtemps. Après vous être frayé un passage à travers les nombreuses créatures, vous trouverez un hall avec 3 passages descendants. Celui du milieu se dirige vers la fin. Après un long couloir rempli de pièges, vous trouverez le dernier Nain de ces mines. Parlez-lui, vous apprendrez ce qui se passe, puis tuez-le. Vous savez que les Nains ont été bannis sur l'Ile du Desespoir.

Voilà le début d'une longue quête dans le coin maléfique!

Les quêtes

Il y a deux quêtes principales dans le jeu. Celle pour retrouver les origines et une autre à découvrir plus loin dans le jeu.

Des centaines de lieux sont découverts et à chaque fois sont marqués d'un point rouge sur la carte d'Arcanum, plus vous avancez dans le jeu, plus la carte se remplit et le jeu devient intéressant.

En effet, le début du jeu est vraiment ennuyeux, les longues discussions avec Virgile sont à dormir debout mais obligatoires pour bien s'imprégner dans l'histoire de ces terres anciennes et peuplées de diverses créatures alliées et ennemies.

Arcanum, le jeu - 3/3

Arcanum n'est pas un jeu facile.

Bonne chance à tous ceux et toutes celles qui ont et auront le courage de le terminer.

Un lien fondamentale pour toutes solutions ou cartes des villes rencontrées au cours du jeu:

<http://www.arcanum-fr.fr.st>

Merci et bon courage...