

GRIMOIRE

FANTASY ROLEPLAYING SYSTEM

OFFICIAL GAME PLAYER'S GUIDE



BY

**CLEVELAND MARK BLAKEMORE
(SENIOR DEVELOPER)**

VERSION 1.2

**COPYRIGHT 2019 GOLDEN ERA ENTERPRISES
ALL RIGHTS RESERVED INTERNATIONALLY**

Manuel du Grimoire Version 1.2

Tous droits réservés à l'international
Droits d'auteur 2017-2019
Golden Era Enterprises Australie

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou réimprimée sans l'autorisation écrite explicite du détenteur des droits d'auteur.

Table des matières

Introduction.....	6
Qu'est-ce que le jeu de rôle fantastique ?	7
Qu'est-ce que l'écran d'action ?	8
Qu'est-ce que le « groupe » ?	9
Qu'est-ce qu'un « personnage » ?	10
Hyperborée	11
Au-delà du vent du nord.....	13
Menu principal	14
L'histoire.....	15
Crédits	16
Démarrer le jeu	17
Démarrage rapide !.....	19
Bibliothèque de personnages	20
Créer	21
Choisir la race.....	22
Choisir le sexe	23
Choisir le bonus.....	24
Choisir la profession.....	25
Distribuer les points bonus.....	26
Choisir les sorts.....	27
Sélectionner le nom du personnage.....	28
Sélectionner le portrait du personnage.....	29
Fin de la création du personnage.....	30
Supprimer.....	31
Modifier Portrait.....	32
Changer de nom.....	33
Inspecter l'inventaire.....	34
Assembler un groupe.....	35
Créer une équipe.....	37
Colonnes de chars.....	38
Équipes stratégiques.....	39
Hobos meurtriers.....	40
Blitzers magiques.....	41
Forces de flocons.....	42
Configuration	43
Charger une partie.....	47
Dissoudre un groupe.....	48
Aventure.....	49
Fenêtre d'affichage.....	52
Sorts persistants.....	54
Légende.....	57
Barre d'inventaire.....	58
Emplacement de butin.....	60
Résumé du logo.....	61
Récit.....	62

Commandes du jeu.....	63
Repos.....	64
Orienteur.....	66
Journal.....	68
Options.....	69 Pile
d'or.....	70 Atelier
d'inventaire.....	71 Plaque de personnage du
groupe.....	73 Sous-menu
Portrait.....	75 Examen du
personnage.....	76 Étiquette
nominative.....	78 Barres
d'état.....	79
Résistances.....	81
Conditions.....	82
Opération.....	83
Équiper.....	85 Panneau
d'analyse.....	87 Conseils de progression de
niveau.....	88
Grimoire.....	89 Crochetage de
serrures.....	91
Coffres.....	92 Crochetage de serrures de
coffres.....	93 Portes.....95
Forcer une porte.....	96 Crocheter des serrures de
porte.....	98
Rencontres.....	99
Combat.....	100
Bataille.....	102
Attribution d'ordres.....	103 Ordres de
combat.....	105 Type
d'attaque.....	106 Sorts de
nuage.....	108
Invocation.....	109
Conclusion.....	110
PNJ.....	111
Interaction.....	113
Conversation.....	114 Montrer/donner des
objets.....	115 Pari
mutuel.....	116 *Progression de
niveau.....	117 Système de jeu de
rôle.....	118 Races de
personnages.....	119 Attributs de
personnage.....	126 Professions de
personnage.....	128 Compétences de
personnage.....	132 Personnage
Résistances.....	136 Conditions du
personnage.....	137 Classe d'armure du
personnage.....	140

Magie.....	141
Lancement de sorts.....	142 Pages
du grimoire.....	143 Sorts classés
par pages.....	144
Multiclassage.....	162
Tableau d'expérience.....	163

Introduction

Bienvenue dans le système de jeu de rôle Grimoire Fantasy. Vous êtes sur le point d'embarquer pour un voyage palpitant qui vous mènera, vous et les personnages que vous créerez, à travers un monde mythique d'aventures dépassant vos rêves les plus fous.

Grimoire peut être différent des jeux auxquels vous avez déjà joué. Ce n'est pas un jeu de tir d'action en temps réel de type hack'n'slash ni une série d'énigmes. Grimoire est un jeu de rôle classique axé sur l'expérience solo : histoire, atmosphère, exploration, découverte, résolution de problèmes, gestion de l'inventaire, interaction avec les personnages et combats stratégiques au tour par tour.

Grimoire est le résultat de plus de vingt ans de passion intense et de persévérance pour le design. Tout dans ce jeu a été conçu pour vous captiver, vous ravir et mettre au défi vos prouesses en tant que passionné de jeux de rôle sur ordinateur au plus haut degré.

Ce jeu est exempt de violence graphique, de blasphèmes, de drogues, de nudité et de situations réservées aux adultes. Nous l'avons conçu. Nous voulions plaire à tous les publics, de 6 à 60 ans, en créant simplement le meilleur jeu que nous connaissions. Bien que le jeu présente à la fois de la « magie » et des « monstres » dans un univers imaginaire, il ne faut en aucun cas y voir une approbation de l'occulte ou du surnaturel. Nous avons conçu ce jeu pour le plaisir de tous, quel que soit leur âge.

Les éléments narratifs de ce jeu font écho aux archétypes classiques des légendes et mythes du monde occidental et de nombreuses autres cultures, mêlant différents environnements et mythologies dans une immense tapisserie : le monde d'Hyperborée. Si tout cela vous semble familier, comme un endroit que vous avez déjà visité... c'est peut-être le cas.

La véritable mesure du succès de ce jeu réside dans le plaisir, l'évasion et le pur plaisir qu'il procure, à vous et à ceux avec qui vous le partagez. Si vous appréciez ce jeu, n'hésitez pas à en parler à vos amis et à les encourager à l'acheter, à le télécharger et à y jouer. Vous contribuerez ainsi à préserver les valeurs créatives de l'industrie du jeu vidéo et à encourager un divertissement électronique sain et équilibré, pour vous et les autres.

Nous avons passé un merveilleux moment à le créer et espérons que cela transparaîtra dans le produit final. Si vous avez apprécié le jeu, n'hésitez pas à nous le faire savoir par e-mail à nos coordonnées ou en visitant notre site web.

Qu'est-ce que le jeu de rôle fantastique ?

C'est comme si un livre de contes de fées s'ouvrait et que vous y pénétriez. Dans ce monde, la magie est bien réelle. Des lieux magnifiques, exotiques et étranges recèlent d'anciens secrets, des trésors cachés et des monstres redoutables. Les héros courageux font appel à toute leur intelligence, leur magie et leur force pour résoudre des énigmes mortelles et survivre face à de terribles méchants.

Dans ce monde, vous gérez non pas un, mais plusieurs personnages que vous créez et auxquels vous donnez vie. Comme dans les contes populaires, c'est à vous d'équilibrer cette troupe d'aventuriers courageux afin de vous assurer qu'ils possèdent les compétences nécessaires pour affronter les défis imprévisibles qui les attendent dans leur quête.

L'art du jeu de rôle fantastique se limitait à l'origine à des jeux dont les règles étaient administrées par des jets de dés, des figurines miniatures et des cartes papier. Avec l'avènement de l'ordinateur, la promesse de jeux fantastiques beaucoup plus riches et captivants semblait s'imposer comme une évolution naturelle. Grimoire continue de refléter cet héritage.

de ce style de jeu dans la structure de ses règles et de son système pour plaire à la fois aux admirateurs de jeux de dés et de société traditionnels ainsi qu'aux joueurs intéressés par

Le genre du jeu vidéo. Le jeu de rôle fantastique sur ordinateur est très complémentaire.

au format de jeu original, en particulier dans le cas de Grimoire qui est directement inspiré de l'expérience qu'un joueur éprouve lorsqu'il est assis autour d'une table en utilisant des dés et des feuilles de papier pour enregistrer des informations.

Qu'est-ce que l'écran d'action ?

C'est ici que se déroulent toute l'action et l'aventure ! Que vous créiez et constituiez votre propre groupe ou que vous vous lanciez directement dans le jeu grâce au bouton Démarrage rapide du menu principal, c'est ici que vos personnages explorent un environnement 2,5D époustoufflant, combattent des monstres féroces, examinent leur inventaire et discutent avec [les autres personnages](#). ils se rencontrent et (espérons-le) gagnent la partie !

Qu'est-ce que la « fête » ?

Une grande partie du plaisir du système de jeu de rôle fantastique Grimoire vient du défi de gérer un groupe diversifié de nombreux personnages différents avec des capacités individuelles et de coordonner tous les membres pour produire la victoire dans une multitude de situations à la fois menaçantes et intrigantes.

Ce groupe est appelé « le groupe » dans le jeu de rôle fantastique. Les personnages qui en font partie sont appelés « GPC » dans le système de jeu de rôle Grimoire.

L'acronyme GPC signifie « Game Player Character ». Dans le système de jeu de rôle Grimoire, vous pouvez avoir jusqu'à huit personnages (GPC) dans un groupe.

La bibliothèque de personnages vous permet de créer votre propre liste de personnages personnalisés pour une aventure, mais si vous souhaitez simplement vous lancer directement sans aucun préliminaire, vous pouvez cliquer sur « Démarrage rapide » dans le menu principal pour commencer à jouer immédiatement avec un groupe préexistant de personnages qui sont déjà bien équilibrés dans leurs capacités et leurs talents.

Qu'est-ce qu'un « personnage » ?

Les personnages qui peuplent le monde fantastique de Grimoire pourraient être les membres de notre propre groupe, les monstres qui parcourent le pays, les personnages non joueurs que nous rencontrons et que nous pouvons parfois recruter pour le groupe et les personnages que nous pouvons invoquer au combat pour nous aider.

Grimoire dispose de plusieurs types de personnages qui peuvent interagir avec le groupe ou s'engager dans un combat.

GPC (personnage du joueur)

Ce sont les gentils de votre équipe, présents dans vos emplacements de groupe ! Ils sont de votre côté, du moins la plupart du temps. Vous avez un contrôle total sur les personnages de votre groupe et vous déterminez leurs actions et leur comportement, en combat comme en aventure.

MPC (personnage joueur de monstre)

Ce sont les méchants, tout le temps ! Ils s'opposent toujours à vos personnages et Les MPC apparaissent dans la fenêtre d'affichage lors des combats. Leur rôle est d'écraser, tuer et détruire les gentils. Ce n'est pas un problème, sauf si vous êtes un gentil.

PNJ (personnage non joueur)

Ce sont des personnages que vous rencontrez au cours de vos voyages, à la fois hostiles et amicaux. Les PNJ peuvent rejoindre votre Participer à votre groupe et vous accompagner dans votre quête, ce que les PNJ ne peuvent pas faire. Les PNJ ont un champ d'interaction bien plus large avec votre groupe et agissent indépendamment dans le jeu, selon leurs motivations. Vous pouvez leur parler et commercer avec eux, tandis que les PNJ ne s'intéressent au combat qu'à la seconde où ils vous rencontrent. Si vous frottez un PNJ, il peut rapidement devenir aussi agressif que n'importe quel PNJ.

SPC (Personnage Joueur Invoqué)

Ce sont des monstres qui peuvent être invoqués pendant un combat pour défendre le groupe jusqu'à la fin du conflit. Ces monstres peuvent être invoqués par votre groupe ou par les ennemis que vous combattez !

Hyperborée

Ni par bateau ni à pied vous ne le trouverez
la route merveilleuse vers l'assemblée des Hyperboréens.

Jamais la Muse n'est absente
de leurs voies : les lyres s'entrechoquent et les flûtes crient
et partout des chœurs de jeunes filles tourbillonnent.
Ni la maladie ni la vieillesse amère ne sont mélangées
dans leur sang sacré; loin du travail et de la bataille, ils vivent.

Des créatures d'un jour ! Qu'est-ce qu'un homme ?
Qu'est-ce qu'il n'est pas ? Un rêve d'ombre
C'est notre être mortel. Mais quand il s'agit des hommes
Un éclat de splendeur donné par le ciel depuis Hyperborée,
Alors repose à jamais sur eux une lumière de gloire
Et leurs jours sont bénis.

- Pindare, un poète lyrique grec

Grimoire se déroule dans le pays d'« Hyperborée », une terre mythique aux noms variés dans de nombreuses cultures à travers le monde. On l'utilise souvent indifféremment avec les continents perdus de l'Atlantide, de la Lémurie ou de Mu... comme un lieu mythique lointain, caché dans les bancs de brouillard, à l'abri du reste du monde. On disait qu'il était habité par des races supérieures, dont des géants et des hommes-serpents.

Hyperborée s'appuie sur de nombreux écrits disparates de Grecs et d'autres archivistes, de Pline à Virgile, en passant par Pindare, Simonide, Hellanicus et plusieurs autres. Tous ces hommes ont décrit ce lieu, parallèlement à d'autres récits de régions géographiques dont nous savons qu'elles sont réelles. Personne n'a jamais vraiment compris pourquoi Hyperborée était décrite avec autant de sérieux, alors que tout indique qu'il s'agissait d'un lieu mythique. Différents érudits ont parfois associé les Hyperboréens aux Scythes ou aux montagnes de l'Oural. L'un des points sur lesquels tous les auteurs s'accordaient était qu'Hyperborée se trouvait quelque part sur Terre, mais un endroit difficile d'accès, presque nécessitant une sorte de transformation spirituelle pour y parvenir.

Hyperborée était communément imaginée comme un lieu exempt de tristesse et idéalisée comme un exemple d'utopie terrestre où règnent la guerre, la faim, la mort et la tristesse. J'ai commencé à réfléchir aux implications d'un lieu parfaitement serein et heureux.

Tout le temps. Sans conflit, comment progresser ? J'ai alors imaginé être responsable d'Hyperborée et chargé de la préserver. Ferais-je l'erreur de penser qu'apporter quelques troubles pourrait faire partie de mon travail ? Partant de ce postulat initial, toute l'histoire s'est déroulée très rapidement pour moi, très tôt. Un thème récurrent dans mes conceptions du monde depuis mon plus jeune âge est l'idée que les humains tentent souvent de réparer un monde qui n'est pas brisé et qui n'a besoin d'aucune intervention de leur part. Ce faisant, ils parviennent toujours à aggraver la situation, voire à la rendre intolérable, et ils ne savent pas comment récupérer ce qu'ils n'appréciaient pas. J'ai toujours pensé que les humains ont souvent juste assez d'intelligence pour se mettre dans des situations désespérées dont ils n'ont pas l'intelligence pour s'en sortir. Ce cycle se répète dans l'histoire jusqu'à devenir la règle, et non l'exception. Pourquoi les mêmes erreurs ne se reproduiraient-elles pas dans le pays mythique d'Hyperborée ?

J'ai puisé dans un large éventail de créatures légendaires et d'écrits fantastiques pour peupler ce monde, issus de milliers de sources différentes. J'ai modélisé les personnages du jeu d'après

Des personnages de Rudyard Kipling, Ambrose Bierce, Kafka et Emily Dickinson. J'ai été fortement influencé par H.G. Wells, H.P. Lovecraft, Fritz Leiber et des dizaines d'autres pour la conception du scénario et de la narration. C'est le fruit de centaines de milliers d'heures de lecture, notamment sur le panthéon occidental et tous les autres livres dont on nous dit qu'ils ne valent plus la peine d'être lus. Lorsque j'ai commencé à écrire Grimoire, je me suis inspiré d'un riche répertoire de personnages et d'idées accumulées au fil de ma vie. Grimoire ne constitue pas l'essentiel de mes idées ; il s'agit simplement de ma première tentative sérieuse de les mettre en œuvre dans un jeu en monde ouvert bien ficelé.

Cleveland Mark Blakemore

11 janvier 2019

Au-delà du vent du nord

La Légende

Les anciens croyaient que le destin n'était qu'un mot que les hommes utilisaient pour décrire ce qui était invisible, une force qui éclipsait tout ce que les mortels pensaient et faisaient.

Ils enseignaient que le destin provenait du cœur d'une horloge merveilleuse, une horloge qu'ils appelaient le « Métronome Mysterium », l'Horloge du Destin.

On disait que l'horloge était sous la garde de l'Exemplaire ailé, le hibou blanc qui sert d'émissaire des plus grandes puissances de l'univers.

L'horloge

On croyait qu'à une époque lointaine, le hibou blanc avait transporté l'horloge sur une grande distance à travers le temps et l'espace, alors que les terres étaient en terrible conflit, afin de rétablir l'équilibre de la paix et de l'harmonie dans le monde.

Personne ne l'a jamais vue, et aucun mortel n'a jamais découvert sa cachette. On murmurait que l'horloge se trouvait quelque part au plus profond de la terre, marquant le temps et le hasard, toutes les forces de la nature régulées par le mouvement incessant de son pendule cosmique.

La prophétie

Les prophètes enseignaient également qu'un jour, à la fin des temps, l'horloge s'arrêterait. Alors qu'elle ralentirait et s'arrêterait enfin, toute beauté, toute vérité et toute lumière laisseraient place à l'ère terrible d'anarchie, de chaos, de guerre et de dévastation qui avait régné dans un passé oublié.

Lorsque le ressort principal de l'horloge s'arrêterait et s'immobiliserait, le monde lui aussi serait réduit au silence dans un voile étouffant d'oubli et d'obscurité... pour toujours.

À moins, bien sûr, que quelqu'un... quelque part, puisse retrouver l'horloge... et la remonter une fois de plus.

Menu principal

Le menu principal de Grimoire apparaît une fois l'écran de démarrage et la barre de chargement terminés.

Depuis le menu principal, vous pouvez lire l'exposition de l'histoire du jeu, voir les crédits, entrer dans la bibliothèque de personnages pour créer et gérer vos personnages, charger un jeu existant ou y accéder
L'interface de configuration. Si vous disposez d'un fichier de démarrage rapide, vous pouvez accéder directement à une nouvelle partie. avec votre configuration actuelle et la structure de groupe existante précédemment enregistrée.

Si vous avez chargé des personnages dans votre groupe depuis la bibliothèque de personnages, vous pouvez démarrer une nouvelle partie en cliquant sur « Démarrer la partie » pour commencer avec les membres du groupe que vous voyez sur le côté droit.

L'histoire

L'interface de l'histoire vous permet de lire la mythologie de fond d'Hyperborée et de découvrir le cadre et les prémisses du jeu.

Cliquez sur « PRÉCÉDENT » pour revenir à la page précédente, « SUIVANT » pour avancer à la page suivante et « QUITTER » pour revenir au menu principal.

Crédits

Vous pouvez voir les crédits et les dédicaces du jeu ici.

Cliquez sur « PRÉCÉDENT » pour revenir à la page précédente, « SUIVANT » pour avancer à la page suivante et « QUITTER » pour revenir au menu principal.

Démarrer le jeu

Dans la [bibliothèque de personnages](#) il est possible de charger les membres du groupe dans les huit emplacements disponibles un par un et de quitter la bibliothèque avec eux toujours chargés dans ces emplacements.

Lorsque vous revenez à l'écran du menu principal, vous verrez ces personnages de groupe sur le côté droit de l'écran empilés horizontalement et prêts à partir.

Le bouton « Démarrage rapide » disparaîtra s'il y a des membres du groupe chargés et le bouton « Démarrer le jeu » apparaîtra avec « Dissoudre le groupe ».

Si vous sélectionnez « Démarrer la partie », une nouvelle partie commencera à l'un des départs configurés avec le groupe que vous avez assemblé sur le côté droit.

Démarrage rapide !

Pour les joueurs qui ne souhaitent pas créer leurs propres personnages dans la bibliothèque de personnages, il est possible de démarrer une nouvelle partie immédiatement en cliquant sur l'option de menu « Démarrage rapide » pour charger un groupe pré-généré et commencer à jouer immédiatement.

Une fois dans la bibliothèque de personnages, vous pouvez créer votre propre groupe de démarrage rapide si vous le souhaitez à partir de personnages existants et ce sera le groupe auquel vous accéderez pour démarrer à partir du menu principal après avoir enregistré le fichier de démarrage rapide existant.

Depuis la bibliothèque de personnages, vous pouvez créer votre propre groupe de démarrage rapide en enregistrant un groupe créé à cet endroit. Un seul démarrage rapide peut exister simultanément dans le jeu. Si vous choisissez de créer votre propre groupe personnalisé et de l'enregistrer par-dessus le groupe existant, vous perdrez le démarrage rapide par défaut installé avec le jeu.

Bibliothèque de personnages

Grimoire permet au joueur de maintenir une bibliothèque de personnages pouvant contenir jusqu'à cent personnages et Permet au joueur d'ajouter, de supprimer, d'assembler et de modifier tous les personnages à tout moment. Il peut former des groupes pour démarrer une aventure ou simplement sauvegarder des collections de personnages dans des emplacements pour les utiliser ultérieurement comme base d'une nouvelle partie.

Si vous sélectionnez des personnages pour votre groupe et les ajoutez aux emplacements en bas de la fenêtre, vous pouvez démarrer une nouvelle partie directement depuis la bibliothèque de personnages ou quitter le menu principal et commencer votre aventure à partir de là.

La bibliothèque de personnages se compose de deux fenêtres principales : la fenêtre de révision à gauche montrant le personnage actuellement parcouru dans la bibliothèque et le menu de la bibliothèque à droite montrant les actions que vous pouvez effectuer dans le contexte actuel dans lequel vous vous trouvez pour la bibliothèque.

La fenêtre d'évaluation, à gauche, affiche les informations de base sur un personnage stocké dans la bibliothèque. Vous pouvez y voir son nom, sa race, sa classe, son sexe, son niveau de vie et son âge de départ, son prochain niveau d'expérience, son titre, son mécène, ses points de vie de départ, ses points d'esprit, ses points de magie, son niveau de vitalité et ses points de magie. Le curseur situé sous cette fenêtre, intitulé « INDEX DE LA BIBLIOTHÈQUE », contrôle l'index du personnage que vous consultez dans la bibliothèque ; il peut contenir de un à cent emplacements. En faisant glisser cette barre vers la gauche ou la droite avec la souris, vous pouvez afficher l'index de n'importe quel personnage de la bibliothèque affiché dans la fenêtre d'évaluation.

Créer

Vous pouvez créer jusqu'à 100 personnages que vous pouvez stocker dans la bibliothèque de personnages pour les utiliser à tout moment pour assembler un nouveau groupe et démarrer une partie dans Grimoire.

Il y a huit étapes de base pour créer un nouveau personnage.

À tout moment du processus, vous êtes libre d'abandonner la création du personnage et de réessayer si le personnage actuel sur lequel vous travaillez n'est pas exactement celui que vous vouliez.

Les huit étapes de base sont :

Choisissez la race

Choisissez le sexe

Choisissez le bonus

Choisissez une profession

Distribuer des points bonus (s'il en reste après avoir satisfait aux exigences de la profession)

Choisir les sorts (si le personnage est un utilisateur de magie au premier niveau)

Sélectionnez le nom du personnage

Sélectionnez la profession du personnage

Choisissez la race

Il existe quatorze [races de personnages différentes](#) vous pouvez choisir dans Grimoire pour créer un nouveau personnage.

Chaque race présente des avantages et des inconvénients. Les humains sont les plus proches de la moyenne en tous points et peuvent exercer une grande variété de professions.

Dans la zone de texte en bas de la fenêtre « Choisir la race », vous pouvez voir les forces et les faiblesses de chaque race et toutes les limitations de résistance spéciales.

Les carrières les plus faciles pour lesquelles la course se qualifiera sont également répertoriées ici.

Lorsque vous avez sélectionné la race que vous souhaitez pour ce nouveau personnage, cliquez sur « Ok » pour continuer ou sur « Annuler » si vous souhaitez terminer le processus de création de personnage et revenir au menu de la bibliothèque de personnages.

Choisissez le sexe

Choisissez le sexe du personnage que vous créez.

Les hommes et les femmes présentent des différences immédiates. Les femmes commencent avec une pénalité de force de 25 % à la création et une augmentation automatique de 20 % de leur communauté.

Le sexe du personnage peut également être important à d'autres moments du jeu, à la fois pour l'armure qu'il peut équiper et pour la façon dont il peut interagir avec les PNJ.

Cliquer sur le bouton « Annuler » annulera la création de ce personnage et vous ramènera au menu principal.

Choisissez le bonus

Vous pouvez choisir entre deux types de lancers de dés pour générer le bonus. Tous deux permettent de générer le même nombre maximum de lancers de dés, mais leurs minimums sont différents et la répartition des points peut varier considérablement.

Comme pour les autres étapes de création de personnage, vous pouvez revenir complètement en arrière en cliquant sur « Annuler » ici pour abandonner cette génération de personnage et revenir au menu de la bibliothèque de personnages.

Choisissez une profession

Dans Grimoire, vous pouvez choisir l'une des quinze professions différentes pour votre personnage si votre jet bonus vous qualifie pour les attributs requis de cette profession.

Certaines professions ne sont pas forcément éligibles lors de la création d'un personnage. Plus tard dans le jeu, à mesure que vos attributs augmentent, vous pourrez changer de classe. C'est ce qu'on appelle le « [multiclassage](#) ». quand vous commencez dans une profession mais que vous changez de profession plus tard.

Distribuer des points bonus

Une fois que votre personnage utilise le jet bonus pour amener ses attributs au niveau requis pour le Dans la profession que vous avez choisie, il est probable qu'il reste souvent des points bonus. Dans ce cas, un menu vous demandera comment vous souhaitez répartir ce bonus.

Si vous choisissez les points de vie, ils seront ajoutés au montant total des dégâts que votre personnage peut subir.

Si vous choisissez des attributs, les points bonus seront disponibles sous forme de points qui peuvent être ajoutés de manière personnalisée aux attributs existants dans l'écran de révision des personnages après le début du jeu. Vous pouvez ajouter ces points à n'importe quel attribut autre que le destin.

Si vous choisissez des points de compétence, les points bonus seront disponibles sous forme de points pouvant être ajoutés de manière personnalisée aux compétences existantes dans l'écran d'évaluation des personnages après le début du jeu.

Si vous choisissez d'ajouter les points bonus à votre attribut Destinée, tous les points bonus restants seront ajoutés à cet attribut. Cela peut avoir un impact considérable sur les jets de sauvegarde contre de nombreux types d'attaques, qui pourraient autrement être fatales en jeu.

Choisir des sorts

Les lanceurs de sorts qui ont la capacité de lancer des sorts au niveau un devront sélectionner les sorts qu'ils souhaitent que leur personnage ait au début du jeu.

La plupart des lanceurs de sorts pourront choisir entre 3 et 4 sorts qui leur sont proposés dans ce menu. ils en ont sélectionné un, il disparaîtra du menu, laissant les sorts restants comme options.

C'est une bonne idée de sélectionner des sorts qui prendront en charge une grande variété de magie utile lorsque vous démarrez une nouvelle partie.

Certains membres du groupe, considérés comme des soutiens à l'exploration, peuvent refléter ce rôle dans leur rôle initial, en choisissant des sorts destinés à compléter la découverte et l'étude de l'environnement. D'autres, destinés à offrir une attaque puissante au combat, choisiront des sorts utiles pour combattre les monstres.

D'autres membres du groupe, comme les prêtres, pourraient vouloir concentrer leurs sorts sur la guérison et le soutien des autres membres du groupe. Choisir des sorts reflétant plusieurs de ces intentions dès la création du personnage peut s'avérer judicieux.

Lorsque le personnage est ajouté à un groupe, son livre de sorts dans le jeu contiendra tous les sorts sélectionnés présents pour être lancés au niveau un.

Sélectionnez le nom du personnage

Vous devrez nommer votre personnage pour l'identifier au sein de votre groupe. Les noms de personnage peuvent comporter jusqu'à 20 lettres, espaces compris. Cela devrait suffire pour la plupart des noms que vous pourriez donner à un membre du groupe. Les espaces restants seront supprimés.

Si vous ne trouvez pas de nom approprié pour le personnage ou souhaitez qu'on vous suggère un nom adapté à cette race et à cette profession, cliquez sur « Suggérer » et un nom possible sera automatiquement ajouté dans la zone de texte. Cliquez plusieurs fois sur « Suggérer » pour choisir aléatoirement d'autres noms qui pourraient convenir à ce membre du groupe.

Sélectionnez le portrait du personnage

La dernière étape de la création de personnage consiste à choisir un portrait qui représentera votre personnage dans le jeu. Grimoire propose quarante portraits, masculins et féminins, et vous pouvez en choisir un. Il est recommandé de choisir un portrait adapté à l'origine ethnique et à la profession de votre personnage. Si vous hésitez sur le portrait qui vous correspond le mieux, cliquez sur le bouton « Suggérer » pour voir quels portraits s'en rapprochent le plus. À chaque nouveau clic sur « Suggérer », le curseur de surbrillance se positionnera sur un autre portrait logiquement possible.

Vous pouvez choisir librement le portrait de votre personnage. Vous pouvez toujours changer de portrait une fois le jeu lancé. Vous pouvez également modifier le portrait sélectionné à tout moment en cliquant sur « [Changer de portrait](#) » dans le menu principal de la bibliothèque.

Création du personnage terminée

Lorsque vous avez terminé avec succès la création d'un nouveau personnage pour la bibliothèque, une trompette retentira et vous verrez votre personnage dans la mini fenêtre de révision sur le côté gauche.

Ce personnage est désormais prêt à rejoindre un nouveau groupe ou à être évalué ultérieurement. Un inventaire par défaut sera créé pour ce personnage et stocké avec lui dans la bibliothèque.

Après avoir créé un personnage, vous serez redirigé vers le menu principal de la bibliothèque. Vous pouvez consulter l'inventaire par défaut de ce personnage en cliquant sur le bouton « [Inspecter l'inventaire](#) » dans le menu principal.

Supprimer

Vous pouvez supprimer le personnage actuel de la bibliothèque affiché dans la fenêtre de révision en cliquant sur ce bouton.

L'emplacement vide dans la bibliothèque sera rempli en faisant glisser tous les caractères qui le suivent vers le bas d'un cran. placer à moins qu'il ne soit à la fin de la liste des caractères actuellement stockés dans la bibliothèque.

Une fois supprimé, vous ne pourrez plus jamais récupérer ce personnage, vous serez donc invité à confirmer cette action avant qu'elle ne soit effectuée.

Change Portrait

Si vous décidez d'attribuer un autre portrait graphique à ce personnage particulier dans la bibliothèque, cliquez ici pour faire réapparaître la fenêtre de sélection de portrait et attribuer un nouveau portrait à ce personnage.

Si vous ne parvenez pas à choisir le portrait à utiliser, cliquez sur « Suggérer » pour placer le curseur sur un portrait susceptible de correspondre à la race et à la profession du personnage. Selon la race et la classe, vous pourriez recevoir plusieurs suggestions pour une correspondance optimale en cliquant plusieurs fois sur le bouton.

Si vous changez d'avis et décidez que vous souhaitez conserver le portrait existant pour ce personnage, cliquez sur « Annuler » pour quitter cette fenêtre, sinon choisissez « OK » si vous avez choisi un nouveau portrait par lequel vous souhaitez remplacer l'ancien.

Changer de nom

Vous pouvez décider de renommer un personnage existant dans la bibliothèque. Ce menu affiche la zone de saisie permettant de donner un nom à un personnage déjà présent dans la bibliothèque. nouveau nom pour les décrire.

Les noms de personnages peuvent comporter au maximum 20 lettres, espaces compris. Cela devrait suffire pour la plupart des noms que vous pourriez attribuer à un membre du groupe. Les espaces restants seront supprimés.

Si vous ne trouvez pas de nom approprié pour le personnage ou souhaitez qu'on vous suggère un nom adapté à cette race et à cette profession, cliquez sur « Suggérer » et un nom possible sera automatiquement ajouté dans la zone de texte. Cliquez plusieurs fois sur « Suggérer » pour choisir aléatoirement d'autres noms qui pourraient convenir à ce membre du groupe.

Inspecter l'inventaire

Il est possible de passer en mode d'inspection d'inventaire dans la bibliothèque de personnages afin que vous puissiez parcourir votre bibliothèque de personnages existants pour voir avec quoi ils commencent dans leur inventaire de base à

Niveau 1. Cela peut aider le joueur à choisir les meilleures combinaisons de personnages pour son équipe de départ afin d'optimiser son équipement dès le début d'une nouvelle partie. De la même manière que vous faites glisser le curseur de l'index de la bibliothèque pour consulter chaque personnage, vous pouvez consulter l'inventaire de chaque personnage en faisant glisser la barre jusqu'à cet index.

Lorsque vous avez terminé votre recherche, vous pouvez cliquer sur « Quitter » pour revenir au menu principal.

Assembler le parti

Lorsque vous cliquez sur « ASSEMBLER UN GROUPE » dans la bibliothèque de personnages, un sous-menu apparaît sur la droite. Il est spécialement conçu pour vous aider à constituer un groupe avec vos personnages afin de démarrer une partie dans Grimoire. Certains boutons sont contextuels et n'apparaissent que si vous avez déjà ajouté au moins un personnage à un emplacement de groupe ci-dessous.

« Ajouter au groupe » ajoutera toujours le personnage actuellement affiché dans la fenêtre de révision si l'index est défini sur un index de bibliothèque contenant un personnage. Ce bouton reste disponible jusqu'à ce que tous les emplacements du groupe soient occupés ; vous verrez alors le bouton « Avancer » en haut de ce menu. Ce raccourci vous permet de rejoindre directement le jeu depuis ce menu avec le groupe sélectionné. Si le personnage a déjà été ajouté aux emplacements du groupe en bas, ce bouton ne l'ajoutera pas à nouveau.

« Ajouter suivant » fait monter l'index de la bibliothèque jusqu'au personnage suivant et ajoute ce personnage aux emplacements du groupe s'il s'agit d'un personnage légal qui n'est pas déjà présent dans le groupe.

« Supprimer du groupe » vous permet de sélectionner l'un des membres du groupe existants dans les emplacements ci-dessous pour l'expulser du groupe et libérer cet espace pour un autre personnage.

« Dissoudre le groupe » videra tous les emplacements du groupe. Soyez prudent avant de cliquer sur cette option : aucune confirmation ne vous sera demandée. Tous les emplacements du groupe seront immédiatement supprimés.

« Ordre de marche » vous amène dans un sous-menu où vous pouvez sélectionner la disposition des membres du groupe d'avant en arrière selon trois critères :

POINTS DE VIE - Les personnages du groupe sont triés des points de vie les plus élevés à l'avant vers les plus bas à l'arrière

CLASSE D'ARMURE - Les personnages du groupe sont classés par classe d'armure la plus élevée dans de l'avant vers le bas à l'arrière

PROFESSION - Les personnages du groupe sont classés par professions de combattant devant utilisateurs de magie à l'arrière, avec des classes polyvalentes entre les deux

« Sauvegarder le groupe » vous permet d'enregistrer la configuration actuelle du groupe dans une instance nommée de la bibliothèque pour la recharger ultérieurement. L'un des emplacements du menu « Sauvegarder le groupe » sera intitulé « Démarrage rapide » , ce qui vous permettra, si vous le souhaitez, de remplacer le groupe de démarrage rapide par défaut du menu principal par votre propre équipe de personnages. Les emplacements restants peuvent tous recevoir des noms uniques pour désigner le groupe comme une liste de personnages à charger simultanément dans les emplacements du bas, puis à utiliser pour démarrer une nouvelle partie en quittant le menu principal.

« Charger un groupe » vous permet de charger n'importe lequel des huit groupes précédemment enregistrés, s'ils existent. Vous pouvez également charger l'emplacement « Sauvegarde rapide » pour modifier ce groupe si vous le souhaitez.

Établir la liste d'un groupe

Lorsque vous constituez un groupe d'aventuriers, vous pouvez avoir des objectifs différents en tête et votre sélection des membres de votre groupe pourrait refléter cela.

Vous envisagez peut-être de constituer le groupe le plus optimisé possible afin de remporter des victoires rapides en combat et de terminer facilement la plupart des zones. Si tel est le cas (et la plupart des joueurs recherchent les meilleures combinaisons pour cette raison), il vous faudra vous en tenir à une formule éprouvée et souvent efficace dans la plupart des jeux de rôle. Vous devrez créer un parti très équilibré qui possède toutes les compétences essentielles nécessaires pour réussir.

Ce qui est merveilleux dans la conception de Grimoire, c'est que ce n'est pas nécessairement la façon dont vous êtes obligé de jouer au jeu - juste la meilleure façon d'y jouer avec le moins de frustration.

Le grimoire offre une approche très large et vous encourage à résoudre les problèmes de multiples façons. Vous pouvez ouvrir des coffres aux trésors avec les doigts agiles des voleurs ou des bardes. Vous pouvez également les ouvrir grâce aux sorts lancés par des magiciens expérimentés. Vous pouvez aussi simplement ouvrir des coffres et subir les dégâts des pièges ou des enchantements.

Il est possible de terminer le jeu avec des collections de personnages très étranges, y compris des membres du groupe qui commencent si faibles et fragiles qu'ils meurent d'un seul coup... mais qui deviennent plus tard Certains des personnages les plus puissants de tous. On pourrait jouer avec uniquement des voleuses ou des bardes féériques. Ce serait certainement beaucoup plus difficile que les formules standard, mais la partie reste gagnable avec des groupes de joueurs maladroits et faibles au début.

Il est possible de décomposer la composition de votre parti en cinq philosophies différentes qui constituent votre idéologie motivante lorsque vous assemblez votre parti :

colonnes de réservoir

Équipes stratégiques

Meurtre chez les Hobos

Blitzers magiques

Forces des flocons

Ces dispositions sont décrites en détail dans les pages qui suivent.

colonnes de réservoir

La colonne de chars est une configuration assez standard pour les jeux de rôle.

Vous placez en première ligne des combattants robustes et puissants, dotés des points de vie les plus élevés et de la plus grande résistance aux dégâts. Le Guerrier Saurien est souvent idéal pour ce rôle, mais toute profession combinant force, armure naturelle élevée et éventuellement une compétence spéciale supplémentaire conviendra parfaitement.

Ce sont les deux premiers membres de votre groupe en haut de l'écran dans les deux premiers emplacements à gauche et à droite de l'écran. Assurez-vous que vos combattants les plus coriaces occupent ces positions pour encaisser un maximum de dégâts des monstres en combat, afin que les personnages derrière eux bénéficient d'une protection, simplement grâce à l'ordre du groupe. Un Drake Berserker ou un forgeron géant peut souvent faire d'excellents choix pour ces postes également.

Dans la bibliothèque de création de personnage, lorsque vous sélectionnez « Assembler le groupe » puis « Ordre de marche », le choix de sous-menu qui indique « Profession » pour votre préférence d'ordre tentera de trier le groupe dans cette formation, avec les combattants à l'avant, les classes d'aventuriers entre les deux et vos utilisateurs de magie et les personnages plus faibles comme les Sages à l'arrière.

La philosophie derrière cette approche est que vos personnages les plus coriaces à l'avant subissent la plupart des dégâts tandis que vos classes furtives comme le voleur ou le ranger tentent de se cacher ou d'utiliser des objets dans la bataille et vos bardes et sorciers se préparent à lancer des sorts grâce à la protection fournie par les classes de combattant à l'arrière.

Cette approche est assez solide pour réussir dès les premiers niveaux contre la plupart des monstres, mais comme toujours avec Grimoire, vous devrez toujours utiliser votre cerveau, réfléchir attentivement à vos actions. combattez et utilisez tous les avantages dont vous disposez dans votre groupe pour remporter la victoire.

Pour les autres composants du gameplay, votre groupe bien équilibré est équipé d'une classe de voleur ou de rôdeur pour crocheter les serrures, d'un sorcier pour lancer divers sorts qui révèlent l'environnement, d'un clerc pour soigner les membres du groupe et peut-être un Sage pour vous donner des détails plus précis sur les objets, les lieux et les habitants du monde. La Colonne des Tanks vise à atteindre le meilleur équilibre entre les différents rôles pour réussir dans la plupart des aspects du jeu.

Équipes stratégiques

L'équipe stratégique est une équipe qui privilégie la force brute, mais qui se compose plutôt des talents les plus spécialisés que vous pouvez accumuler dans l'éditeur de personnage lors de la constitution du groupe. Vos classes de combattants peuvent être choisies pour leurs capacités spéciales uniques, comme cracher de l'acide ou cracher du feu. Les deuxième et troisième rangs de votre groupe peuvent privilégier les Berserkers, capables de sombrer dans une rage meurtrière peu après le début du combat, ou la capacité d'un voleur à se cacher dans l'ombre et à poignarder dans le dos. Votre groupe peut être constitué uniquement pour les pouvoirs uniques et spéciaux de chaque classe et personnage, utilisables en jeu pour surmonter toutes sortes de défis. Par exemple, les joueurs expérimentés savent qu'après quelques niveaux, les Prêtres peuvent commencer à enchanter des armes, bénir les membres du groupe et lancer de précieux sorts de soins, pendant et en dehors des combats. Il est donc parfois judicieux d'avoir plusieurs Prêtres dans un groupe, une fois équipés de meilleures armes.

Le problème avec ce style de jeu est que les personnages de bas niveau peuvent avoir beaucoup plus de difficultés que la Colonne de Chars. Il leur faudra peut-être un certain temps pour se rassembler et commencer à coordonner leurs attaques au combat afin d'obtenir un effet maximal. Il faudra parfois progresser pour améliorer suffisamment leurs compétences ou attributs et exploiter pleinement leurs capacités. L'Équipe Stratégique peut avoir du mal au début, mais avec un peu de patience et de persévérance, elle deviendra finalement bien plus puissante que la Colonne de Chars.

Meurtre chez les Hobos

Les Murder Hobos sont un groupe qui privilégie la force brute, sans la moindre finesse. rempli de Berserkers Sauriens, de Guerriers Barrower, de Léonars et de Rangers Naga. Il y a Il peut y avoir un prêtre, un nécromancien ou un sorcier symbolique dans le groupe pour apporter un soutien magique, mais ce type de groupe se consacre principalement à résoudre tous les problèmes. C'est une bande de voyous qui résolvent les problèmes à coups de poing et de marteau et ne se tournent vers leurs magiciens qu'en dehors des combats.

Ils enfoncent portes et coffres et subissent les dégâts nécessaires des pièges, massacrent tous les PNJ qu'ils rencontrent, pillent les villes et volent tout ce dont ils ont besoin sans aucune discussion ni négociation. Ces groupes survivent souvent très bien au début, mais ils découvriront rapidement, à mesure que le jeu se complexifie, qu'ils manquent de talent pour résoudre les énigmes et les défis plus complexes. Ce type de groupe peut néanmoins réussir en utilisant des objets comme des armes enchantées, des parchemins, des baguettes et des orbes pour délivrer la magie qui leur manque dans leurs propres rangs, mais il leur faudra redoubler d'efforts pour acquérir ces appareils et développer les compétences nécessaires pour les utiliser.

Les Murder Hobos peuvent éventuellement acquérir des capacités de lancement de sorts à des niveaux plus élevés et peut-être recruter ou ressusciter des PNJ qui leur fourniront les compétences qui leur manquent. Leurs plus grands défis viendront des mains de monstres et d'ennemis qui ont eux-mêmes une magie ou des capacités très puissantes sur lesquelles ils auront peu de contre-pouvoirs et qui sont difficiles à vaincre en utilisant uniquement la force brute.

Blitzers magiques

Les Magic Blitzers sont un groupe de nerds efféminés, presque exclusivement composé de lanceurs de sorts et de magiciens de tous horizons. Ils peuvent manier des armes comme des bâtons et des projectiles dès les premiers niveaux, et peuvent les améliorer au fil du jeu. Leur objectif principal est de perfectionner leurs pouvoirs magiques et de les utiliser au combat et dans les jeux.

En explorant le jeu, ils apprennent une grande variété de magies utiles en toutes circonstances, qu'il s'agisse d'ouvrir des coffres, de révéler des secrets ou d'influencer leurs discussions lors de négociations. Ces groupes préfèrent résoudre tous les problèmes grâce à leur intelligence et à des compétences magiques spécifiques. Ils sont souvent accompagnés d'un Sage ou d'un Barde.

Les combats peuvent être initialement très difficiles pour ce genre de formations de groupe car ils n'ont pas de combattants pour encaisser les dégâts à leur place. Ils peuvent être fréquemment gravement blessés. Les niveaux inférieurs sont parfois tués et peuvent souffrir de divers troubles et effets pour lesquels ils devront trouver des remèdes. Les combats se terminent souvent par la mort de plusieurs d'entre eux, nécessitant une résurrection.

Ces styles de groupe seront souvent les plus difficiles à maintenir, mais avec le temps, ils peuvent devenir les groupes les plus puissants du jeu. À mesure qu'ils progressent dans les niveaux, En acquérant des sorts toujours plus efficaces, ils pourront éventuellement remplacer toutes les fonctions de professions comme voleurs et bardes par leurs propres capacités magiques. Lorsqu'ils seront suffisamment puissants, rares sont les fonctions des classes de Guerriers qu'ils ne pourront remplacer. Plus impressionnant encore, ils constitueront un groupe de lanceurs de sorts extrêmement puissants, capables d'égaler la puissance de presque toutes les créatures mythiques ou enchantées. dans le jeu et fournissent des défenses contre presque tout ce qu'ils pourraient infliger.

Forces des flocons

La Force des Flocons défie les conventions en matière de composition d'équipe. Les joueurs expérimentés pourraient décider de jouer à Grimoire avec une équipe personnalisée, composée de la plus étrange collection de compagnons de lit ayant jamais monté une expédition. Certains joueurs pourraient vouloir Créer un groupe de fées entièrement féminin ou faites voyager deux Naga en compagnie de plusieurs Rhattu, avec des combinaisons de races et de classes qui non seulement ignorent les bonus ou les avantages, mais peuvent même être sélectionnées spécifiquement parce qu'elles sont les pires possibles Combinaisons. Tenter d'associer un couple de Templiers Durendil à un Géant voleur semble terriblement étrange, mais pourrait bien être le sujet d'une épopée héroïque.

Aucun joueur n'aura plus de mal à démarrer avec un équipage de tels marginaux dans son équipe et aucune partie ne sera plus difficile à survivre, mais comme avec d'autres configurations, cette persistance Cela pourrait éventuellement s'avérer payant. Cette bande de voyous itinérants pourrait atteindre un niveau de compétence élevé en progressant s'ils parviennent à survivre aux premières étapes du jeu et à devenir redoutables. Nombre des combinaisons de races et de classes de Grimoire pourraient nécessiter des armes et des armures spéciales, longues à trouver. En attendant, le personnage devra se contenter des moyens du bord.

Cela peut être très gratifiant lorsqu'ils commencent enfin à développer leur propre stratégie réussie au combat et dans l'aventure qui fonctionne pour ce personnage.

La Force des Flocons est recommandée uniquement aux joueurs avancés recherchant délibérément un défi ou rejouant Grimoire de manière à en faire une expérience différente de la composition initiale de leur groupe.

Configuration

L'écran de configuration permet de modifier l'affichage, l'apparence, l'interface et les paramètres de jeu, ainsi que le contrôle audio. Les boutons situés sur la première ligne à gauche permettent de basculer entre deux ou plusieurs options disponibles pour un paramètre. Les curseurs situés en bas permettent de régler le volume des différents effets sonores et de la musique du jeu. Pour rétablir tous les paramètres par défaut, cliquez sur le bouton « Par défaut » . Vous pouvez cliquer sur « Accepter » pour modifier tous les paramètres selon vos préférences, ou sur « Annuler » pour abandonner les modifications et revenir au menu principal.

GAMEPLAY	OPTIONS	DESCRIPTION
MODE ÉCRAN TOUTES RÉOLUTIONS	PRISE EN CHARGE D'ÉCRAN 1024x768	Changer le mode d'écran en plein écran résolution
PLEIN ÉCRAN ACTIVÉ, DÉACTIVÉ		Déterminer si le jeu démarre dans une fenêtre ou en plein écran
FENÊTRE D'ÉCHELLE ACTIVÉE, DÉACTIVÉE		Activez ou désactivez la mise à l'échelle pour étirer le jeu afin qu'il s'adapte mode intérieur de l'écran

DÉBUT DU JEU LE	SANCTUAIRE DÉSERT DÉCHETS ÉTRANGES EMPRISONNÉ SANCTUAIRE	Ces multiples lieux de départ offrent une grande variété et permettent de vivre l'aventure différemment. Chacun présente des avantages et des inconvénients, mais chaque lieu est différent des autres et anticipe souvent des différences dans l'histoire en fonction du point de départ du jeu.
MOUVEMENT 2.5D PAS	UNIQUE LISSE SUPER LISSE ULTRA-DOUX	Ce paramètre contrôle la fluidité du jeu entre les vues lors des déplacements. Au réglage le plus bas, le jeu se déplace d'une cellule à la fois, sans aucune étape intermédiaire. Au réglage le plus élevé, le jeu glisse très facilement. Ce paramètre n'affecte plus la vitesse de rotation.
MENU MÉTHODE ÉCRAN	MARCHE, ARRÊT	Lorsque cette option est activée, le menu principal parcourt les écrans disponibles à chaque démarrage du jeu.
THÈME D'INTERFACE GOTHIQUE	PRIMITIF CLASSIQUE SÉRAPHIN SYLVESTRE	Ce paramètre modifiera le thème par défaut de l'interface utilisateur du jeu. Cela affecte l'apparence de toutes les fenêtres, boutons, commandes, écrans d'arrière-plan et boîtes de dialogue du jeu.
CHARGEMENT AUTOMATIQUE ENREGISTRÉ JEU	MENU PRINCIPAL, RESTAURER	Si ce paramètre est RESTAURER, au lieu de démarrer le jeu dans le menu principal, la dernière sauvegarde sera chargée et le jeu continuera immédiatement au démarrage du jeu, contournant complètement le menu principal.
NIVEAU DE DIFFICULTÉ DÉBUTANT	VÉTÉRAN AVANCÉ MAÎTRE SUPER-HÉROS	Ce paramètre détermine le niveau de difficulté de tous les combats du jeu et contrôle la puissance des monstres et leur nombre lors d'une rencontre, y compris les compagnons de voyage et les compagnons.
NE JAMAIS ERRANT ? MONSTRES RARES	FRÉQUENT ASSAUT	Ce paramètre contrôle la fréquence des rencontres aléatoires avec les monstres du jeu. Au paramètre le plus bas, le groupe n'aura presque jamais de rencontre aléatoire, au paramètre le plus élevé, il rencontrera une bataille presque toutes les deux étapes.
VERROUILLAGE DES ÉLÉMENTS CRITIQUES	TOUJOURS AUCUN ADAPTATIF	Ce paramètre détermine si les objets critiques pour la fin du jeu sont toujours verrouillés (ne peuvent pas être abandonnés), jamais verrouillés (peuvent être abandonnés n'importe où) ou bien s'adapte en permettant de laisser tomber un objet qui a déjà été utilisé et a rempli son rôle.
CONSEILS DE JOURNAL DÉ	DÉSACTIVÉS (120 % EXP) SUR (100% EXP)	Les indices du journal sont activés par défaut. S'ils sont désactivés, les points d'expérience en jeu sont réduits de 120 %. Lorsque les indices du journal sont activés, ils sont automatiquement saisis pour le joueur dans le journal du jeu.
SOULIGNER MOTS CLÉS VOLEURS DE TABLETTES	MARCHE, ARRÊT INACTIFS, ACTIFS	Détermine si les mots-clés spéciaux des PNJ sont mis en évidence dans les conversations. Permet aux personnages PNJ de voler des tablettes dans

		le jeu avant que le joueur ne les atteigne et ne les emporte.
ÉCRAN DE MENU DÉFILEMENT ORIGINAL LIVRE CLASSIQUE CACHOT VOYAGE CAVERNES MYSTÈRES		Cela peut sélectionner l'un des écrans de menu principal personnalisés que vous souhaitez afficher au démarrage du jeu.
ENSEMBLE DE WIDGETS PERSONNALISÉS (INUTILISÉ)		(EXTENSION FUTURE)
CONTRÔLES DE VOLUME EFFETS SONORES, MUSIQUE		Curseurs utilisés pour définir les canaux de volume individuels pour les effets sonores et la musique

Charger le jeu

Une partie sauvegardée peut être chargée depuis le menu principal en sélectionnant ce bouton. Vos fichiers de sauvegarde sont accompagnés d'une miniature de votre fenêtre d'affichage au moment de la sauvegarde, ce qui vous permet de vous souvenir facilement où vous avez sauvegardé cette partie.

Appuyez sur le panneau qui contient votre fichier sauvegardé afin de charger ce jeu et commencer à jouer à partir de là où tu t'es arrêté.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 12 parties à tout moment et charger l'une d'entre elles pour reprendre là où vous vous êtes arrêté. Cela peut grandement améliorer un jeu avec un scénario aussi complexe que Grimoire. Vous pouvez revenir en arrière et essayer deux approches différentes en repartant d'un point précédent pour voir ce qui se passe, ou tenter d'explorer le monde ouvert d'Hyperborée dans une direction totalement nouvelle. Le gameplay offre une grande variabilité et les emplacements de sauvegarde permettent une grande flexibilité.

vous fournir suffisamment de points de contrôle auxquels vous pouvez revenir afin d'essayer toutes sortes de stratégies différentes.

Dissoudre le groupe

Si vous décidez que le groupe de personnages actuellement chargé dans les fenêtres ne correspond pas à celui avec lequel vous souhaitez commencer une nouvelle partie, vous pouvez cliquer sur ce bouton pour le dissoudre complètement. Les personnages resteront dans la bibliothèque, mais vous devrez charger de nouveaux personnages pour constituer le groupe avec lequel vous souhaitez commencer à jouer.

Cela supprime le bouton « Démarrer le jeu » du menu principal car vous avez vidé tous les emplacements de fête et n'ont aucun personnage avec lequel commencer une nouvelle aventure.

Aventure

L'écran d'aventure est l'endroit où se déroule le jeu. Vous avez une [fenêtre d'affichage](#) entouré [des portraits](#) des personnages de votre groupe, chacun d'eux représenté par une [plaque de personnage de joueur](#) qui vous permet [de voir leurs statistiques](#) principales actuelles, de contrôler leurs actions, d'afficher toutes les conditions dont ils disposent et d'accéder à de nombreuses fenêtres de dialogue individuelles pour ce personnage.

Sous la fenêtre d'où vous pouvez voir la glorieuse terre d'Hyperborée, vous avez une « [Légende](#) » barre qui vous [montrera des informations contextuelles](#) comme la région dans laquelle vous vous trouvez actuellement, le type de surface sur laquelle vous vous trouvez et peut-être le type d'embarcation dans laquelle vous naviguez actuellement.

Sous la [légende](#) [fenêtre](#) l'inventaire partagé que le groupe transporte est affiché sur la [barre d'inventaire](#) avec des [flèches sur les côtés](#) gauche et droit qui vous permettent de parcourir vos éléments à gauche et à droite ou d'utiliser les doubles flèches pour les parcourir une ligne à la fois jusqu'à ce que vous trouviez ce que vous cherchez.

Sous la [barre d'inventaire](#) vous verrez le [résumé du logo](#), qui peut vous donner des informations récapitulatives de base sur l'endroit où vous en êtes dans votre aventure à l'heure actuelle.

Résumé de Sous le [logo](#) vous verrez le [récit](#) fenêtre, où [apparaissent](#) toutes les merveilleuses narrations et dialogues qui transmettent l'histoire de votre fantastique aventure.

Autour du [récit](#) la fenêtre [contient](#) toutes les [commandes du jeu](#), que vous utilisez pour les opérations principales comme le [repos](#) le groupe, examinant l' [Orienteer](#) carte, lecture [de votre journal de quête](#), Activation de votre [menu d'options](#) menu, en [regardant votre atelier d'inventaire](#) ou vérifier votre [pile d'or](#) pour revoir vos ordres de combat actuels.

TOUTES LES TOUCHES DU JEU SUR LE CLAVIER EN UN COUP D'ŒIL

TOUTES LES TOUCHES DE JEU SUR LE PAVÉ NUMÉRIQUE EN UN COUP D'ŒIL

Fenêtre d'affichage

La fenêtre d'affichage représente votre fenêtre sur le monde d'Hyperborée. C'est là que nous explorons Des forêts, des donjons, des temples, des palais et des lieux interdits au cœur d'une gigantesque carte en monde ouvert. Grimoire ne propose pas de chemin linéaire que tous les joueurs sont censés emprunter. Le gameplay est conçu pour être libre, vous permettant d'explorer ces lieux où vous le souhaitez, à tout moment et dans l'ordre que vous souhaitez.

Grimoire est alimenté par un « moteur à étapes ». En cliquant avec la souris dans l'un des six secteurs du Dans la fenêtre d'affichage, vous déplacez votre groupe étape par étape . Grimoire est ce que les fans de jeux de rôle rétro appellent affectueusement un « blobber » . Le monde n'est pas en véritable 3D, contrairement à ce que la plupart des joueurs modernes pourraient imaginer. Il s'agit plutôt d'une tentative de « 2,5 D » dans un monde fantastique, peint à la main et très stylisé, disposé sur une grille. Dans ce monde, nous nous déplaçons toujours une cellule à la fois, cartographiant la grille que nous explorons cellule par cellule. Ce style d'exploration est dérivé des jeux de rôle fantastiques classiques sur table, où les joueurs déplaçaient des figurines. sur une carte papier pour simuler l'exploration d'une forêt ou d'un donjon.

Les six secteurs sont divisés en haut et en bas. En cliquant dans la moitié supérieure de la fenêtre, vous pouvez avancer, avancer à gauche ou à droite. Dans la moitié inférieure, vous pouvez glisser vers la gauche ou avancer. vers l'arrière ou vers la droite. Cela vous offre une liberté de mouvement maximale. sauf lorsqu'il est bloqué par un mur, un bosquet d'arbres ou un obstacle.

La fenêtre d'affichage affichera tous les monstres du jeu, tous les personnages (PNJ) que vous rencontrerez, les trésors et les fonctionnalités passionnantes que vous découvrirez. Vous pouvez cliquer sur presque tout ce que vous voyez si le curseur de la souris se transforme en main ou en œil lorsque vous le survolez. Vous pouvez déverrouiller des coffres, descendre des échelles, des escaliers, des caisses et bien plus encore.

Les tonneaux sont ouverts. Cliquez sur un interrupteur pour l'activer, sur un bouton pour appuyer, sur une molette pour le tourner. Parfois, les objets ne répondent pas, d'autres fois, vous serez surpris par les possibilités offertes par la simple interaction avec différentes fonctionnalités. Pour monter et descendre des échelles ou des cordes, essayez simplement de cliquer dessus. Pour lire une inscription ou un panneau, survolez-le avec la souris et, lorsqu'il se transforme en œil, cliquez dessus. Il en va de même pour boire aux fontaines, ouvrir des chaudrons et activer un atelier d'artisanat. Essayez simplement de cliquer dessus.

Si vous rencontrez une porte ou un escalier, avancez pour le franchir. Vous franchirez automatiquement une porte déverrouillée ou sortirez au bout d'un escalier.

Vous pourriez rencontrer des surfaces dangereuses dans le jeu. Évitez de marcher dans l'eau avant d'avoir acquis quelques compétences en NATATION , sous peine de vous noyer. Ne marchez pas sur la lave, sauf si vous êtes prêt à infliger de graves brûlures et des blessures aux membres de votre groupe. Bien sûr, évitez de tomber du bord d'une falaise ou d'un rebord et de vous retrouver dans un gouffre.

Sorts persistants

Les sorts persistants sont des sorts lancés qui durent plus d'un round, parfois plusieurs rounds, ou jusqu'à ce que leur force soit épuisée à la demande. Ils apparaissent sous forme d'orbes flottantes dans la fenêtre d'affichage, qui peuvent changer ou s'animer selon les conditions.

	« LA VRAIE VISION »	Lorsque ce sort est lancé, toutes les surfaces illusoires du jeu apparaissent comme des rideaux transparents et ondulants. Pendant sa durée, votre groupe pourra trouver des murs illusoires que vous pourrez traverser. Il est toutefois possible de détecter les murs illusoires en passant devant grâce à la compétence ÉCLAIRAGE . est suffisamment élevé chez un membre du groupe, il est plus amusant de les révéler de cette façon.
	« DÉTECTION DE SECRET »	Lorsque cet orbe magique est actif, un étrange œil éthéré guette les murs secrets, les boutons secrets et les objets cachés lors de vos déplacements. Si vous vous trouvez sur un objet secret ou à proximité, une lueur scintillera dans l'œil pour vous en avertir. Ce sort peut également être utilisé pour détecter les menteurs ou les PNJ . essayant de vous induire en erreur.
	"ENCHANTÉ LAME"	Ce sort crée un champ de puissance sur toutes les armes du groupe, augmentant ainsi leur capacité à toucher, à pénétrer et à infliger des dégâts, et à toucher les créatures magiques, même sans armes magiques. Cela peut souvent renverser le cours du combat, surtout contre des créatures que vous ne pourriez pas toucher avec des armes ordinaires.
	« BARRIÈRE SONIQUE »	Ce sort crée un mur d'air autour de votre groupe pendant toute sa durée, bloquant les attaques sonores ou ondes de choc. S'il ne parvient pas à bloquer l'attaque, les dégâts seront réduits.
	"BIOPHOSOR" & « CRÉER DE LA LUMIÈRE »	Ces deux sorts produisent une bougie flottante à l'intérieur d'un orbe, augmentant la visibilité dans le donjon de quelques pas. Cela peut vous aider à vous repérer plus facilement, surtout si le donjon est sombre.
	"IDENTIFIER"	Ce sort amplifie considérablement votre capacité à identifier un seul objet pendant sa durée. Identifier correctement l'objet pendant que le sort est actif le dissipe.
	"AMÉLIORÉ IDENTIFIER"	Ce sort améliorera votre compétence d'analyse pour identifier les objets jusqu'à son expiration. Si vous pensez que l'identification d'objets nécessite une analyse très poussée, vous aurez peut-être besoin d'un personnage de groupe avec une compétence d'analyse élevée et de ce sort pour en déterminer la nature.
	"CHUTE DE PLUMES"	Il est possible de faire des chutes en escaladant ou en tombant dans des fosses, ce qui non seulement vous blesse, mais peut aussi briser des objets fragiles comme des potions et des parchemins. Lorsque ce sort est actif, vous êtes protégé des dégâts des chutes et vos objets bénéficient de jets de sauvegarde bien plus élevés contre la destruction.
	"TIMESTOP"	Ce sort gèlera efficacement tous vos adversaires en combat, vous permettant d'agir contre eux sans riposter jusqu'à ce que l'effet disparaisse. Une fois activé, tous les ennemis ratent leurs attaques de combat. Cela peut s'avérer très utile contre les monstres de haut niveau qui semblent invulnérables ou invincibles.

"Colle piège" et "ULTRAGLUE"	<p>Lorsque ce sort est actif, il tente de bloquer tous les pièges des serrures des coffres et des portes afin qu'ils ne s'activent pas, même si vous les déclenchez. Cela peut sauver des vies avec des serrures de haut niveau et éviter des décès dus à des erreurs de crochetage.</p> <p>Ce sort vous permet de marcher à la surface des étendues d'eau pour traverser. Il ne dure que le temps que vous êtes sur l'eau et disparaît dès que vous posez le pied sur la rive .</p> <p>Encore une fois. Sa durée est égale à la puissance du sort. Il peut être lancé depuis la terre ferme, mais vous devez vous diriger vers l'eau dès son apparition.</p>
"CLOCHES MAGIQUES"	<p>Ce sort vous empêche d'être surpris pendant votre repos en essayant de réveiller tous les membres de votre groupe du sommeil.</p> <p>Le plus rapidement possible. Il peut également servir à réveiller les membres de votre groupe lorsqu'ils se sont endormis au combat ou ont été plongés dans le sommeil par des attaques magiques. Il est préférable de le lancer avant de se reposer pour protéger le groupe des embuscades de monstres errants.</p>
"Marche sur le feu"	<p>Lorsque ce sort est lancé, le groupe peut marcher sur la lave sans subir de dégâts. Il dure tant que vous êtes sur la lave et expire dès que vous en descendez. Sa durée est égale au niveau de puissance du sort. Il peut être lancé depuis la terre ferme, mais votre prochain pas doit être sur la lave après l'effet du sort.</p>
"Spidercrawl"	<p>Ce sort aide grandement le groupe à escalader des surfaces abruptes sans chute. Lorsqu'il est actif, il améliore la compétence ESCALADE de tous les membres du groupe et les empêche de tomber ou d'échouer.</p>
"ANGE DE LA CHANCE"	<p>Ce trèfle à quatre feuilles flottant aidera le groupe pendant les combats et les aventures, lui conférant une grande chance en toutes circonstances, y compris lors des jets de sauvegarde et de leurs tentatives. Il sera plus efficace contre les coups mortels, les dégâts des chutes et bien d'autres situations où un</p> <p>un peu de chance pourrait aider le personnage à accomplir quelque chose ou éviter les dommages.</p>
"DIRECTION"	<p>Lorsque cet orbe apparaît, la direction actuelle de la boussole à laquelle le groupe fait face s'affiche. Cela peut faciliter la navigation et la cartographie dans les donjons.</p>
« Bouclier antimissile »	<p>Tant que ce sort est en vigueur, le groupe bénéficie d'une bien meilleure protection contre les missiles, les flèches, les projectiles, les objets lancés et tout ce qui peut être bloqué et qui vole à travers l'air.</p>
"PAPILLON MAGIQUE"	<p>Le Papillon Magique identifie automatiquement tous les ennemis en combat lorsqu'il est lancé et facilite également le crochetage. Cela inclut les monstres supplémentaires lorsqu'il est invoqué et n'importe qui.</p> <p>Toute autre personne se joignant à la mêlée en cours. Les monstres ainsi identifiés le restent lors de tous les combats suivants.</p>
« BOUCLIER MAGIQUE »	<p>Ce sort protège le groupe contre toutes les attaques magiques et contribue grandement à repousser les créatures magiques. Chaque fois qu'il absorbe un sort offensif, son effet est légèrement réduit, sauf s'il est</p> <p>est rechargé avec un autre sort. Il est judicieux de lancer ce sort avant de soupçonner une rencontre imminente.</p>

	<p>« PLAQUE DE BLINDAGE »</p> <p>"REGARD RÉFLEXION" & "MIROIR MIRAGE"</p>	<p>Lorsque ce sort est actif, tous les membres du groupe bénéficient d'un bonus considérable à leur classe d'armure. Ce sort les rend plus aptes à dévier et à éviter la pénétration de leur armure, avec les dégâts qui en découlent. Ce sort absorbe également les dégâts et diminue en cas d'attaques répétées jusqu'à sa disparition. s'il n'est pas rechargé par un autre sort.</p> <p>Ces sorts tentent de renvoyer les attaques par le regard, la lumière, la vue ou l'illusion. Ils repoussent de nombreux types d'attaques magiques provenant de créatures qui tentent de pétrifier le groupe par leur regard ou un éclair de lumière magique.</p>
	<p>"SCARABÉE DE RÂ"</p>	<p>Ce scarabée est un sort très puissant en combat. À la fin de chaque round, il rechargera votre groupe à ses anciens points de vie, quels que soient les dégâts subis pendant le round, tant qu'il persiste.</p>

Légende

La légende apparaît sous la fenêtre d'affichage et aide le joueur à savoir non seulement où il se trouve, mais également sur quoi il se trouve.

La légende aura toujours la région actuelle répertoriée au centre et le contexte apparaît sur les côtés gauche et droit.

Le contexte indiquera au joueur s'il est dans un bateau, sur de la lave ou sur l'eau.

La seule exception à cette règle sera lorsque le joueur aura activé une station d'artisanat. Lorsqu'un la station d'artisanat est active, elle apparaîtra au milieu de la barre de légende pour indiquer au joueur dans quel contexte il se trouve actuellement.

Par exemple, lorsque vous êtes au sanctuaire et que le joueur clique dessus, « * VOUS ÊTES AU SANCTUAIRE * » apparaîtra dans la fenêtre de légende.

Grimoire propose près de 224 régions à explorer, et il est utile de rappeler au joueur où il se trouve dans la barre de légende. Lorsque vous passez d'une région à l'autre, la région affichée dans la barre de légende s'adapte en conséquence.

Barre d'inventaire

La barre d'inventaire se trouve sous la fenêtre d'affichage et la légende. Elle permet de parcourir rapidement les objets transportés par le groupe, ainsi que de les utiliser, de les tester et de les déplacer.

Les flèches simples à l'intérieur de la barre d'inventaire la déplacent d'un emplacement à la fois vers la gauche ou la droite. Les doubles flèches aux extrémités permettent de parcourir l'inventaire ligne par ligne. Vous pouvez ainsi rapidement Trouvez n'importe quel objet dans votre inventaire en apprenant à utiliser correctement ces deux flèches. Chaque emplacement de la barre représente un objet visible dans l'inventaire du groupe. À gauche et à droite, vous pouvez faire défiler l'intégralité de votre inventaire grâce aux flèches de la barre. L'inventaire s'enroule. autour, donc lorsque vous faites défiler suffisamment loin dans l'une ou l'autre direction, vous commencez simplement au début ou à la fin de votre inventaire à l'écran.

Les articles peuvent parfois avoir un texte d'information spécial en dessous indiquant la quantité d'articles (pour les articles auto-fusionnés et les articles empilables) ou le nombre de charges sur l'article actuellement.

La quantité et les frais sont cumulables sur la plupart des articles. Vous pouvez donc combiner deux articles identiques en un nouveau produit qui est la somme des articles ou des frais en cliquant simplement sur un article au-dessus d'un autre.

Vous pouvez à tout moment récupérer un objet d'inventaire en cliquant sur l'un des emplacements de la barre d'inventaire. L'objet flotte alors dans le curseur jusqu'à son utilisation.

dans la fenêtre d'affichage (en cliquant dessus), ou bien renvoyé à la barre d'inventaire dans un emplacement vide. Si vous cliquez sur un emplacement occupé de la barre avec un objet placé sur votre curseur, les deux objets seront intervertis : l'objet placé sur votre curseur sera ajouté à la barre d'inventaire et l'objet qui se trouvait dans l'emplacement sera désormais placé sur votre curseur.

Si un élément spécial est un « conteneur », marqué d'une petite icône de grille dans son coin inférieur droit, vous pouvez faire un clic droit dessus et maintenir la souris sur le panneau flottant pour en afficher le contenu. Une fois ouvert, vous pouvez ajouter ou supprimer des objets en cliquant sur les cellules de la grille contenant les objets ou sur un emplacement vide. Les conteneurs ne peuvent contenir que certaines catégories d'objets et vous ne pouvez pas y placer d'objets essentiels à la logique du jeu.

Si un objet est un conteneur, le texte d'information spécial indique le nombre actuel et maximal d'objets pouvant y être stockés, ainsi qu'une petite icône en forme de grille vous indiquant qu'un clic droit sur cet objet permet d'en afficher le contenu. Lorsque vous survolez la barre d'inventaire avec le curseur de la souris, des infobulles s'affichent avec le nom de l'objet survolé. Cela vous permet de distinguer des objets similaires lorsqu'ils sont placés à proximité.

Emplacement de dépôt

À droite de la barre d'inventaire, vous verrez l' emplacement de dépôt. Il s'agit de l'image d'une porte et d'une torche dans le donjon, avec une flèche pointant vers le sol.

Tout élément glissé sur cette cellule puis relâché est déposé au sol, où que vous soyez. Selon vos paramètres de [configuration](#), Il se peut que vous ne puissiez pas lâcher un objet critique de cette façon. Vous ne pourrez le faire que lorsqu'il a rempli son rôle dans la logique du jeu. Si vous devez absolument lâcher un objet critique parce que votre inventaire se remplit, vous pouvez désactiver le verrouillage des objets critiques .

Lâchez l'objet. Soyez prudent en faisant cela !

Si vous laissez tomber un objet critique et oubliez où il se trouve, vous risquez d'avoir beaucoup de mal à le retrouver ! La meilleure pratique consiste à déposer l'objet, puis à réactiver le verrouillage des objets critiques sur ADAPTATIF dans les paramètres. Cela vous évitera de déposer un objet critique dans le jeu par la suite.

Si vous avez laissé tomber un objet quelque part dans le donjon, il y restera pour toujours ! Vous pouvez toujours y retourner pour le récupérer, si vous le trouvez. Utiliser le sort « Localiser l'objet » sur une carte où vous savez que vous avez laissé l'objet est très utile pour révéler son emplacement si vous revenez le récupérer plus tard.

Tous les objets déposés de cette façon apparaissent au-dessus de l' emplacement de dépôt sous forme d'icône lorsque vous vous trouvez sur la cellule où ils ont été déposés. Si vous avez déposé plusieurs objets de cette façon, ils sont ajoutés à une pile « premier arrivé, dernier servi ». Pour récupérer un objet de cette pile, cliquez plusieurs fois sur l' emplacement de dépôt pour parcourir les objets un par un jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous cherchez.

Résumé du logo

Vous pouvez obtenir un résumé de certaines statistiques de base utiles sur le jeu en cours en cliquant sur le sprite du logo « Grimoire » sous la fenêtre d'affichage.

Ces informations incluent le nom de votre groupe, la quantité d'or que vous transportez, le pourcentage de la carte globale et la carte locale que vous avez explorée. Vous pouvez également voir le nombre total de monstres tués depuis le début de la partie, ainsi que le tour en cours.

L'horloge vous indiquera l'heure exacte à Hyperborée. Cela peut être utile pour déterminer l'heure exacte à laquelle vous devrez résoudre certaines énigmes.

Les tours de jeu peuvent être utiles pour déterminer combien de tours de jeu se sont écoulés et combien de tours vous avez passés dans certaines activités ou à explorer certaines cartes.

Il est généralement impossible de terminer 100 % de la carte globale avec un début de partie donné. Ne vous inquiétez donc pas si vous terminez le jeu et que ce chiffre n'atteint pas 100 %. La plupart des jeux terminés afficheront plus de 95 % pour ce chiffre si vous avez exploré tout ce qui était possible compte tenu de votre point de départ.

Narratif

Une aventure fantastique n'est pas complète sans un narrateur. Grimoire met l'accent sur la narration autant que sur les visuels, car la combinaison des deux constitue une histoire bien racontée.

Vous rencontrerez beaucoup de narration dans Grimoire dans la fenêtre centrale en bas de l'écran, sous le logo.

Vous obtiendrez des descriptions riches de ce que vous rencontrerez au cours de vos rencontres, des indices de jeu subtils, des informations utiles sur votre environnement et même parfois vos propres pensées au fur et à mesure que vous avancez dans votre aventure.

Avant d'avoir terminé le jeu, vous en aurez vécu une grande partie dans votre esprit grâce à la narration. En effet, Grimoire a des origines littéraires et reflète son inspiration tirée des récits d'aventure fantastiques classiques, bien avant l'avènement des ordinateurs. Depuis les premiers jeux de dés sur table, le rôle du maître de donjon est d'illustrer le jeu par la prose qui l'accompagne.

Commandes du jeu

Six boutons sont regroupés autour de la fenêtre narrative en bas de l'écran, trois à gauche et trois à droite chacun. Ces boutons ont des fonctions importantes pour votre expérience globale en tant que groupe d'aventuriers.

CONTRÔLE	DES ICÔNES	DESCRIPTION
	le REPOS	Chaque groupe a besoin de repos . À un moment donné. Pendant le repos, votre groupe récupère des points de vie, de la vitalité et des points de magie, tandis que et guérir de nombreuses affections. Il est important de choisir un endroit sûr pour se reposer afin d'éviter d'être attaqué par des monstres errants pendant son sommeil.
	OPTIONS	Ce bouton fait apparaître les options générales pour le gameplay, y compris la configuration, la sauvegarde et le chargement du jeu.
		Le groupe doit cartographier son exploration avec la course d'orientation et ici ils peuvent trouver leur carte actuelle pour la région ORIENTEER ils explorent ainsi un atlas magistral de l'ensemble du monde d'Hyperborée.
		Ce bouton fait apparaître l' atelier d'inventaire . Ici votre INVENTAIRE peut voir l'inventaire complet du groupe en un coup d'œil et fusionner, trier et fabriquer des objets.
		Aucune grande aventure n'est complète sans un journal . Ici vous pouvez voir les notes les plus critiques que vous avez collectées JOURNAL au cours de vos voyages sur des lieux, des objets et des personnages que vous avez rencontrés.
		Cette icône affiche tout l'or que vous transportez actuellement la fête et lorsque vous cliquez sur la pile d'or , Il montrera GOLD PILE vous la revue de tous vos ordres de combat les plus récents pour le groupe.

Repos

Tôt ou tard, votre groupe devra se reposer. Sans sommeil, vous serez de plus en plus fatigué, perdant de la vitalité à force d'effort, des points de vie à cause des dégâts subis en combat et des points de magie à force de lancer des sorts. Heureusement, le repos soignera ces trois caractéristiques, ainsi que de nombreuses altérations que vous pourriez rencontrer en cours d'aventure.

Il y a deux conditions à éviter pour dormir : le poison et la maladie. Le poison continue de vous brûler même pendant votre sommeil, infligeant des dégâts progressifs jusqu'à ce qu'il vous tue ou que vous le transpiriez. Nombreux sont les aventuriers qui peuvent mourir empoisonnés en s'allongeant pour se reposer. La maladie est encore pire. Dormir avec une maladie la fait progresser et s'envenimer, provoquant de nombreux effets secondaires et symptômes difficiles à soigner, même avec du repos. Un membre de votre groupe peut devenir aveugle et paralysé après s'être allongé pour se reposer avec une maladie.

L'autre problème majeur lié au fait de s'affaler n'importe où et de s'endormir est la menace des monstres errants qui pourraient surprendre votre groupe pendant son campement. Votre groupe devrait soit chercher à trouver un « Havre de paix », une cellule sur la carte où vous pouvez être assuré d'un repos paisible sans être interrompu par une embuscade... soit lancez le sort « Cloches magiques » pour vous réveiller à l'instant où votre groupe est surpris par des ennemis.

Vous pouvez simplement vous détendre et laisser un cycle de sommeil complet suivre son cours, puis vous réveiller naturellement. Si vous décidez de vous réveiller à tout moment, cliquez sur la fenêtre d'affichage ou de narration, ou appuyez sur la touche ÉCHAP pour lever le camp et réveiller votre groupe afin de continuer. Une fois bien reposé, vous serez souvent prêt à affronter vos défis sur de meilleures bases.

Se reposer stratégiquement dans des endroits sûrs avec votre groupe peut vous aider à conserver vos objets de soin et vos soins de condition jusqu'à ce que vous en ayez vraiment besoin. Vous serez également mieux préparé la prochaine fois.

Entrez en combat avec tous vos points de vie, votre vitalité et votre magie restaurés. Rien ne vous prépare mieux à affronter à nouveau le monde dangereux d'Hyperborée que de dresser votre camp et de vous allonger pour un long repos.

Orient

Chaque aventurier prudent possède une carte qu'il conserve de son voyage et c'est là que vos cartes apparaissent pour toutes les zones que vous avez découvertes jusqu'à présent dans le jeu. Lorsque vous entrez dans cette fenêtre, Par défaut, votre position actuelle s'affiche dans la fenêtre de cartographie. Il s'agit d'une vue de haut en bas de la zone que vous explorez. Des icônes personnalisées représentent les différentes caractéristiques découvertes lors de vos explorations, ainsi que des marqueurs spéciaux pour l'eau, la lave et les fosses vides. Les icônes d'échelles et d'escaliers affichent une flèche pointant vers le haut ou vers le bas pour vous indiquer l'orientation de la sortie de la région où vous vous trouvez.

Les flèches gauche et droite en bas de la fenêtre vous permettent de parcourir rapidement les éléments précédents. cartes jusqu'à ce que vous trouviez celle que vous cherchez.

En plus de ces fonctionnalités automatiquement mappées, vous pouvez ajouter vos propres notes personnalisées au jeu en saisissant un court descripteur dans la zone de texte « Saisir du texte : », puis en cliquant sur le bouton « NOTE DE BAS DE PAGE ». Vous serez alors invité à sélectionner la cellule de la carte à laquelle vous souhaitez attribuer cette note. Après avoir cliqué sur une cellule de la grille, votre note devrait apparaître avec un marqueur.

Pour rechercher une carte, saisissez un mot-clé dans le champ « Saisir du texte » et cliquez sur le bouton « RECHERCHER » pour voir si elle est trouvée dans la liste des cartes existantes que vous avez déjà explorées. La prochaine correspondance correcte pour votre mot-clé sera alors affichée à cet emplacement dans la fenêtre de la carte si elle est trouvée.

Vous voudrez peut-être voir si vous avez découvert des « havres de paix » où dormir sur cette carte.

Appuyez sur la petite icône de feu de camp en bas de la fenêtre, à côté de la flèche droite, et maintenez-la enfoncée pour faire apparaître les emplacements marqués sur la carte. Cela révélera les endroits où votre groupe peut se reposer en toute sécurité, sans être pris en embuscade par des monstres errants.

Si vous souhaitez revenir automatiquement à une cellule de la carte que vous avez déjà visitée, cliquez sur « DÉFINIR LE CHEMIN » et vous serez invité à choisir une série de points de la carte que vous souhaitez traverser. Pour effacer un point déjà présent, cliquez à nouveau dessus. Vous pouvez définir jusqu'à 9 points pour un chemin. Pour visualiser le chemin sur la carte que vous avez créée, appuyez sur le bouton « PATHFINDER » et votre itinéraire apparaîtra sur la carte sous forme de petites empreintes. Lorsque vous sortez avec un chemin sur la carte, cliquez sur « SORTIR ET MARCHER » pour revenir automatiquement en mode mains libres. Le guide vous guidera à travers les portes et les virages, mais vous ne pourrez pas tracer de chemin sur l'eau ou la lave en raison du danger. La fonction de marche automatique est pratique pour revenir très rapidement à un endroit déjà découvert sur la carte.

Le bouton « VOIR L'ATLAS » vous permet d'accéder à une carte globale du jeu, couvrant l'ensemble des terres d'Hyperborée. Un petit drapeau rouge vous indiquera votre position sur ce vaste territoire. Cela vous permettra de savoir où vous vous trouvez et où vous pourriez vous rendre en consultant régulièrement l'Atlas.

Pour revenir à l'emplacement actuel de la carte, cliquez sur « AFFICHER LA CARTE » pour rétablir l'affichage.

Consulter régulièrement la fenêtre de cartographie d'ORIENTEER vous permet de structurer votre aventure de la manière qui vous convient le mieux, avec vos propres notes cartographiques personnalisées et la possibilité de déterminer à tout moment votre position sur l'atlas global d'Hyperborée. De nombreuses énigmes, parfois complexes, peuvent être facilement résolues en consultant votre carte et vos notes de journal. et les comparer avec l'endroit où vous vous trouvez actuellement pour déterminer où vous devriez aller ensuite.

Journal

Aucune aventure de jeu de rôle fantastique n'est complète sans un journal de vos expériences ! Le journal de quêtes du Grimoire conserve toutes les notes importantes recueillies au cours de votre exploration. en un seul endroit afin que vous puissiez les consulter et les vérifier à nouveau pour obtenir des indices essentiels pour résoudre des énigmes et vous souvenir des détails de certains objets et rencontres que vous avez eus.

Si vous vous sentez perdu dans le jeu et ne savez pas comment procéder, consultez votre journal et examinez attentivement vos notes. Elles vous rappelleront souvent une quête à accomplir, une clé nécessaire ou vous donneront un indice pour résoudre une énigme.

Jusqu'à neuf notes peuvent être stockées sur n'importe quel sujet du jeu, composé de lieux, de rencontres et des éléments. Vous pouvez parcourir ces différentes catégories en cliquant sur les boutons radio situés à droite, sous la liste « Source d'information » . Si vous consultez actuellement des lieux et souhaitez consulter rapidement les notes de votre région, cliquez sur l'icône « Zoom » de la carte pour accéder directement aux notes de votre zone actuelle. Sinon,

vous devrez cliquer sur l'un des choix disponibles dans la liste « Source d'information » pour vous concentrer sur le sujet particulier pour lequel vous souhaitez lire vos notes.

Lorsqu'une nouvelle note vous attend, l'icône de note affiche le mot « NOUVEAU » en surimpression pour vous indiquer que vous ne l'avez pas encore consultée. Une fois que vous avez cliqué sur cette note et l'avez consultée, le marqueur « NOUVEAU » disparaît.

Options

Le menu des options vous offre la possibilité de sauvegarder votre partie, de modifier vos paramètres ou de quitter.

OPTION	DESCRIPTION
vous puissiez modifier ces	Cela fait apparaître la configuration fenêtre de dialogue des paramètres afin que valeurs à tout moment, même dans le jeu.
REPRENDRE LE JEU	Fermez cette fenêtre et revenez à la partie en cours.
ENREGISTRER ET REPRENDRE	Enregistrez cette partie et revenez au jeu.
ENREGISTRER ET QUITTER	Enregistrez cette partie, puis quittez vers le menu principal.
SANS SAUVEGARDER	Terminez ce jeu et revenez au menu principal sans sauvegarder . QUITTER votre partie.

Pile d'or

Le bouton « Consulter les ordres » affiche l'écran des ordres de combat que vous voyez en combat. Si vous ne vous souvenez plus des ordres de combat attribués à votre groupe lors du dernier combat, vous pouvez les consulter à nouveau en cliquant ici. Vous ne pourrez saisir les ordres de combat qu'au prochain combat, mais cela peut être utile pour revoir la stratégie après un combat. Cliquer sur le nom du personnage correspondant dans la liste mettra en surbrillance sa barre d'identification. pour vous assurer de savoir à quel personnage cela s'applique dans votre groupe.

Atelier d'inventaire

Cette fenêtre est un gestionnaire global pour l'inventaire du groupe qui vous permet de fusionner, trier, empiler, identifier et fabriquer toutes sortes d'améliorations spéciales pour les objets de l'inventaire de votre groupe. Les joueurs avisés tireront pleinement parti de cette interface pour fabriquer des objets capables de frapper des créatures magiques, de faire des dégâts supplémentaires, d'empoisonner l'ennemi avec une pénétration réussie et de forger une armure pour avoir une protection nettement plus forte contre les attaques.

Le nom du personnage en cours de travail est mis en surbrillance pour indiquer qu'il est en charge. Vous pouvez passer à un autre personnage en cliquant sur son nom pour lui confier la tâche. Ce personnage en charge de la fabrication, de la fusion et des analyses sera chargé de la création, de la fusion et des analyses. Choisissez donc un membre de votre équipe qualifié pour cette tâche.

Tous les objets de l'inventaire du groupe sont visibles simultanément sur cet écran. Si vous souhaitez les trier par catégories pour mieux les organiser ou connaître leur valeur, vous pouvez appliquer différents filtres de tri pour les afficher ainsi dans vos emplacements d'inventaire. Quatre filtres permettent de trier votre inventaire : type d'objet, classe d'objet, poids et valeur. Cliquez sur les flèches haut et bas pour trier les objets par ordre croissant ou décroissant .

Lorsque la souris survole un objet, en fonction de la compétence DOSAGE du personnage actuel, vous verrez toutes les fusions possibles avec les compétences requises et les options d'artisanat pour l'objet, c'est-à-dire si l'objet peut être empoisonné, aiguisé, forgé, empilé, etc.

Un clic droit sur un emplacement d'objet tentera d'identifier automatiquement l'objet si le personnage du groupe

possède une compétence d'analyse suffisamment élevée . Il est également possible d'ouvrir des conteneurs dans ce contexte et d'ajouter ou de supprimer des éléments de leur contenu en effectuant un clic droit sur un élément du conteneur.

Dans le coin inférieur droit, vous verrez un orbe qui contiendra un symbole à l'intérieur si le groupe se trouve actuellement dans l'une des stations d'artisanat du jeu : Le Foyer, Le Sanctuaire, La Forge ou l' établi d'alchimie. Vous ne pourrez pas fabriquer d'améliorations aux objets à moins d'être à la station d'artisanat appropriée dans le jeu pour cette amélioration.

ICÔNE	MARQUE D	OBJET ARTISANAL	DESCRIPTION
	FORGE		Le personnage doté de l'Artisanat de Forge peut ajouter un bonus d'armure à toute armure qualifiée, proportionnel à sa compétence en MÉTALLURGIE . Chaque fois que l'armure améliorée est touchée en combat et pénétrée par l'ennemi, elle perd un point jusqu'à ce que l'amélioration disparaisse.
	AFFÛTER		Le personnage doté de la compétence Aiguiser peut aiguiser le tranchant de n'importe quelle arme blanche grâce à sa compétence MANŒUVRE D'ÉPÉE . Chaque fois que l'arme touche et inflige des dégâts en combat, elle perd un point d'affûtage jusqu'à ce que cette amélioration disparaisse.
	POISON		Le personnage avec le craft Poison peut ajouter du poison à Toute arme appropriée à leur compétence MÉPHISTIQUE . Ce poison affaiblit le tranchant de l'arme chaque fois qu'il empoisonne un ennemi au combat, jusqu'à sa disparition.
	ENCHANTER		Le personnage avec le métier Enchantement peut placer un enchantement magique sur une arme ordinaire par leur attribut DÉVOTION , ce qui lui permet de toucher les créatures magiques. Lorsqu'un monstre magique est touché et tué avec cette arme, cette amélioration disparaît.
	FUSIONNER		Tout personnage possédant la compétence de fusion requise peut fusionner deux objets en un seul à tout moment. Les compétences requises pour la fusion peuvent varier considérablement, et certaines peuvent être modifiées par la magie ou des objets spécialement équipés sur le personnage lors de la tentative. La fusion ne nécessite jamais de station d'artisanat ; il suffit que le personnage effectuant la fusion soit suffisamment en forme pour la réaliser, par exemple. évidemment pas quand on est paralysé ou transformé en pierre.

STATION DE FABRICATION D'ICÔNES	DESCRIPTION
BANC D'ALCHIMIE	Un personnage qualifié peut appliquer des poisons à l'alchimie banc ou faire des fusions complexes avec l' Alchimie Compétence à ce poste d'artisanat. Bonus pour la Méphistique, l'Inspection, la Tromperie et la Connaissance de la Nature. postulez ici.
SANCTUAIRE	Un personnage qualifié peut enchanter des armes dans ce Station d'artisanat. Bonus pour la méditation et la litanie postulez ici.
	Un personnage qualifié peut aiguiser des lames ou forger FORGE Armure à cet atelier. Les bonus de Métallurgie, d'Inspection, de Tromperie et de Maîtrise de l'Arme s'appliquent ici.

	FOYER	Un personnage qualifié peut aiguiser des lames, empoisonner des armes ou réaliser des fusions complexes avec la Nature Lore Compétence. Les bonus pour la Métallurgie, le Coup de poignard dans le dos, la Méphistique, l'Alchimie et la Tromperie s'appliquent ici.
--	-------	--

Plaque de personnage de fête

Chaque personnage de votre groupe possède sa propre « plaque » de commandes. Les huit membres possibles de votre groupe possèdent chacun leur propre plaque, spécifique à leurs actions, leurs ordres de combat, leur condition, leur encombrement, leur barre d'état actuelle et les objets qu'ils équipent. Vous contrôlez les actions individuelles de chaque membre du groupe grâce aux commandes de cette plaque, et vous accédez également à leurs données détaillées grâce aux icônes et aux commandes. Au début, cela peut paraître intimidant et complexe, mais en réalité, les commandes de la plaque sont très intuitives et deviennent évidentes après un peu d'expérimentation pour la plupart des joueurs.

PLAQUE CONTRÔLE	DESCRIPTION
ICÔNES DE DRAPEAU DE STATUT	
CHARGE	<p>Cette icône représente la charge actuelle du personnage. En combat, elle devient le drapeau d'accomplissement des ordres.</p> <p>Lorsque vous cliquez dessus et le maintenez enfoncé, il affiche les résistances <u>du personnage</u>.</p> <p>Cette icône représente une série de conditions affectant actuellement le personnage. Un clic prolongé permet de la conditionner.</p> <p>afficher les <u>conditions affectant</u> le membre du parti à l'heure actuelle.</p>
ARTICLE	<p>Ce saut rapide dans <u>l'atelier d'inventaire</u> peut également représenter divers rappels de progression de niveau. En combat, il affiche « ATELIER » la rangée d'ennemis que le personnage cible dans son attaque, le cas échéant.</p>
ARTICLE MAINS	
	<p>Cette main représente l'arme principale du personnage. MAIN PRINCIPALE maniable. Il a la priorité absolue en combat. Lorsqu'un objet est déposé sur un ALTERNATIF</p> <p>La main représente l'arme alternative du personnage HAND</p> <p>Il peut être utilisé pour des attaques supplémentaires en combat.</p>
COMMANDES D'ACTION	
CONTRÔLE	<p>Ceci représente l' <u>opération</u> prévue l' <u>OPÉRATION des membres</u> du parti doit être exécuté lorsqu'on appuie dessus. Il comporte également un raccourci menu qui apparaît avec un clic droit de la souris.</p>
en arrière lorsque	<p>Retourne en arrière parmi les actions disponibles pour le personnage . Retourne vous cliquez dessus pour démarrer.</p>
pour terminer .	<p>Permet de parcourir les actions disponibles pour le personnage. Clic droit</p>
CONTRÔLES DES PERSONNAGES	
PERSONNAGE PORTRAIT	<p>Cliquez sur le portrait du membre du groupe pour ouvrir son <u>Revue de personnage</u>. Faites un clic droit pour ouvrir leur <u>portrait</u> <u>Sous-menu</u>.</p> <p>Cliquer sur les <u>barres d'état</u> basculeront leur affichage via les BARRES D'ÉTAT trois dispositions différentes pour afficher les points de vie, l'esprit, la vitalité et les points de magie pour ce personnage.</p>
ÉTIQUETTE DE NOM	<p>L' <u>étiquette nominative</u> le bouton est fréquemment utilisé pour mettre en évidence une personnage focalisé ou pour déplacer les personnages dans le BOUTON ordre de marche en échangeant leurs positions.</p>

Sous-menu Portrait

En faisant un clic droit sur le portrait, vous pouvez afficher un sous-menu dédié à ce personnage et effectuer différentes actions le concernant. Certaines options du menu peuvent être grisées selon le contexte.

Changement Nom	Si vous souhaitez renommer le personnage, une boîte de dialogue de saisie de texte s'affiche pour vous permettre de saisir le nouveau nom et de cliquer sur ACCEPTER ou ANNULER.
Changement Portrait	Vous pouvez modifier le portrait du personnage ici en sélectionnant un nouveau portrait ou en appuyant sur SUGGÉRER pour voir lequel pourrait être le plus adapté. Si vous changez d'avis, vous pouvez toujours cliquer sur ANNULER pour quitter sans modifier le portrait.
Changement Profession	Une fois que votre joueur atteint le niveau 4, il peut changer de profession s'il le souhaite. Cette boîte de dialogue lui permet de choisir parmi celles disponibles. Chaque profession possède un cheminement de carrière et est limitée aux professions vers lesquelles il peut changer. Lors d'un changement de profession, vos attributs de base seront réinitialisés à leurs valeurs de niveau 1, mais vous conserverez tous les sorts appris, les valeurs de votre barre de statistiques (points de vie, vitalité, magie), toutes les compétences et plusieurs autres qualités acquises avant votre changement de profession.
Inventaire Atelier	Il s'agit d'un raccourci rapide pour entrer dans l'atelier d'inventaire avec ce membre du groupe mis en évidence comme l'artisan.
Déplacer vers ...	Cela déclenche l'invite QUI ? après avoir mis en surbrillance le nom du personnage et vous permet de changer l'ordre de marche avec un autre membre du groupe en cliquant sur sa plaque de personnage.
Rejeter Pour toujours	<p>Cela semble définitif, mais ce n'est pas tout à fait la fin. Si ce membre du groupe est un PNJ, il sera renvoyé du groupe et renvoyé à son lieu d'origine. S'il s'agit d'un membre d'origine, il sera renvoyé du groupe, mais vous pourrez peut-être le réintégrer dans vos rangs grâce à une tombe secrète du Hibou Blanc.</p> <p>quelque part dans le jeu. Quoi qu'il en soit, cela ne signifie pas nécessairement que vous en avez vu le dernier.</p>

Critique des personnages

Lorsque vous accédez à l'écran d'évaluation de personnage, vous accédez à des informations détaillées sur chaque personnage de votre groupe. Vous pouvez y consulter ses attributs, ses compétences, sa classe d'armure, ses résistances, ses conditions, son artisanat et tous les détails pertinents de sa profession.

Une fois sur cet écran, vous ne vous limitez pas à examiner le personnage ciblé. Vous pouvez utiliser les flèches à côté du portrait en haut à gauche pour parcourir les pages.

Tout le groupe peut les comparer. Si des points bonus d'attributs et de compétences restent à distribuer, vous pouvez les distribuer depuis cette fenêtre. S'il vous reste des sorts à distribuer, vous pouvez également ouvrir votre grimoire et terminer votre sélection.
pour ajouter au répertoire magique de vos personnages.

Sous la boîte d'attributs à gauche, vous trouverez une zone de texte qui vous donnera une description des attributs et de leur rôle dans le jeu en cliquant sur l'entrée correspondante dans la liste. Pour consulter leurs compétences, vous pouvez les afficher toutes en même temps ou les classer par catégories grâce aux boutons de sélection en haut. Sous la liste des compétences, vous trouverez
il y a également une boîte de description qui vous rappellera ce que fait la compétence et à quoi elle sert.

Lors de la progression de votre personnage, cette fenêtre d'évaluation apparaîtra et vous montrera étape par étape les progrès et les améliorations que votre personnage obtient en gagnant des niveaux. Lorsque vous recevez nouveaux métiers, ils apparaissent comme des glyphes pertinents dans les cases en bas sous « Artisanat : » comme tu les apprends.

Cette fenêtre d'évaluation peut être affichée à tout moment en cliquant simplement sur le portrait de la plaque de personnage. Cela inclut les PNJ ayant rejoint le groupe en tant que serviteurs. Tous les PNJ seront indiqués à côté du portrait, dans le coin supérieur droit, par le marqueur « PNJ ».

au lieu de « GPC » pour les distinguer des membres originaux du parti.

Les compétences sont organisées dans la liste en haut à droite. Chaque bouton au-dessus de cette case permet de filtrer la liste et d'afficher uniquement les compétences correspondant à une catégorie spécifique : TOUTES LES COMPÉTENCES, MARTIALES, PHYSIQUES et MENTALES . En cliquant directement sur une compétence répertoriée dans la case, une brève description de celle-ci et de ses fonctions s'affiche dans la zone de texte située sous la liste.

Si vous recherchez la compétence utilisée par ce personnage pour lancer des sorts, elle sera toujours dans la catégorie MENTALE et sera surlignée en violet vif. Vous devrez peut-être faire défiler la page vers le bas si ce personnage possède de nombreuses compétences dans sa catégorie MENTALE .

Fête du nom

Cliquer sur l'étiquette d'un personnage déclenche l'invite « QUI ? » après avoir sélectionné son nom et vous permet d'échanger l'ordre de marche avec un autre membre du groupe en cliquant sur sa plaque. Le personnage sur lequel vous cliquez échange sa place avec le premier personnage sélectionné.

Cette fonction est disponible à presque tout moment pendant le jeu, y compris lorsque vous donnez des ordres dans entre les rounds de combat. Cela peut aider à déplacer rapidement les personnages vers l'avant si le groupe actuel Les membres à l'avant semblent en difficulté. Si un personnage meurt, il sera automatiquement placé à l'arrière du groupe pendant le combat ou au début d'une rencontre.

Barres d'état

Il existe trois façons d'afficher les barres d'état sur la plaque de personnage. Pour y accéder, cliquez dessus jusqu'à ce que la vue souhaitée s'affiche. Cliquez à nouveau dessus pour revenir à l'affichage d'origine ou à l'une des options.

Vous pouvez afficher les statistiques principales sous forme de nombres (valeurs actuelles/maximales), de barres de ratio colorées ou d'une série de champs indiquant la race, la vocation, le sexe et le niveau du personnage. Chacun de ces éléments peut être utile en jeu pour obtenir plus d'informations sur le personnage sans avoir à consulter la fenêtre d'analyse du personnage.

Il existe quatre statistiques principales qui sont affichées dans les barres d'état, soit sous forme de jauges colorées, soit sous forme de nombres minimum/maximum, selon le mode d'affichage que vous avez sélectionné.

VALEURS DE LA BARRE D'ÉTAT POUR LES CARACTÈRES

ÉTAT DE L'ÉTIQUETTE		DESCRIPTION
HPSHITPOINTS		Le nombre de points de dégâts que le personnage peut subir avant de mourir. Ces points perdus peuvent être récupérés en laissant le groupe se reposer. Un personnage peut également récupérer des points de vie grâce à des sorts de soins, des potions, des fontaines magiques et des bassins enchantés. Certaines attaques magiques très puissantes tenteront de drainer directement la vie du personnage.
SPISPIRIT		Cette valeur restera normalement à 100 jusqu'à ce que le personnage subisse une grande frayeur ou soit terrifié en présence du mal. Une fois que cette valeur tombe en dessous de 100, le personnage devient craintif et timide et peut commencer à perdre davantage d'Esprit à chaque tour pendant combat. L'esprit peut être récupéré en se reposant dans un havre de paix,

		En dormant dans un sanctuaire ou en utilisant les sorts Bénédiction et Esprit Sain . Si un personnage perd suffisamment d'Esprit , il se recroquevillera pendant <u>un combat et sera incapable de surmonter ses propres peurs.</u>
VIT	VITALITÉ	Il s'agit de l'endurance du personnage, qui diminue lorsqu'il se déplace, explore, combat et accomplit des tâches physiques. Elle peut être récupérée par le repos ou l'utilisation de potions réparatrices, de sorts et de fontaines magiques. Un personnage qui nage et dont la vitalité tombe à zéro se noie automatiquement. Les souffles consomment de la vitalité plutôt que des points de magie ; un personnage peut donc s'épuiser en utilisant fréquemment sa capacité spéciale en combat.
MAG	MAGIQUE	Cette valeur indique le nombre de points dont dispose le personnage pour lancer des sorts. Certains sorts nécessitent plus de points de magie que d'autres. Au début, un personnage dispose de très peu de points de magie à dépenser en sorts ; il doit donc être prudent dans le choix de la puissance de ses sorts. Les points de magie peuvent également être récupérés par le repos. La vitesse de récupération des points de magie est directement liée à la race du personnage, et certaines races récupèrent des points plus rapidement que d'autres. Les points de magie peuvent également être restaurés grâce à des potions et des fontaines. Certaines créatures magiques tenteront même de drainer délibérément ces points d'un lanceur de sorts en combat afin de le rendre incapable d'utiliser des sorts magiques contre lui.

Résistances

Cliquez et maintenez enfoncée l'icône Encombrement sur la plaque de personnage pour voir les résistances de ce personnage affichées sur un graphique entre 0 et 100, 100 étant la résistance maximale
Tout personnage peut posséder certains types de magie ou d'attaques. Les quatre points qui suivent la barre représentent les quatre types de modificateurs de résistance du personnage. Si le point est remplacé par un signe « + » (plus) ou « - » (moins) , cela signifie que la résistance est actuellement augmentée ou diminuée par ce type de modificateur.

Ces modificateurs de résistance sont dans l'ordre les suivants :

Résistance d'objet - Un objet équipé sur le personnage modifie une résistance.

Résistance magique - Un enchantement magique affecte actuellement cette résistance.

Résistance aux conditions - Certaines conditions peuvent affecter les résistances du personnage jusqu'à ce qu'elles soient guéri ou s'estomper.

Mal du soleil - Les vampires et les loups-garous peuvent subir des pénalités aux résistances au soleil

Conditions

Cliquez et maintenez l'icône « Conditions » sur la plaque de personnage pour afficher toutes les conditions affectant ce personnage . représentent des plages comprises entre 0 et 100, 100 étant le montant maximum que le personnage peut accumuler de cette condition.

La majorité des affections disparaîtront d'elles-mêmes avec le repos du groupe, mais celles qui ne le font pas peuvent devenir très graves si elles ne sont pas traitées et guéries le plus tôt possible.

Opération

Il existe deux manières différentes de sélectionner une action pour un personnage à partir du contrôle des opérations.

La première consiste à utiliser les petites flèches situées sous l'icône Contrôle des opérations pour passer à l'action que vous souhaitez.

Vous souhaitez que le personnage exécute une action, puis appuyez sur l'icône de contrôle d'opération. Une méthode rapide

Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le contrôle d'opération et sélectionnez l'action souhaitée dans le menu contextuel qui apparaît. Un clic sur l'une de ces options dans le menu contextuel permet d'y accéder instantanément et d'activer l'action souhaitée d'un simple clic.

	AUTO-RÉPARATION	Lorsque cette action commence, le personnage tentera d'utiliser tout ce qui Les sorts de soins doivent soigner tous les dégâts subis par le groupe, en se concentrant d'abord sur les plus blessés. Ils lancent des sorts de soins à répétition jusqu'à ce qu'ils aient soigné tous les blessés ou qu'ils soient à court de magie. Vous pouvez les interrompre en cliquant sur la fenêtre d'affichage ou la fenêtre narrative, ou en appuyant sur la touche ÉCHAP.
	REGARDER	Si vous cliquez sur cette icône alors que la souris est vide, le personnage du groupe effectuera une recherche dans la cellule actuelle, à la recherche de secrets ou de tout ce qui y est dissimulé. Cela révélera des éléments cachés dans la cellule. Autrement, vous ne le trouverez peut-être pas du tout. Si vous cliquez sur l'icône « Regarder » tout en maintenant un élément à l'écran, sa description apparaîtra dans une fenêtre au-dessus de la fenêtre. L'élément à l'écran doit être identifié pour pouvoir consulter cette description.
	ESSAI	En cliquant sur cette icône, vous pouvez identifier les éléments et analyser leurs propriétés. Vous pouvez cliquer dessus sans élément présent et être invité à en choisir un, ou cliquer sur l'icône avec un élément présent et accéder au panneau d'analyse .
	ÉPELER	Cliquer sur cette icône affichera le grimoire pour le personnage , lui permettant de sélectionner un sort avec un niveau de puissance, puis de le lancer. Certains personnages peuvent ne pas avoir de sorts ou ne pas encore avoir atteint un niveau de lancement de sorts.
	UTILISER	Si vous cliquez sur cette icône les mains vides, vous serez invité à cliquer sur un objet de votre barre d'inventaire. Vous pouvez appuyer sur la touche ÉCHAP si vous hésitez. Cliquer sur l'icône « Utiliser » tout en maintenant un objet à la souris équivaut à le tenir. Pendant que le personnage du groupe l'utilise. Cela peut faire une grande différence dans certains contextes. Si vous pensez devoir utiliser un objet, mais que vous ne voyez aucun bouton sur lequel cliquer et qu'il ne semble pas avoir d'effet dans la barre d'inventaire , Essayez de le maintenir enfoncé pendant que vous cliquez sur l'icône « Utiliser » d'un personnage. Parfois,

		COMMENT et QUI peuvent faire la différence en jouant au jeu et en utilisant l'objet au bon endroit.
	CROCHET DE SERRURE	Cliquer sur cette icône lorsque vous êtes face à une porte verrouillée ou à l'avant d'un coffre verrouillé affichera l'un des outils de crochetage . fenêtres, qui sont des interfaces spéciales qui vous permettent de crocheter la serrure et de l'ouvrir.
	ÉQUIPER	Cliquer sur cette icône fera apparaître l' équipement fenêtre pour ce personnage. Vous pouvez également utiliser des raccourcis comme cliquer sur la main principale ou alternative pour accéder rapidement à l' équipement . interface pour ce membre du groupe.

Équiper

La fenêtre Équiper est accessible en cliquant sur l' icône d'action Équiper sur l' [opération Contrôlez un personnage](#) ou cliquez sur la main principale ou secondaire d'un membre du groupe. Lorsque vous accédez à la fenêtre d'équipement, c'est ce personnage qui sera mis en évidence et son [badge](#) sera surligné. Il n'est pas nécessaire de quitter cette interface pour déplacer le [curseur vers](#) un autre caractère. En cliquant sur l' [étiquette de nom](#) , pour les membres de votre groupe, vous [_____](#) peut basculer le focus sur l'inventaire équipé de n'importe quel personnage à tout moment depuis cette fenêtre.

Il existe dix emplacements d'équipement pour le personnage ciblé. Déposer un objet sur n'importe quel emplacement le placera automatiquement dans l'emplacement approprié si le personnage peut l'équiper. Un mannequin de classe d'armure au milieu de l'écran vous indiquera les parties de votre personnage actuellement protégées (vert) et celles qui ne le sont pas (rouge). La [classe d'armure du personnage](#) L'ensemble de l'armure évoluera au fur et [à mesure _____ que vous ajouterez](#) ou supprimerez de l'équipement, afin de refléter les modifications apportées à votre classe d'armure totale et à vos classes d'armure existantes. Tous les bonus accordés par l'équipement, y compris les objets améliorés par la Forge , seront également affichés sur cette figurine d'armure pour vous indiquer comment ces bonus contribuent à la protection de ce personnage au combat.

Le grand orbe à droite de l'illustration de la classe d'armure indique l'encombrement actuel du personnage sous forme de pourcentage et d'un ratio en spirale à l'intérieur du globe, qui augmente ou diminue selon l'évolution de la charge d'équipement du personnage. Cet outil est utile pour ajuster la charge des personnages afin qu'ils ne soient pas surchargés.

EMPLACEMENTS D'ÉQUIPEMENT SUR LA FIGURINE D'ARMURE

ÉQUIPER FENTE	DESCRIPTION
sortes	C'est ici que se trouvent les casques, chapeaux, guirlandes, casquettes, cônes, visières et toutes d'équipements pour la tête .
ici.	Brassards, lattes, épaulières, gants et toutes sortes de vêtements pour les armes sont équipés
	Cotte de mailles, cuirasse, cotte de mailles, mithril, cuir, tissu, robes, capes, gilets supérieurs et toutes les formes d'armures du haut du corps vont ici.
Le bas	Armures de jambes, cottes de mailles, gausses, pantalons, capes et tous les vêtements pour le du corps va ici.
Pieds	Bottes, chaussures, semelles, sandales et toutes les chaussures vont dans cet emplacement.
alternatif	Arme principale équipée ici. (L'équipement à deux mains désactivera l' emplacement principal .)
principal d' Alter .)	Arme alternative équipée ici. (L'équipement à deux mains désactivera l' emplacement principal .)
Bague	Une seule bague peut être portée par un personnage à tout moment.
Orner	Une certaine forme de bijou ou de parure peut être portée ici.
	C'est ici que se trouvent les munitions comme les flèches, les balles, les pierres et les projectiles Quill .

LES EFFETS DES OBJETS POUVANT ÊTRE ÉQUIPÉS SUR LES PERSONNAGES

	<p>Un objet maudit une fois porté ne peut être retiré qu'après avoir lancé le sort « Libérer la malédiction » sur ce personnage.</p> <p>Ils peuvent également avoir des effets de recharge ou de drainage, parfois les deux simultanément. Tous les objets maudits ne sont pas forcément MAUDITS.</p> <p>nuisible. Un objet maudit avec un effet de recharge ne nuira pas au groupe.</p> <p>Personnage et peut être très utile. Vous pouvez également trouver des objets dotés du sort « SUPPRIMER LA MALÉDICTION » à conserver au cas où un personnage équiperait un objet maudit et ne pourrait pas le retirer sans le sort.</p>
RECHARGE normale	Certains objets rechargeront les points de vie, l'esprit, la vitalité ou la magie lors d' une intervalles. Ces objets sont très rares et permettent à de nombreux personnages de récupérer plus rapidement.
DRAIN normal	Certains objets draineront des points de vie, de l'esprit, de la vitalité ou de la magie à un intervalles. Ces objets peuvent être très invalidants, voire mortels. Il est conseillé de les retirer du personnage au plus vite.
AMÉLIORER L'ATTRIBUT	Certains objets amélioreront l'un des attributs lorsqu'ils seront équipés, à condition que car cet élément reste équipé sur le corps.
AMÉLIORER LA COMPÉTENCE	Certains objets amélioreront l'une des compétences lorsqu'ils sont équipés, à condition que cet objet reste équipé sur le corps.
AMÉLIORER	<p>Certains objets amélioreront l'une des résistances lorsqu'ils seront équipés, comme RÉSISTANCE tant que cet objet reste équipé sur le corps.</p> <p>Certains objets lanceront un sort au moment où ils sont équipés de la fonction EQUIP MAGIC joueur. Cela peut être utile en combat, par exemple un anneau qui lance un bouclier antimissile lorsqu'il est mis.</p>
AUTO-CHARGE	Certains éléments commencent à se recharger à intervalles réguliers lors de la RECHARGE ils sont équipés, tant qu'ils restent équipés.

Panel d'essais

Cette action peut être utilisée de deux manières. Si vous cliquez sur l'action « ESSAI » avec un objet dans la souris, vous serez invité à sélectionner un article dans la [barre d'inventaire](#). Pour tenter de vous [identifier au personnage](#), compte tenu de sa compétence d'analyse. Vous recevrez un message de confirmation dans la fenêtre narrative avec le nom de l'objet si votre personnage parvient à l'identifier ou s'il n'a pas réussi à le deviner.

Une fois identifiés, les objets le restent pour le reste de la partie et doivent toujours être mentionnés avec leur nom complet, quel que soit le contexte dans lequel ils apparaissent. Une fois identifiés par un membre du groupe, tous les membres du groupe sauront instantanément de quoi il s'agit lorsqu'ils l'utiliseront ou le fusionneront avec d'autres objets.

De nombreux objets possèdent des compétences supplémentaires facilitant leur identification. Par exemple, de nombreux réactifs et ingrédients végétaux ajoutent la compétence CONNAISSANCE DE LA NATURE à la compétence ANALYSE pour déterminer si le personnage peut les identifier. De plus, un personnage du groupe bénéficie de l'aide d'un sort d'Identification ou d'Identification Améliorée actif. À des niveaux supérieurs d'Identification Améliorée, vous pourrez non seulement identifier l'objet, mais aussi ajouter un texte spécial « super identification » à votre [journal](#). À propos de l'article. Les articles [super-identifiés](#) présenteront alors des informations enrichies dans le panneau ESSAI, ainsi qu'une entrée correspondante dans votre [journal](#). Ces informations seront disponibles pour [le reste du jeu](#) et l'objet n'aura plus jamais besoin d'être identifié.




Lorsque vous cliquez sur cette icône avec un élément de souris déjà dans votre curseur, vous verrez un panneau d'affichage contextuel apparaître au-dessus de [la plaque de personnage du groupe](#). et il restera jusqu'à ce que vous déplaçiez le. Déplacez la souris hors des limites de ce panneau contextuel. Le panneau ESSAI affiche toutes les informations pertinentes sur l'objet, notamment son poids, son coût, sa compétence et son emplacement d'équipement. La classe, les races et les professions de l'objet, son emplacement d'acquisition et les informations spécifiques sur ses propriétés de combat et d'utilisation sont indiqués. Une fois l'objet « Super-Identifié », cliquez sur ce panneau à l'intérieur des bordures pour afficher une autre page d'informations détaillées.

Conseils de progression de niveau

Normalement, le bouton sur la [plaque de personnage du parti](#) qui est étiqueté « Atelier d'objets » fera apparaître l'[atelier d'inventaire](#) avec ce personnage ayant pour objectif l'artisanat.

Il existe une exception à cet affichage : il se produit lorsque le personnage a encore du travail à effectuer suite à sa progression ou à des points restants après sa création. Ces icônes spéciales servent simplement à rappeler au joueur qu'il lui reste des points à distribuer pour des attributs, des compétences ou des sorts magiques à ajouter à son grimoire. Cliquer sur le bouton lorsqu'une de ces icônes spéciales est affichée ouvre la [revue de personnage](#) afin qu'ils puissent remédier à la situation en s'occupant de cette affaire restante.

Les icônes suivantes sont toutes utilisées pour indiquer au joueur quel type de travail reste à accomplir pour ce personnage.

ICÔNE	DESCRIPTION
	La lettre "L" avec un petit A+ dans le coin. Le personnage a encore des points bonus à distribuer pour les attributs.
	La lettre « L » avec un petit M dans le coin. Le personnage a encore des sorts à sélectionner pour le grimoire.
	La lettre "L" avec un petit S+ dans le coin. Le personnage a encore des points bonus à distribuer pour les compétences.

Une fois ces points distribués ou les sorts sélectionnés, s'il ne reste plus de travail d'avancement sur ce personnage, il reviendra à l'affichage de l'icône « Atelier d'objets ».

Livre de sorts

Le livre de sorts est l'endroit où un membre du groupe conserve tous ses sorts écrits, prêts à être utilisés. à condition qu'ils aient suffisamment de points de magie.

Tout personnage ayant atteint un niveau de lanceur de sorts peut utiliser la magie dans de nombreux contextes. Vous pouvez lancer des sorts en exploration, en combat, qu'ils soient offensifs ou défensifs, sur un PNJ lors d'une rencontre, pour vous aider à crocheter des serrures, à trouver des secrets ou simplement à vous déplacer dans le donjon.

Un [grimoire](#) comporte 12 pages, chacune consacrée à une catégorie de magie spécifique. Couvre presque tous les sorts [imaginables nécessaires](#) à un groupe bien approvisionné pour réussir son aventure. Pour accéder à une page spécifique, cliquez sur les icônes de page de sorts au milieu de la fenêtre ; la liste des sorts s'adaptera au contenu de cette page. Cliquez sur un sort pour afficher sa description à gauche.

Lorsque vous avez trouvé un sort qui vous semble nécessaire, appuyez sur l'un des sept niveaux de puissance indiqués par un dé en bas. Le coût en points de magie pour lancer le sort est indiqué sous chaque dé. Si vous n'avez pas assez de points de magie pour lancer le sort, le bouton de niveau de puissance sera désactivé.

Parfois, après avoir appuyé sur le bouton « CAST » , d'autres informations peuvent vous être demandées, comme un personnage du groupe ou un objet dans la [barre d'inventaire](#) vous voulez cibler avec le sort.

Certains sorts prennent effet immédiatement, d'autres produisent [des sorts persistants](#) qui apparaissent comme des orbes flottantes dans la fenêtre d'affichage. Vous recevrez presque toujours un message vous indiquant si le sort a réussi ou échoué après son lancement. Il peut être impossible de lancer certains sorts dans certains contextes ou la cible sélectionnée peut ne pas être éligible aux effets du sort. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer « Résurrection des morts » sur un personnage qui n'est pas mort.

Les sorts peuvent s'afficher temporairement sous forme d'éléments visuels dans la fenêtre d'affichage, comme le sort « Œil du sorcier », qui révèle une vue circulaire agrandie de la carte environnante lorsqu'il est lancé. D'autres sorts peuvent être très subtils ou n'apparaître que comme des modifications de votre perception, comme « Biophosphore », qui crée une plus grande luminosité pour voir à l'intérieur d'un donjon. Sauf indication contraire dans le [récit](#), [fenêtre](#), vous pouvez généralement supposer que votre sort a réussi.

Crochetage de serrure

Tout ce qui mérite d'être protégé dans le monde d'Hyperborée sera probablement verrouillé. C'est pourquoi les doigts agiles des voleurs sont précieux pour libérer ces richesses précieusement gardées. Lorsqu'un objet est verrouillé, c'est probablement parce que quelqu'un veut vous en empêcher ou y a caché quelque chose qu'il ne veut pas que d'autres aient.

De nombreuses serrures fonctionnent avec des clés et peuvent être ouvertes sans problème si vous possédez la bonne. Dans certaines circonstances, vous deviendrez sûr d'avoir en votre possession une clé potentielle, compte tenu de son nom ou de l'endroit où elle a été trouvée. C'est pourquoi il est toujours judicieux d'identifier les clés dès que vous les trouvez.

Il existe d'autres clés comme l'omniprésente « clé de serrurier » que l'on trouve souvent partout et qui, étonnamment, s'avèrent capables d'ouvrir même les serrures les plus résistantes sans blesser les personnes présentes.

Dans les cas où vous souhaitez accéder à l'intérieur du coffre mais que vous n'avez pas les compétences de vol adéquates, il existe un sort appelé « Toc-Toc » qui peut ouvrir un coffre s'il est lancé à un niveau de puissance suffisamment élevé. Par un magicien suffisamment compétent pour le déployer. Un groupe peu doué en larcin, mais possédant de puissants pouvoirs magiques, peut parfois constater qu'il est tout aussi efficace pour ouvrir coffres et portes grâce à ce sort, éventuellement combiné à d'autres.

Si votre voleur se croit suffisamment compétent, la plupart des serrures peuvent être forcées assez facilement avec une compétence suffisante en « Inspection » et en « Crochetage », ou une très bonne maîtrise de l'une ou l'autre. La compétence « Inspection » permet d'examiner et de comprendre les composants de la serrure, tandis que la compétence « Crochetage » permet de la forcer sans incident.

Malheureusement, la plupart des cadenas sont équipés de pièges dangereux de toutes sortes, dont la puissance augmente avec le niveau. Si vous perturbez les déclencheurs utilisés pour détecter une tentative de vol, le piège peut se déclencher sans prévenir et rendre un ou plusieurs membres de votre groupe malades, blessés, voire tués. C'est pourquoi il est important d'avoir une certaine finesse et un peu de raisonnement pour désamorcer le piège et ouvrir le cadenas.

Afin de réduire le risque qu'un piège explose spontanément et pour faciliter le crochetage, le groupe peut utiliser des sorts comme « COLLE DE PIÈGE » et « PAPILLON MAGIQUE » pour maintenir le piège plus stable pendant qu'il est examiné et pour révéler son fonctionnement.

Les portes sont un peu plus faciles à ouvrir que les coffres, et les coffres peuvent devenir très difficiles à manipuler au plus haut niveau. Un groupe imprudent peut simplement ouvrir le coffre, absorber la pénalité, prodiguer les premiers soins aux membres du groupe affectés et ainsi s'emparer du contenu sans grande finesse. À bas niveau, cette approche est très imprudente avec les objets verrouillés et entraînera souvent de nombreuses morts inutiles parmi les membres du groupe ou des blessures graves nécessitant une grande quantité de magie de soin.

Coffres

Dans Grimoire, les coffres peuvent être cachés dans des niches ou simplement exposés à la vue. Rien n'est plus amusant que d'ouvrir un coffre et d'y découvrir un trésor. Chaque coffre est un véritable trésor mystère. Certains ont un contenu fixe, mais d'autres sont des surprises à chaque ouverture, et on ne sait jamais ce qu'on en tirera.

Bien sûr, tout cela reste amusant jusqu'à ce que quelqu'un soit blessé. Le plus gros problème avec la plupart des coffres est qu'ils sont souvent verrouillés et piégés. C'est pourquoi il est conseillé au groupe de mettre en place une stratégie pour ouvrir les coffres en toute sécurité et récupérer les objets qu'ils contiennent sans perdre un ou plusieurs membres du groupe dans le piège que le propriétaire du coffre a installé dans le but précis de gâcher la journée de quelqu'un qui tenterait de l'ouvrir.

Crochetage des serrures de coffre

La serrure d'un coffre est constituée de deux fils reliés secrètement de chaque côté. Les connexions entre les fils de chaque côté ne sont pas évidentes.

Les fils sont dissimulés lors de l'examen initial de la serrure. Le but du crochetage est de tirer délicatement sur les fils de chaque côté pour déterminer lesquels sont connectés à quels fils... puis de les couper un par un. Cela paraît difficile au début, mais avec un peu de pratique, votre voleur réussira à les percer.

Ouvrez les coffres en toute sécurité et en toute simplicité. Une fois les fils connectés coupés dans le bon ordre et, espérons-le, en évitant les erreurs susceptibles de déclencher le piège, cliquez sur le bouton « OUVRIIR » pour obtenir votre récompense.

L' [étiquette nominative](#) Le niveau de compétence du membre du groupe qui travaille sur la serrure sera mis en évidence pour vous rappeler les niveaux de compétence du personnage qui sont déployés contre le mécanisme de verrouillage.

Chaque fois que vous appuyez légèrement sur l'un des mystérieux boutons métalliques situés de chaque côté du piège, vous verrez le numéro apparaître suite à l'utilisation réussie de la compétence « INSPECTION » de ce personnage ... ou vous le verrez devenir rouge, signifiant une tentative ratée d'identification.

Le fil. Votre compétence CROCHETAGE détermine si votre incapacité à identifier le numéro de séquence du fil déclenchera une ÉTOILE ROUGE dans la case en bas de la fenêtre de crochetage. Si vous perdez toutes vos ÉTOILES en bas (la « marge d'erreur »), le piège se déclenchera instantanément.

Parfois, si votre compétence en crochetage est faible, le piège se déclenchera spontanément à partir d'une seule mauvais mouvement.

Votre compétence CROCHETAGE détermine si vous déclencherez un piège et sa probabilité de déclenchement en reliant les fils. Si votre compétence INSPECTION est faible mais votre compétence CROCHETAGE élevée, une meilleure stratégie serait de connecter les fils directement, car le piège a moins de chances de se déclencher. Si votre compétence INSPECTION est élevée mais votre compétence CROCHETAGE faible, révéléz d'abord les numéros, puis déconnectez les fils. Quoi qu'il en soit, si vous avez réussi à couper tous les fils

les fils, appuyez sur le bouton « OUVRIIR » pour ouvrir le coffre et découvrir ce qu'il y a à l'intérieur.

N'oubliez pas que les serrures de tous types peuvent souvent déclencher les pièges auxquels elles sont connectées si elles ne sont pas désarmées. Ce n'est que lorsque tous les fils de la serrure ont été coupés dans le bon ordre que l'objet verrouillé peut être ouvert en toute sécurité.

Portes

Les portes seraient inutiles si elles étaient toujours ouvertes. Vous rencontrerez donc régulièrement des portes verrouillées.

Contrairement aux coffres, les portes peuvent être ouvertes avec suffisamment de force brute en positionnant des membres du groupe suffisamment forts pour les pousser. Même les portes les plus simples nécessiteront au moins deux membres du groupe pour les forcer à s'ouvrir. Le mieux est de confier la tâche à vos classes de voyous, comme les Sauriens, les Drakes et les Géants . Ils obtiendront presque toujours de bons résultats s'ils sont frais et dispos. Pour cette tactique, la force et la vitalité du membre du groupe chargé de pousser la porte seront les atouts majeurs.

Si cette approche du taureau dans un magasin de porcelaine n'est pas le style de votre groupe, vous pouvez faire appel à la finesse des voleurs pour accéder aux portes verrouillées et vous ne risquerez pas de bloquer la serrure comme vous pouvez le faire en utilisant la force brute pour ouvrir la porte.

Bien sûr, certaines portes sont tellement infranchissables qu'un voleur ne pourrait les ouvrir, ni même les muscles les plus robustes. Dans ce cas, une clé est indispensable, sinon la porte restera verrouillée jusqu'à ce que vous la trouviez. Le moyen le plus simple de vérifier ce type de porte est de cliquer dessus pour voir si un message s'affiche indiquant que la porte ne peut être ouverte qu'avec la clé prévue à cet effet.

Forcer une porte

Si votre groupe pousse contre une porte verrouillée trois fois de suite, vous obtiendrez la FORCE

Interface pour la porte. Cela permet à deux membres du groupe d'utiliser la force brute pour forcer l'ouverture des portes en poussant sur l'un ou les deux côtés. Il vous faudra cliquer sur la case à gauche.

ou à droite, puis sélectionnez « QUI ? » pour choisir qui occupera cet emplacement lorsque vous pousserez la porte.

Vous pouvez appuyer sur la touche ÉCHAP à tout moment si vous changez d'avis ou décidez que vous ne voulez pas. Pour tenter de forcer la porte, y compris lorsque l'on vous demande « QUI ? », vous devez choisir pour chaque emplacement à gauche et à droite. Vous pouvez également appuyer sur le bouton ANNULER pour quitter sans rien faire.

Une fois que vous avez décidé qui va pousser la porte, vous êtes prêt à tenter l'opération. Appuyez sur la grosse flèche double au milieu du dialogue. À chaque tentative, un message vous indiquera si vous avez réussi ou échoué, et vous indiquera si vous avez failli l'ouvrir sans réussir à la forcer. À chaque tentative, vos personnages qui poussent seront de plus en plus épuisés. Lorsqu'ils seront trop fatigués pour pousser la porte plus longtemps, l'emplacement sera libéré et ils ne participeront plus. Vous pouvez alors remplacer un ou les deux personnages par d'autres membres du groupe pour recommencer la tentative. Si vous avez essayé avec tous les membres de votre groupe et qu'ils ont tous échoué, il est possible que

Les personnages de votre groupe ne sont tout simplement pas assez forts pour forcer la porte. Vous pourrez toujours revenir lorsque vous serez reposé et aurez récupéré vos forces, ou lorsque vous serez en meilleure forme pour tenter à nouveau votre chance.

Tenter de forcer la porte à plusieurs reprises sans la déverrouiller peut entraîner un blocage de la porte, ce qui signifie que vous ne pouvez plus la forcer. Vous devriez toujours pouvoir crocheter la serrure, quoi qu'il arrive. Mais une fois la porte bloquée,

il ne peut pas être forcé à s'ouvrir lors d'une autre tentative, ce qui signifie que vous devrez réussir à crocheter la serrure pour ouvrir la porte après qu'elle ait été BLOQUÉE.

C'est pourquoi il est plus judicieux de tenter d'abord de crocheter une serrure, car elle risque beaucoup moins d'être bloquée . Ne forcez la porte que si vous êtes certain que la force combinée de deux membres de votre groupe suffira à la forcer.

Crochetage des serrures de porte

Lorsque vous rencontrez une porte verrouillée n'importe où dans le jeu, vous aurez la possibilité de crocheter cette serrure si vous accédez à l'icône d'opération d'un personnage qui a la compétence de crochetage et cliquez sur l'icône de crochetage se tenant devant la porte face à la serrure.

Cette interface apparaît sous la fenêtre d'affichage et propose une énigme gravée dans le bois de la porte, dont la réponse est indiquée en dessous. Le but du crochetage d'une porte

Le but est de trouver la réponse, de l'épeler en cliquant sur les lettres correctes sous l'énigme, puis de cliquer sur « OUVRIR » pour voir si la porte s'ouvre. Chaque fois que vous cliquez sur une lettre, même si elle n'est pas identifiée par le point d'interrogation « ? », elle s'affichera immédiatement.

Au fur et à mesure que vos compétences en INSPECTION et en CROCHETAGE augmentent, vous verrez davantage de lettres révélées sur la serrure au début.

Les lettres possibles de la réponse sont affichées au milieu de l'interface. Certaines lettres seront révélées selon l'habileté du membre du groupe qui crochete la serrure, d'autres seront cachées. Si vous sélectionnez une lettre absente de la réponse, vous risquez de faire sauter la serrure.

Piège. Si vous ne déclenchez pas instantanément le piège après avoir saisi une lettre incorrecte, vous risquez d'encourir une étoile de pénalité dans la fenêtre d'étoiles ci-dessous. Même si vos compétences en crochetage sont suffisantes pour que vos erreurs ne déclenchent pas instantanément le piège, une fois toutes vos étoiles de pénalité utilisées, le piège s'activera automatiquement, s'il existe. Le verrou de porte diffère du verrou de coffre : la porte reste verrouillée même si le piège est déclenché.

Une bonne règle générale est d'examiner l'énigme, puis les lettres possibles dans la réponse et d'essayer d'éliminer celles qui ne sont pas forcément les bonnes pour avoir une idée de la bonne réponse. Si vous décidez que cette porte est trop difficile pour vous ou que vous souhaitez réessayer, vous pouvez toujours revenir en arrière en cliquant sur le bouton « Annuler » .

Rencontres

Tôt ou tard, si votre groupe continue à errer, il est inévitable qu'il commence à faire des rencontres.

Les rencontres dans un jeu de rôle au tour par tour sont très différentes des jeux en temps réel. Tout s'arrête. Le reste du jeu est en pause. Vous êtes entré dans une rencontre et vous devez la résoudre avant de pouvoir poursuivre votre aventure.

Il existe deux types de rencontres de base dans Grimoire.

Vous pouvez rencontrer des personnages joueurs monstres (MPC), autrement dit des forces hostiles. Ces rencontres sont axées sur le combat. Lorsqu'elles sont strictement conflictuelles, la jauge de combat apparaît au-dessus du résumé du logo du grimoire. pour signaler que vous êtes désormais en mode combat ou fuite.

La JAUGE DE COMBAT est un crâne à deux axes opposés qui affiche le total de points de vie de votre équipe en vert à gauche et celui de vos adversaires en rouge à droite. Elle comporte trois boutons : COMBAT, REVUE et FIN DE PARTIE.

Le seul autre type de rencontre que vous avez dans Grimoire est avec les PNJ (personnages non-joueurs), auquel cas vous verrez la BARRE DE RELATION apparaître là où le [résumé du logo](#) Grimoire. Cette barre apparaît normalement. Elle se présente sous la forme de deux masques dramatiques, l'un souriant à gauche et l'autre fronçant les sourcils à droite, représentant l'amitié (point vert) et l'inimitié (point rouge) que le PNJ éprouve envers vous.

Une rencontre avec un PNJ hostile peut éventuellement conduire à une bataille au cours de laquelle vous verrez la JAUGE DE COMBAT apparaître à la place de la BARRE DE RELATION, mais cela signifie généralement que vous entrerez en négociation, conversation et interaction avec le PNJ avant qu'il n'y ait de conflit.

Combat. Il n'est pas nécessaire de supposer que toute rencontre avec un PNJ doit se terminer par un combat. Si vous apprenez à bien vous comporter dans ces cas-là, vous constaterez que vous n'aurez peut-être jamais à combattre un PNJ, à moins qu'il ne lance les hostilités contre vous.

Combat

Hyperborée est un vaste territoire grouillant d'une étrange et merveilleuse variété de créatures sauvages, inconnues dans notre monde, qui représentent un défi de taille, car presque toutes tenteront de vous tuer à un moment ou à un autre. Certaines pour vous voler. D'autres pour vous dévorer. D'autres encore simplement parce que vous pénétrez dans leur domaine. Comme dans tous les grands récits de fantasy, l'histoire sera donc dominée par les conflits.

Une grande partie du plaisir et de l'excitation de Grimoire réside dans la « résolution rapide des conflits », qui consiste essentiellement à combattre des monstres et à les vaincre pour gagner des points d'expérience, de l'or et des trésors. Grimoire se distingue nettement de nombreux autres jeux vidéo que vous connaissez peut-être. Au lieu de cliquer et de bouger frénétiquement en temps réel, vous affrontez les monstres dans ce que l'on appelle des combats « au tour par tour ». À ne pas confondre avec le combat par phases. Combattre à tour de rôle vous permet de planifier judicieusement votre stratégie contre vos adversaires à un rythme tranquille, en choisissant les ordres que vous souhaitez donner à chacun.

Les personnages de votre groupe. Il existe également une pratique classique qui consiste à concevoir le combat comme une série de « rangées » d'adversaires. Les monstres ont les mêmes limitations que la marche de votre groupe. ordre - ils sont toujours limités à quatre rangées de monstres dans n'importe quelle rencontre.

Le but du combat est de gagner et de récolter les fruits de la victoire, en gagnant à chaque fois de l'expérience et de l'or jusqu'à atteindre de nouveaux niveaux, acquérir de nouvelles compétences et augmenter les capacités de vos personnages pour surmonter des défis encore plus grands par la suite.

Vous rencontrerez des monstres et des assaillants dans des lieux étranges, souvent lors d'embuscades ou d'attaques soudaines. On les trouve fréquemment au seuil des couloirs, sous les arcades, pour garder les salles contenant des trésors, dans les profondeurs des bois, ou même pendant votre sommeil. Un sort appelé « DANGER » peut vous aider à déterminer où les monstres vous attendent.

Si vous le trouvez, utilisez le sort « SENS » . Ce sort vous indiquera les emplacements sur la carte où vous pouvez affronter des adversaires encore inconnus.

Les pires rencontres peuvent survenir lorsque vous êtes surpris par des monstres errants pendant que le groupe se repose. Lorsque ces combats éclatent, certains membres du groupe peuvent rester endormis, somnolant pendant que d'autres personnages dégainent leurs épées ou préparent leurs sorts. Pour vous assurer que tous les membres du groupe se réveillent immédiatement en cas de surprise, vous pouvez utiliser un sort appelé « CLOCHES MAGIQUES » (un sort persistant).

qui apparaîtra dans un orbe dans la fenêtre d'affichage) que vous pouvez lancer avant de vous allonger pour vous reposer. Lorsque des monstres apparaissent soudainement pour attaquer le groupe au repos, cette cloche commence à sonner et en avant, dans l'espoir de tenter de réveiller rapidement tous les membres de votre groupe face au danger.

Grimoire aura presque toujours une faiblesse, inhérente à sa conception, que l'on retrouve chez chaque monstre ou créature rencontrée en jeu. Essayer plusieurs stratégies de combat est la meilleure approche lors de la première rencontre avec un monstre. Dès que vous constatez qu'un certain type de magie fonctionne contre un monstre, essayez-en davantage. Si vous constatez que Son strident est efficace contre les chauves-souris, lancez-le à chaque tour et assurez-vous que le sorcier lance le sort.

Le sort est protégé des représailles par les chauves-souris, ou continuez à soigner les altérations du sorcier pour éviter qu'il ne soit mis hors d'état de nuire. Si vous remarquez au combat qu'une créature semble vulnérable au feu, à la glace ou à l'eau, utilisez-la davantage et essayez des sorts de niveau supérieur pour infliger plus de dégâts. Presque tous les monstres ont un talon d'Achille qui s'avérera fatal si vous parvenez à le déterminer.

Avec un peu de pratique et quelques batailles perdues, vous découvrirez rapidement que vous êtes plus que capable d'affronter la plupart des monstres et créatures que vous rencontrerez dans Grimoire. Contrairement à la plupart des autres jeux, Personne ne vous guidera pour vous dicter comment gagner au combat, quelle stratégie adopter ou quels sont les exploits les plus simples et les plus efficaces. Vous devrez les découvrir par vous-même en jouant et en perdant, en réfléchissant un peu à vos tactiques, puis en réessayant. Il est normal que vous appreniez des leçons douloureuses dès le début, jusqu'à ce que vous preniez le coup de main et appreniez à sortir victorieux. Le charme unique de Grimoire réside dans le fait qu'au lieu de vous excuser, on attend de vous que vous évoluiez et vous développiez en tant que joueur, malgré le défi que représente la première partie.

S'il n'y avait pas d'obstacles à surmonter, il n'y aurait aucune récompense à apprendre à exceller.

Les vétérans voudront éventuellement profiter des paramètres de niveau de compétence du jeu et expérimenter délibérément le jeu aux niveaux les plus difficiles lorsqu'ils auront suffisamment maîtrisé la configuration de jeu normale.

Bataille

Lorsque vous entrez en mode Combat pendant une rencontre, vous accédez à un menu spécial avec trois boutons au-dessus de la fenêtre narrative. Il s'agit d'un crâne avec deux haches et deux barres d'état à gauche et à droite, appelées JAUGE DE COMBAT. Sous cette double barre d'état, vous trouverez trois boutons de menu accessibles entre les rounds.

La barre verte à gauche représente le total des points de vie de tous les personnages de votre groupe combattant à vos côtés. La barre rouge à droite représente le total des points de vie des monstres adverses. Ces chiffres peuvent changer si vous invoquez des monstres à votre secours par magie ou si l'adversaire appelle des renforts. Si l'un des camps subit des dégâts, ces barres diminuent en conséquence. Vous pouvez estimer votre probabilité de victoire ou de défaite en les surveillant.

Les trois boutons du menu sont BATTLE, REVIEW et FIN DE JEU.

Appuyez sur le bouton REVIEW pour afficher les [ordres de combat](#) fenêtre pour que vous puissiez consulter les ordres permanents actuels pour chaque personnage.

Lorsque vous êtes satisfait de vos plans stratégiques pour le conflit imminent, appuyez sur le bouton « COMBAT » à l'écran pour lancer le combat et voir son déroulement étape par étape. Le compte rendu du combat s'affiche sous forme de messages chronométrés dans la fenêtre narrative jusqu'à la fin du round. Pour accélérer la progression du round, maintenez la touche ENTRÉE enfoncée pour faire disparaître le message dès son apparition.

Si vous décidez que ce combat ne se déroule pas comme vous le souhaitez et que vous sentez que votre lutte est vouée à l'échec, vous pouvez sortir de ce combat en appuyant sur FIN DE JEU afin de sortir en cas d'échec du jeu. Cela donne le même résultat que de perdre au combat et de mettre fin à la partie en cours, mais peut être utilisé quand tu sais que c'est une cause sans espoir, quoi que tu fasses.

Attribution des commandes

Les commandes d'opérations proposeront des actions différentes pour les membres de votre groupe en combat et en dehors d'une rencontre. Avant le début du combat, vous devez donner des ordres à tous les membres de votre groupe afin qu'ils sachent quoi faire au début du round. Si vos ordres précédents, issus de votre dernier combat, sont toujours valides, vous pouvez les conserver et n'en donner qu'aux personnages du groupe qui n'ont pas encore d'action valide à effectuer. Si votre membre du groupe est prêt à combattre, l'icône d'encombrement sera un signal d'alarme. Si l'ordre actuel de ce personnage est illégal, une icône d'interdiction apparaîtra à la place.

Vous pouvez vérifier si tous les membres de votre groupe sont prêts à se battre en voyant s'ils ont tous du rouge

Les indicateurs sont définis ou nécessitent encore des ordonnances légales. Vous pouvez également cliquer sur le bouton « CONSULTATION » dans la section menu de combat pour examiner les ordres actuels et voir qui doit encore faire l'objet d'actions légales avant d'être prêt à commencer le tour de bataille.

	LUTTE	<p>Cliquer sur cette icône revient à donner l'ordre d'attaquer avec les armes principales et secondaires que vous portez. Le type d'attaque peut vous être demandé. Si votre ou vos armes possèdent plusieurs types d'attaque. Si vous utilisez une arme à distance dont la portée dépasse une rangée, vous serez invité à sélectionner la rangée de monstres à attaquer, parfois pour les deux armes. Notez qu'un</p> <p>L'objet équipé qui dispose d'un mode d'attaque de type « Utiliser » disponible sera automatiquement utilisé au combat avec cet ordre de combat.</p>
	UTILISER	<p>Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous serez toujours invité à choisir un élément dans votre barre d'inventaire. Vous souhaitez utiliser cet objet lors du round de combat lorsque vous exécuterez cet ordre. Choisissez un objet qui semble efficace contre le monstre ou appuyez sur ÉCHAP pour annuler cette sélection. Vous serez peut-être invité à sélectionner la ligne sur laquelle vous souhaitez utiliser cet objet.</p>
	BOUCLIER	<p>Cliquez sur cette icône pour protéger un autre membre du groupe situé sur la même ligne que vous. Ainsi, si ce membre du groupe est attaqué en combat, vous aurez une chance de le parer grâce au BOUCLIER de votre personnage.</p> <p>Compétence. Cela peut être une bonne stratégie pour protéger les lanceurs de sorts pendant qu'ils exécutent leurs incantations afin de s'assurer que les monstres ne les interrompent pas en les attaquant.</p>
	ÉQUIPER	<p>Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous serez toujours invité à choisir un élément dans votre barre d'inventaire. vous aimerez vous équiper lors du round de combat lorsque le moment sera venu pour que lors du tour suivant vous puissiez le manier.</p>
	ÉPELER	<p>Cliquer sur cette icône fera apparaître le livre de sorts de ce personnage et s'il</p> <p>Une fois que vous avez acquis des sorts, vous pouvez en choisir un dans son livre, sélectionner un niveau de puissance pour ce sort, puis cliquer sur le bouton « LANCER » . Selon le type de sort choisi, le personnage peut être invité à choisir un membre du groupe, une rangée de monstres ou un objet comme cible.</p>
	RETRAITE	<p>Cliquez sur cette icône lorsque votre personnage en a assez et décide qu'il est temps de se replier stratégiquement. Cela signifie qu'il tentera de fuir dès le début de son round de combat et, s'il y parvient, il entraînera tout le groupe dans une retraite complète. Dans certains cas, cette option ne fonctionnera pas du tout, mais elle peut s'avérer utile lorsque votre groupe réalise qu'il est condamné à rester et à livrer ce combat.</p>

	CACHER	<p>Cliquer sur cette icône signifie que le personnage va tenter de se cacher pendant le combat et disparaître dans l'ombre. S'il y parvient, la condition CACHÉ sera activée.</p> <p>apparaissent sur leurs conditions de caractère icône. Cela signifie qu'ils pourront attaquer depuis l'ombre et infliger des dégâts doubles, voire triples.</p> <p>adversaires en fonction de leur compétence de COUP DE POIGNARD DANS LE TRAHIS .</p>
	SPÉCIAL	<p>Nombre de vos personnages possèdent souvent des capacités spéciales ou des souffles propres à leur classe ou à leur race. Par exemple, le mode le plus courant est BERSERK!! pour les Berserkers. Cliquer sur cette icône leur donne l'ordre d'utiliser ce pouvoir lors du prochain round de combat. S'ils possèdent plusieurs capacités spéciales, un menu contextuel vous demandera peut-être de sélectionner celle que vous souhaitez utiliser. Si leur capacité spéciale peut cibler un groupe d'ennemis spécifique, un autre menu contextuel vous proposera peut-être de choisir la ligne correspondante .</p> <p>Vous souhaitez cibler. Les capacités spéciales sont régies par une grande variété de compétences, et la réussite du personnage lors de l'utilisation de la capacité peut dépendre de leurs prouesses requises avec cette compétence applicable.</p>

Ordres de combat

Le bouton « CONSULTATION » du menu de combat ouvre la fenêtre des ordres de combat pour consulter tous les ordres actuels des membres de votre groupe. C'est utile si vous avez oublié quel combat vous avez mené. ordres que vous avez attribués à votre groupe lors du dernier combat - vous pouvez les revoir en cliquant ici. En appuyant sur chaque barre portant le nom du personnage dans la fenêtre Ordres de combat, ce membre du groupe sera mis en évidence avec une étiquette de nom verte ou rouge afin que vous puissiez savoir s'il est prêt à se battre (vert) ou s'il attend des ordres de combat légaux (rouge).

Si l'ordre de combat d'un personnage est vide, cela signifie qu'il n'a pas encore été assigné ou qu'il s'agissait d'un ordre illégal compte tenu des circonstances. Lorsque tous vos personnages ont des ordres légaux, le bouton « COMBAT » sera activé dans le menu principal, vous permettant de lancer le round de combat et d'assister au déroulement des combats.

Type d'attaque

Il existe différents styles d'attaque utilisables avec différentes armes. Voici les types d'attaques proposés lorsque vous cliquez sur l'icône « COMBAT » lors de la saisie de vos ordres de combat. Chaque type d'attaque présente des avantages et des inconvénients selon la ligne de monstres ciblée. Selon l'effet de levier dont dispose le personnage lorsqu'il vise cette ligne, la portée de son coup et sa puissance, un bonus ou une pénalité peut être appliqué à sa tentative.

Les modificateurs sont de deux types : un modificateur appliqué lors de la tentative de toucher le monstre et, après une frappe réussie, un autre modificateur appliqué lors de la tentative de pénétration de l'armure naturelle ou supplémentaire du monstre. Lorsque le personnage touche et pénètre le monstre avec succès, les dégâts de l'arme sont appliqués immédiatement.

ATTAQUE MODE	TO - HIT MODIFICATEUR	RANGÉE 1	RANGÉE 2	RANGÉE 3	RANGÉE 4	SPÉCIAL
Matraquer le	Monstres faciles à toucher à proximité devant de la rangée	+10	0	0	0	
Percer	Difficile de viser avec une lance à travers plusieurs rangées vers l'arrière	0	-10	-25	-30	
Sabrer	Facile à balancer et à frapper des monstres devant, ça devient plus dur vers l'arrière	+20	0	-10	-30	
Frappez le premier rang	Il est très facile de viser avec un fouet	+20	0	0	0	
Je dois jeter quelque chose	Plus vous êtes loin, plus il est difficile de le frapper.	0	-5	-10	-20	
Tirez plus loin c'est loin	Il est plus difficile de tirer sur une cible plus loin c'est loin	0	-5	-10	-15	
Fou furieux	En se balançant sauvagement, il est facile de frapper les monstres près du front	+20	-20	-30	-40	
Utilisation (non applicable)						

ATTAQUE MODE	POUR - PÉNÉTRER MODIFICATEUR	RANGÉE 1	RANGÉE 2	RANGÉE 3	RANGÉE 4	SPÉCIAL
Matraque	Cela devient plus difficile à livrer forcer plus le monstre est loin	0	-5	-10	-15	
Percer	Susceptible de pénétrer le monstre quand ils sont plus proches	+20	+10	0	-10	
Sabrer	Pas beaucoup de différence quand couper une arme sur n'importe quelle ligne si elle touche	0	0	0	0	
Éloignez-vous davantage de la première rangée	Un coup de fouet s'affaiblit	0	0	-15	-20	
Jetez , jetez dans les premiers rangs	Il est beaucoup plus facile de faire des dégâts avec un	+20	+10	0	0	
Tirer Tout ce qui est tiré d'une arme porte une plus grande force lorsqu'il frappe		+40	+30	+10	+10	

	dans n'importe quelle rangée					
Fou furieux	Les combats sauvages continuent plus efficace sur les premiers rangs pour infliger des dégâts	+20	+10	0	0	
Utilisation	(non applicable)					

Sorts de nuages

Les sorts de nuage sont un type spécial de sort qui ne peut être lancé qu'en combat.

Ces sorts sont d'abord à pleine puissance lors de leur lancement initial, puis persistent sur leur cible, diminuant à chaque tour jusqu'à leur dissipation ou leur suppression par les contresorts adverses. Le sort le plus courant pour supprimer les sorts de nuages sur le groupe est « PURIFICATION DE L'AIR », qui tente de bannir complètement les effets des nuages ou d'en réduire la durée et la puissance.

Les sorts suivants sont des sorts de nuages qui peuvent être lancés par n'importe qui, soit via son livre de sorts, soit avec des bâtons, des parchemins ou des objets magiques spécialement enchantés.

NUAGE ACIDE
NUAGE DE LA MORT
VORTEX DESTRUCTEUR
NUAGE DE DRAINAGE
TREMBLEMENT DE TERRE
ÉQUINOXE
TEMPÊTE DE FEU
BROUILLARD DE GEL
AVERSE DE GRÊLE
NUAGE DE GUÉRISON
HURRICANE
ESSAI D'INSECTES
BRUME RÉVÉLATEUR
NUAGE PUANT
VAPEURS TOXIQUES

Invocation

Des monstres peuvent être invoqués pour combattre aux côtés du groupe grâce à divers sorts et enchantements. Des golems et des élémentaires peuvent être créés pour combattre à vos côtés, tout comme des animaux simplement appelés à vos côtés par la nature. Même des créatures illusoires peuvent être confirmées si vos adversaires les croient réelles lorsqu'ils les voient.

Les monstres invoqués apparaîtront dans la fenêtre d'affichage sous forme de figures entourées de rouge, supposées combattre aux avant-postes. Ces monstres s'allient à vous et combattent jusqu'à leur élimination, sinon le combat se termine par une victoire. Plus le niveau du sort d'invocation est élevé, plus les dégâts infligés par ces monstres sont importants et plus ils sont puissants. Vous pouvez invoquer des démons qui useront de toutes sortes de mauvais tours dans vos rangs jusqu'à ce qu'ils soient bannis d'où ils viennent ou que le combat soit terminé.

L'avantage des monstres invoqués est qu'en combattant au premier rang, ils peuvent encaisser de lourds dégâts destinés aux membres de votre groupe et en infliger à l'ennemi. Vos adversaires restent ainsi occupés à combattre le monstre invoqué pendant que vous préparez vos propres attaques.

Parmi les sorts illusoires, tous les monstres sont testés pour évaluer leur intelligence et leur sagesse afin de déterminer s'ils croient réellement que le monstre qu'ils voient est réel. Si la majorité des ennemis croient que la créature qu'ils voient est réelle, elle est à tous égards réelle pour eux et peut les tuer aussi sûrement que n'importe quel autre adversaire.

Voici quelques-uns des sorts qui peuvent être utilisés pour invoquer des monstres qui combattront pour votre groupe au combat :

FANTASME

VIVOGENESE

INVOQUER UN ÉLÉMENTAIRE

ILLUSION

INVOQUER HELLSPAWN

INVOQUER DES MORTS-VIVANTS

INVOCATION I

INVOCATION II

Conclusion

Si le combat se termine par une défaite, avec le dernier membre de votre groupe tué malgré un combat acharné, vous retournerez à l'écran de MORT et la partie prendra fin. Avec un peu de chance, vous disposerez d'une sauvegarde récente à charger lorsque vous reviendrez au menu principal pour réessayer. Parfois, les monstres ont de la chance. Parfois, le groupe connaît la malchance. Contrairement aux monstres, vous pouvez récupérer une sauvegarde et retenter le même combat jusqu'à la victoire, peut-être avec une tactique différente cette fois.

Lorsque vous tuez tous vos adversaires restants ou qu'ils fuient le combat, vous remportez la victoire. Parfois, vous découvrirez que votre victoire est due aux effets persistants d'un sort sur l'adversaire hostile qui a porté ses fruits à la fin d'un round, à un objet particulièrement efficace utilisé au combat, ou encore à votre simple victoire grâce à l'acier et à la sorcellerie.

Une fois la bataille terminée par une victoire, vous pourrez être invité à ouvrir une boîte d'inventaire contenant les armes que vous avez perdues pendant la bataille, y compris les projectiles que vous avez lancés ou perdus à cause de monstres voleurs, en plus des trésors abandonnés par l'ennemi lorsqu'il a été vaincu.

Vous recevez des points d'expérience pour chaque bataille qui sont répartis équitablement entre les membres survivants de votre groupe ainsi que des pièces d'or proportionnelles à l'ampleur et au défi des ennemis que vous avez vaincus.

Vous verrez également souvent des messages lorsque vous aurez gagné vous informant que certains membres de votre groupe ont amélioré leurs compétences pendant le combat ou se sont améliorés à certains égards.

Chaque combat qui se termine par une victoire est un bon combat et chaque bon combat contribue à l'avancement et à l'amélioration du personnage de votre groupe par rapport à sa dernière bataille.

PNJ

En explorant le monde de Grimoire, vous rencontrerez forcément toutes sortes de créatures. La plupart de vos rencontres se feront avec des monstres ou des ennemis qui n'auront aucun intérêt à vous parler. Ils ne chercheront qu'à se battre dès que vous les croiserez.

De temps à autre, vous rencontrerez des personnages plus raisonnables, appelés PNJ (Personnages Non Joueurs). Ces personnages vous parleront, partageront des informations, vous demanderont même conseil ou aide pour résoudre leurs problèmes, vous recommanderont à leurs amis ou pratiqueront le troc. Si vous tuez tous les personnages raisonnables rencontrés dans Grimoire, vous passeriez à côté de nombreux amis et seriez privé de beaucoup d'aide pour les situations les plus difficiles. Néanmoins, le jeu est conçu pour être terminé même par des maniaques meurtriers ; donc, même en massacrant tous les PNJ comme vous le faites avec les monstres, vous devriez quand même en trouver un. des fins du jeu malgré ton mauvais karma.

Le plus gros problème avec le fait de tuer un PNJ est qu'il a des amis et des connaissances qui vont. Soyez vigilant lorsque vous les tuez et réagissez en conséquence. C'est pourquoi, même si vous ne voyez pas de dilemme moral, il est sage de tenter de vous entendre avec tous les PNJ que vous rencontrez et de négocier avec eux dès que possible.

Vous pouvez deviner votre position avec un PNJ en consultant la barre de RELATIONS qui occupe l'espace sous la fenêtre d'affichage, au-dessus du logo. Deux masques dramatiques, l'un souriant à gauche et l'autre fronçant les sourcils à droite, représentent l'Amitié (point vert) et l'Inimitié (point rouge) que le PNJ éprouve envers vous. Lorsqu'un PNJ affiche plus de points verts que de points rouges sur sa barre, on peut généralement le juger amical. Si les points rouges sont plus nombreux que les points verts, on peut supposer sans risque qu'il éprouve de l'hostilité. Lorsque les deux sont élevés ou égaux, le PNJ est ambigu et instable au sein du groupe, et peut changer d'humeur assez soudainement.

À tout moment, vous pouvez terminer votre rencontre avec un PNJ en cliquant sur le bouton QUITTER du
Ils vous diront alors au revoir jusqu'à ce qu'ils vous revoient. Vous pouvez également engager un combat à tout
moment avec un PNJ si vous souhaitez prendre le dessus avant qu'il ne vous surprenne.

Si le PNJ a tendance à vous considérer favorablement en raison de votre comportement envers lui lors des
rencontres, il est probable qu'il transmette une bonne impression de vous à ses proches. Une grande bienveillance
envers votre groupe dans le jeu engendrera des options inhabituelles, impossibles à obtenir.
Les joueurs tuent, volent et trichent tout simplement avec tous les PNJ qu'ils croisent. Il est important de garder cela à
l'esprit : votre réputation vous précède dans Grimoire, même avec des personnages que vous n'avez pas encore
rencontrés.

Interaction

Il y a des icônes d'action spéciales dans l' [opération Contrôles spécifiques](#) à une rencontre avec un PNJ.

Ces actions concernent les interactions avec le PNJ à différents niveaux. Certaines parties considéreront certaines actions comme contraires à l'éthique... d'autres décideront que la fin justifie les moyens.

	PARLER	Cliquer sur cette icône permet d'entrer en conversation complète avec le PNJ. Une zone de texte apparaîtra au-dessus de la barre de RELATIONS et le joueur pourra saisir des phrases pour interagir avec le PNJ en anglais naturel. Tapez EXIT. ou BYE ou appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter ce mode.
	ACHETER	Si le PNJ est un marchand, une liste de marchandises s'affichera. La plupart des PNJ essaieront d'évaluer les articles dans leurs boutiques s'ils les connaissent. La compétence TROC détermine les fourchettes de prix possibles pour les marchandises du PNJ .
	VENDRE	En cliquant sur cette icône, vous aurez la possibilité de vendre à un PNJ divers objets de votre inventaire dont vous souhaitez vous débarrasser contre de l'or. Les prix proposés seront déterminés par la compétence Troc du personnage du groupe .
	UTILISER	Il est possible d'« utiliser » un objet de votre barre d'inventaire lorsque vous interagissez avec un PNJ, peut-être pour incanter un parchemin ou utiliser un anneau qui pourrait vous aider à amener le PNJ à coopérer plus facilement avec vous.
	ÉPELER	En cliquant sur cette icône, vous pouvez également lancer un sort lors d'une interaction avec un PNJ susceptible de vous aider. Tous les sorts ne sont pas pertinents dans ce contexte et certains peuvent ne pas être lancés dans ce mode.
	SOIGNER LE PNJ	Si vous pensez qu'un PNJ est blessé ou soigne une blessure, essayez de le soigner avec un personnage possédant les compétences appropriées en cliquant sur cette icône. vous voudrez peut-être utiliser cela plus d'une fois pour restaurer complètement la santé d'un PNJ si ses blessures sont graves.
	VOLER	Cliquer sur cette icône vous permettra de dérober un objet de valeur dans les poches du PNJ lorsqu'il ne regarde pas. Soyez prudent, car si le PNJ Si vous vous faites prendre, ils vous en voudront ! Lancer un sort comme « CHARME » en premier peut les rendre moins critiques si vous vous faites prendre.
	RECRUTER	En cliquant sur cette icône, vous tenterez d'inciter le PNJ à rejoindre votre groupe en tant que membre permanent. Dans les jeux de rôle fantastiques classiques, on appelle cela « embaucher un serviteur » . Certains PNJ vous factureront un montant fixe pour leur compagnie chaque fois que le groupe se réveille après un repos afin de rester. De nombreux PNJ refuseront de vous rejoindre car leur recruteur n'a pas une communauté suffisamment élevée ou certaines qualités recherchées chez un employeur leur font défaut. Dans ce cas, vous pouvez réessayer avec un autre membre du groupe si vous pensez que c'est le cas.

Conversation

Grimoire permet de saisir des phrases complètes lors des interactions avec les PNJ , au lieu d'arborescences de dialogue comme dans la plupart des jeux. Il s'agit d'un véritable retour à la forme classique attendue dans les jeux de rôle d'antan. L'expérimentation de mots et de questions variés était un élément essentiel des échanges avec les PNJ dans les jeux de rôle traditionnels.

Vous pouvez parfois trouver cela frustrant, mais lorsque vous apprenez à formuler correctement les questions, vous découvrirez bientôt que vous pouvez obtenir des réponses significatives de presque tous les PNJ.

Certains PNJ n'auront pas envie de vous parler tant que vous n'aurez pas fait quelque chose pour eux. D'autres seront si gravement blessés qu'ils auront besoin de votre aide pour éviter de mourir. Parfois, vous devrez leur délier la langue avec des sorts de CHARME et même lancer DÉTECTER UN SECRET pour tenter de déterminer s'ils vous mentent lorsqu'on leur pose certaines questions. Si tout le reste échoue, vous pouvez essayer de les soudoyer , car l'argent a tendance à graisser les lèvres après avoir graissé les pattes.

Quelques répliques classiques sont un bon moyen d'engager la conversation avec n'importe quel PNJ du Grimoire. Les essayer toutes au préalable peut vous donner des indications supplémentaires sur la direction à prendre pour vos questions. Essayez des exemples de questions comme...

QUI ES-TU ?
QUE FAIS-TU ?
POURQUOI ÊTES-VOUS ICI ?
QU'EST-CE QUE ... (sujet) ?
QUE SAVEZ-VOUS DE ... (sujet) ?
COMMENT FAIRE ... (sujet) ?

Lorsque vous vous trouvez dans une impasse ou que vous ne savez pas comment procéder, essayez de lancer un sort « LECTURE DE L'ESPRIT » sur le PNJ. Les niveaux supérieurs du sort LECTURE D'ESPRIT révèlent des mots plus obscurs sur les PNJ. attention, ils peuvent vous cacher des choses.

Si vous décidez que vous en avez assez ou que vous souhaitez simplement revenir à ce dialogue une autre fois, vous pouvez taper EXIT, BYE, QUIT ou bien appuyer sur la touche ESCAPE pour quitter la conversation.

Montrer/Donner des objets

Parfois, lors d'une interaction avec un PNJ, vous souhaitez peut-être lui donner un objet ou le lui présenter pour qu'il l'identifie ou le commente.

Souvent, un PNJ peut vous dire quelque chose d'unique sur un objet que vous transportez, que vous ne saviez pas jusqu'à ce que vous le laissiez y jeter un œil.

Vous pouvez simplement récupérer l'objet dans la barre d'inventaire et le présenter au PNJ à tout moment pour observer sa réaction. S'il s'agit d'un objet qu'il recherche ou qu'il fait partie d'une quête que vous avez acceptée, c'est le moyen le plus simple de le lui remettre. Prenez-le avec le curseur de la souris, puis cliquez sur la fenêtre contenant l'objet pour le lui présenter.

Si le PNJ se sent amical envers vous, il peut vous donner une description détaillée de l'objet.

Sans vous le prendre. Ce test volontaire, proposé par de nombreux PNJ, peut être exploité pour vous aider à identifier des objets qui pourraient être très difficiles à tester actuellement.
avec les membres de votre propre groupe.

Pari combiné

Parfois, lorsque vous rencontrez un PNJ, vous découvrirez qu'il n'est pas de bonne humeur pour une raison ou une autre. Il peut être en colère parce que vous avez tué un proche ou causé du tort à l'un de ses associés ou collègues. Cela signifie qu'il ne sera pas disposé à interagir avec vous.

avec vous de manière régulière et peuvent plutôt conclure un « Parlay » avec vous, qui est une forme de médiation où ils peuvent envisager de vous attaquer ou de partir sans vouloir vous parler raisonnablement.

La « diplomatie » peut devenir une compétence très importante dans ces situations pour apaiser un PNJ en colère. ou les convaincre que le groupe ne représente aucune menace et qu'il vaut la peine de continuer à interagir avec lui. Si ces négociations échouent, il est probable que le PNJ s'en aille, toujours en train de soigner ses blessures. une plainte contre le groupe. Avec le temps, presque tous les PNJ en colère finiront par se calmer. et oubliez leur animosité envers le parti. Grâce au Parlay, vous pourrez peut-être accélérer cette atténuation naturelle de l'hostilité.

S'ils sont dans cet état d'agitation lors de votre rencontre, vous aurez l'occasion de négocier avec eux, de leur proposer un pot-de-vin, de lancer un sort pour améliorer votre capacité à les amadouer ou même à les charmer et les soumettre. Si vous possédez un objet susceptible de vous être utile, vous pouvez l'utiliser dans ce mode ou le leur proposer pour voir s'ils sont prêts à l'accepter. En cas d'échec, vous pourrez tenter de les voler ou abandonner la diplomatie et recourir directement à la force pour les menacer et les contraindre à vous parler.

Si vous êtes suffisamment habile, vous pourrez apaiser même les PNJ les plus en colère en combinant différentes approches. Certains PNJ réagiront à la subtilité, tandis que d'autres, vous constaterez qu'il sera plus efficace de faire appel à leur cupidité. Certains d'entre eux réagiront même à des actions prudentes et négociation diplomatique pleine de tact par un membre de votre parti qui est expert en la matière.

<p>*Avancement de niveau</p>

Système de jeu de rôle

Tous les systèmes de jeu de rôle fantastiques utilisent des nombres qui représentent les attributs et les niveaux de compétence minimaux et maximaux que les personnages peuvent atteindre. Certains des premiers jeux de rôle sur papier comportaient des qualités décrites par des dés à six faces. Plus tard, le dé à 20 faces a été introduit pour les systèmes de jeu de rôle avancés.

Grimoire a son propre système de jeu de rôle unique basé sur le nombre 100, avec toutes les classes d'armure, attributs et compétences limités à 100 maximum. La plupart des attributs et compétences auront des moyens de les augmenter efficacement jusqu'à 120+ avec des modificateurs magiques.

Une fois qu'un personnage atteint 100 dans ces traits, il a atteint le maximum qu'il peut atteindre et ne peut pas les augmenter manuellement plus haut pendant l'avancement.

Les points de vie, de vitalité et de magie sont plafonnés à 999 dans le jeu et ne peuvent plus être augmentés lors de la progression. L'attribut Esprit est toujours fixé à 100 et tous les personnages commencent avec 100 points d'Esprit.

Les personnages du groupe peuvent espérer atteindre le niveau 10 en jeu, et même des niveaux plus élevés en s'entraînant à progresser. Un accès privilégié à la progression du personnage est possible en achetant le niveau en or plutôt qu'en points d'expérience disponibles dans les sanctuaires. En combinant points d'expérience et achats d'augmentations de niveau, certains joueurs d'élite peuvent propulser leur personnage à des niveaux bien supérieurs à 10.

Races de personnages

COURSE	DESCRIPTION
HUMAIN	Les humains sont l'une des races les plus jeunes et les plus anciennes d'Hyperborée, selon à qui vous parlez.
	Certains disent qu'ils étaient là au commencement, c'est pourquoi on les appelle les enfants d'Adam.
	D'autres disent qu'ils sont des retardataires prometteurs. Ils représentent la moyenne la plus proche de la moyenne de toutes les races d'Hyperborée et sont parfaitement adaptés à presque toutes les professions.
DROW	Ils n'ont pas de pouvoirs spéciaux, pas de résistances spéciales et pas de limitations particulières.
	Les drows sont une race d'elfes noirs qui vivaient autrefois dans le monde souterrain mais qui ont émergé à la surface pendant la grande guerre pour devenir la race la mieux organisée d'Hyperborée.
	Leur intelligence et leur dévotion sont supérieures à celles de la plupart des races, ainsi que leur résistance au magnétisme. Ils sont initialement très vulnérables aux attaques systémiques et à la magie de mort, n'ayant aucune résistance naturelle au départ. Leur force est inférieure à la moyenne et certaines de leurs autres résistances physiques sont également légèrement diminuées. inférieur à la normale.
	Les bonnes professions pour les drows sont les classes de sorcier et de nécromancien .
	Leur résistance systémique est toujours plafonnée à moins que celle des autres races.

BROUILLARD

Les terrassiers sont une race robuste de mineurs et de sapeurs qui vivent et travaillent sous terre.

Ils amassent souvent de grandes quantités de trésors qu'ils découvrent lors de leurs fouilles et qu'ils mettent en cachette.

Ils ont tendance à être forts, sages et dévoués à leur artisanat, tout en ayant une résistance exceptionnelle à la magie de la terre et aux poisons de toutes sortes.

Ils démarrent avec une vitesse plus lente et sont sensibles aux attaques utilisant l'électricité en raison d'une résistance galvanique plus faible.

Les meilleures carrières pour cette race sont les classes Guerrier, Berserker, Forgeron et Thaumaturge .

LOUP

Les loups sont une race hybride de loups et d'humains, avec de nombreux bons traits des chiens dans leur loyauté et leur dévotion et certains des mauvais traits des hommes.

On pense qu'à l'époque antique d'Hyperborée, ils contribuaient grandement au bien-être de la royauté en servant de gardes et en surveillant les forêts sauvages et les chaînes de montagnes.

Ils ont tendance à faire preuve d'une camaraderie exceptionnelle, d'une grande vitesse et d'une grande dévotion. Ils font également preuve d'une grande résistance au froid. Ils sont assez sensibles au magnétisme, aux attaques sonores (en raison de leur excellente ouïe) et aux attaques mentales.

Ils font d'excellents Rangers et Clercs par nature et progressent rapidement dans ces professions, regagnant des points de magie très rapidement grâce à leur métabolisme élevé.

LES FÉES

Les fées et les gens des fées sont une race de créatures enchantées qui semblent parfois plus magiques que réelles.

Ils font souvent preuve d'une compréhension étonnante de l'invisible. Ils sont dotés d'une grande intelligence, d'une grande vitesse et agilité également comme une classe d'armure naturelle supérieure en raison de leurs mouvements rapides. Cependant, leur force et leur constitution sont bien inférieures. leurs résistances globales peuvent être beaucoup plus faibles à l'exception de la mort, de la sorcellerie et de la magie de la terre.

De bonnes carrières pour eux peuvent être celles de sorcier, d'assassin, de nécromancien et de voleur. vocations.

Leur résistance systémique est limitée à moins de la moitié de celle des autres races et ils nécessitent des armes et des armures spéciales qui peuvent être difficiles à obtenir.

SAURIEN

Les sauriens sont une race d'humanoïdes reptiliens simples d'esprit, bons pour la guerre et la force brute.

Certains pensent qu'ils sont le résultat d'un hybride magique créé par un sorcier, d'autres disent qu'ils descendent d'une ancienne espèce de lézards qui régnait autrefois sur la terre.

Ils sont forts, rapides et agiles au combat et possèdent toute une série de résistances physiques générales malgré leur vulnérabilité au froid, à l'air et aux attaques hypnotiques.

Leur intelligence a tendance à être faible, ils sont souvent faibles de volonté et ne font pas toujours preuve de beaucoup de camaraderie et de dévouement envers le parti.

Ils ne développent jamais beaucoup de résistance au froid. Ils servent souvent mieux en tant que tanks de première ligne du groupe en tant que Guerrier et Berserker. Classes. Leurs compétences en natation sont naturellement très élevées dès le début. Ils possèdent une capacité spéciale : cracher de la bile au combat, ce qui peut donner la nausée ou brûler plusieurs ennemis.

NAGA

Les hommes-serpents sont une race belliqueuse et extrêmement xénophobe, farouchement loyale envers les siens et hostile envers tous les autres. Ce n'est que récemment qu'ils se sont sentis menacés et ont commencé à s'aventurer hors de leurs frontières souveraines pour attaquer les autres.

Ils sont dotés d'une grande vitesse et d'une grande agilité, ainsi que d'une grande résistance aux menaces caustiques et toxiques. Par ailleurs, leur volonté et leur sagesse sont faibles, tout comme leur faible résistance aux attaques mentales, froides, hypnotiques, soniques et galvaniques.

Les meilleures professions pour cette race sont Pirate, Assassin, Voleur.

Les hommes-serpents n'ont pas de jambes inférieures, seulement un corps et une queue, il y a donc beaucoup d'armures qu'ils ne peuvent pas porter.

CANARD

La race draconienne est peu nombreuse et éloignée mais ils sont craints et vénérés pour leur force et leurs pouvoirs.

Ils sont plus dragons qu'hommes et font de très bons guerriers lorsqu'ils peuvent être recrutés.

On pense qu'ils sont le produit de dragons qui se sont croisés avec les humains à l'aide de la magie arcanique.

Le drake est physiquement fort, volontaire et rapide. Il présente une formidable résistance aux agents caustiques, aux dégâts de feu et aux attaques systémiques. Il combine ces atouts avec une dévotion, une constitution et une agilité faibles. Sa résistance aux attaques magiques de terre est faible. Comme beaucoup

racés écailleuses, elles ont une faible résistance au froid qui ne devient jamais très élevée.

Les meilleures professions pour eux sont le Guerrier et le Forgeron.

Ils ont également une capacité spéciale unique : cracher du feu au combat, affectant souvent plus d'un adversaire avec cette flamme.

RHATTU

Les Rhattu sont également méprisés par presque toutes les races en tant que voleurs, dégénérés et escrocs, mais ils peuvent se faire de bons amis si vous en trouvez un en qui vous pouvez avoir confiance.

Les Rhattu sont un peuple de rats souvent occupé à des activités douteuses. Ils ont d'étranges rituels et coutumes au sein de leurs tribus.

Ils possèdent vitesse et agilité, ainsi qu'une résistance significative au froid, aux toxines et à la magie de la mort. Ils cumulent ces avantages avec peu de volonté, de dévouement et de camaraderie. Ils sont assez faibles face aux attaques sonores, aux effets mentaux et aux assauts de type hypnotique. Leur résistance aux attaques soniques ne dépasse jamais la moitié de la limite maximale possible.

Ils réussissent mieux en tant que voleurs, assassins et peut-être pirates.

LÉONAR

Les Léonars sont un peuple puissant, fier et courageux qui habitait autrefois Gideon avant qu'il ne soit mystérieusement détruit en une seule nuit. Ils sont issus d'une race d'esclaves, élevés à l'origine à partir de lions pour effectuer des travaux manuels pénibles. Ils sont encore souvent réduits en esclavage dans de nombreux endroits d'Hyperborée.

Ils possèdent une force, une volonté et une fraternité remarquables, ainsi qu'une remarquable résistance aux attaques froides, mentales et hypnotiques. Ils sont malheureusement vulnérables à la magie du feu et de la terre.

Les meilleures carrières pour Leonar sont celles de Berserkers et de Rangers.

Ces hommes-bêtes ont la capacité spéciale d'émettre un rugissement puissant au combat qui peut paralyser les ennemis du groupe sur place.

AEORB

Les Aeorbs sont si étranges qu'ils sont largement considérés comme venant de l'extérieur de notre monde. On a toujours l'étrange impression qu'ils nous regardent fixement.

Personne à Hyperborée ne sait d'où viennent ces étranges créatures extraterrestres, mais on suppose qu'elles pourraient être la première vague d'une race de colonisateurs qui pourraient un jour arriver de rivages lointains.

Leur intelligence est remarquable, tout comme leur sagesse et leur prudence. Ils présentent une formidable résistance aux attaques du magnétisme et autres magies mentales. Par ailleurs, ils sont faibles et de constitution fragile, dotés d'une très faible résistance aux sorts de lumière et d'une faible classe d'armure naturelle en raison de leur étrange physiologie élancée.

Les Aeorbs font d'excellents Sages et Magiciens, et montrent également des talents pour la Thaumaturgie.

Leur capacité spéciale à lancer une puissante attaque psionique au combat peut parfois décider de l'issue d'un conflit, pouvant rendre leurs ennemis fous. Ils nécessitent un casque et une armure spécifiques en raison de leurs nombreuses différences physiques avec les autres races.

DURENDIL

Un peuple mythique qui habiterait dans les entrailles de la terre. Ils ont des manières et des coutumes étranges et fréquentent rarement la surface.

Ils sont minces et à la peau bleue, certains semblent trompeusement délicats mais ils peuvent être des adversaires redoutables.

Ils possèdent une intelligence impressionnante et une grande agilité. Leur résistance à la magie de la terre est très élevée. Malheureusement, leur ossature fragile est moins résistante et leur armure naturelle moins performante que celle des autres races.

Ils ne peuvent obtenir qu'une résistance sous-optimale aux attaques galvaniques. Ils ne portent généralement que des armures très rares et difficiles à obtenir, et ont souvent besoin d'armes spéciales.

Les Durendil font de grands Templiers et Sages.

VAMPHYR

Les vamphyris sont une race de monstres parasites qui ne supportent pas la lumière du soleil et ne survivent qu'en buvant le sang chaud des vivants.

Chaque fois qu'ils sont dehors à la lumière du jour, tous leurs attributs sont la moitié de leurs valeurs normales et leur résistance à la lumière ne dépasse jamais une fraction de celle des autres personnages.
la fête.

Malgré ce handicap sévère, ils présentent de puissantes résistances à la sorcellerie, aux assauts terrestres, froids, mentaux, hypnotiques et aériens.

Ils ont une faible constitution et une faible dévotion et une résistance naturellement faible au feu, à la lumière et aux attaques électriques.

Ils excellent en tant que nécromanciens, sorciers et comme des assassins.

Leur capacité spéciale au combat est de charmer l'ennemi afin qu'il devienne incapable de riposter ou même de commencer à attaquer ses propres compagnons pour apporter de l'aide au groupe.

GÉANT

Les géants sont de grandes personnes avec de grands cœurs qui font preuve d'une grande force physique. Ils aiment le montagnes et

les hauteurs où l'air est pur. Leur race est aussi ancienne que la terre elle-même et ils ont figuré dans toutes les

les récits anciens comme étant à la fois des forces du bien et du mal.

Leur constitution est impressionnante et ils possèdent une résistance massive à la magie des systèmes et de la terre. On pourrait leur reprocher une intelligence et une vitesse faibles, mais on peut supposer que cela découle naturellement de leur grande taille.

Ils font de superbes guerriers et forgerons et peuvent réussir en tant que rangers.
avec persévérance.

Leur esprit ouvert et sérieux les rend vulnérables à de nombreuses attaques mentales et hypnotiques. Souvent, avec le temps, le Géant devient un redoutable combattant à mains nues.
pas d'armes du tout.

Attributs du personnage

DESCRIPTIONS DES ATTRIBUTS

ATTRIBUT	DESCRIPTION
	Détermine la probabilité qu'un personnage apprenne de ses succès. Affecte l'intelligence Sensibilité aux illusions. Aide à l'inspection des serrures. Peut aider les sages à comprendre.
de la Sagesse	Détermine la probabilité qu'un personnage apprenne de ses échecs. Affecte la sensibilité à la peur et à la suggestion.
La volonté	Détermine le niveau de stress mental et émotionnel que peut tolérer un Caractère. Affecte la facilité avec laquelle les autres peuvent les contrôler. Aide à lancer et à invoquer de nombreux sorts.
Force	Contrôle la capacité d'un personnage à pénétrer avec une arme, à forcer les portes et Réaliser d'autres prouesses musculaires. Les femelles commencent avec une pénalité de force de 20 % à la création.
	Détermine ce qui constitue un encombrement pour un personnage et sa constitution Capacité de charge. Affecte la réaction du personnage à diverses afflictions. Reflète les niveaux de puissance nécessaires pour restaurer la santé et la vitalité.
	Détermine le nombre d'attaques qu'un personnage peut effectuer en combat et sa vitesse leur capacité à fuir. Peut être impliqué dans de nombreux tests physiques de temps de réaction.
agilité	Permet à un personnage de guider une arme vers une cible, d'esquiver un coup, de choisir une Verrouiller et esquiver les missiles et projectiles. Affecte les dégâts subis en cas de chute.
Les femelles de la	Reflète la capacité du personnage à négocier avec les PNJ et à les influencer. communauté commencent avec un bonus de 20 % à la création.
maîtrise la dévotion	Détermine la vitesse à laquelle un personnage apprend de nouvelles compétences et ceux existants. Peut influencer la réussite aux sanctuaires et aux prières. Détermine le nombre de points de magie gagnés lors de la progression de niveau.
vie de métabolisme	Détermine la vitesse à laquelle un personnage brûle sa vitalité et récupère des points de vie, de la magie et récupère des conditions.
Destin	Affecte la chance dans les situations critiques, comme lorsqu'on reçoit un coup mortel ou le Attaque magique. Utilisée pour se protéger d'une attaque autrement fatale, elle perd un point de façon permanente pour refléter ce miracle.

ATTRIBUTS DE BASE DES RACES LORS DE LA CRÉATION DU PERSONNAGE

COURSES	Int	Wis	Wil	Str	Con	Spe	Agi	Fel	Dev	Met	Des			
Humain	40	40	40	40	40	40	40	40	40	10				
Drow	45	40	40	35	35	40	40	40	45	40	10			
Brouette	40	45	40	45	45	35	35	40	40	30	10			
Wolfen	40	40	30	40	40	45	45	45	45	30	10			
Peuple féérique	45	50	40	20	20	45	50	40	40	50	20			
Saurien	20	20	30	50	50	45	45	30	30	30	10			
Naga	40	40	40	35	35	55	50	35	40	60	10			
Drake	40	45	45	50	35	40	35	35	30	45	20			
	40	35	30	35	40	45	45	35	35	50	10			
Léonard	35	40	45	45	40	40	40	45	35	30	10			
Aérob	50	50	50	20	20	25	25	30	50	25	10			
Durendil	50	50	40	35	30	40	50	45	45	35	20			
Vamphyr	40	45	45	40	30	45	40	40	30	60	10			
Géant	35	40	35	60	50	30	35	40	35	40	10			

Professions de personnages

DESCRIPTIONS DES PROFESSION AVEC POINTS DE VIE DE DÉPART ET CLASSE D'ARMURE

PROFESSIONS	POINTS DE VIE AC+	DESCRIPTION
Guerrier 5D6	10	Le guerrier poursuit la maîtrise de tous les arts martiaux pour assurer la victoire au combat.
Magicien 2D4	0	Le sorcier pratique les arts anciens de la magie, tissant des sorts et des illusions.
Clerc 2D4	0	Le clerc sert une divinité et acquiert un pouvoir sacré par la prière et la dévotion.
Thaumaturge 2D4	0	Le Thaumaturge exploite les forces primitives de la nature et des éléments.
Nécromancien 1D6	0	Le Nécromancien apprend des secrets impies en consultant les morts et les démons.
Ranger 4D6	10	Le Ranger acquiert ses compétences dans la forêt, en traquant les animaux et en chassant.
Voleur 2D6	10	Le voleur développe une expertise dans les arts du vol et des magouilles.
Templier 4D6	10	Le Templier est un chevalier sacré qui recherche l'aventure et les bonnes actions.
Berserker 5D6	10	Le Berserker est un barbare qui manifeste une terrible soif de sang au combat.
Bouffon 4D6	20	Le bouffon n'est pas une personne à prendre à la légère, il envoie souvent ses ennemis à la mort avec un sourire.
Barde 2D8	0	Le Barde est un artiste itinérant qui acquiert de nombreuses compétences au cours de ses voyages.
Forgeron 4D4	10	Le forgeron étudie la construction, l'utilisation et l'emploi des armes.
Pirate 4D6	10	Le pirate est un voyou marin qui a soif d'escrime, de vol et de butin.
Assassin 2D8	20	L'Assassin est le maître des arts mortels du meurtre et l'empoisonnement.
Sage 1D6	0	Le Sage est un érudit passionné qui s'efforce de découvrir les richesses trouvées dans les livres.

COMBINAISONS BONUS DE RACE ET DE PROFESSION

PROFESSION	Hum	Drow	Barr	Loup	Fey	Saur	Naga	Drak	Rha	Lion	Aeo	Dur	Vam	Géant					
Guerrier															-30%				+50%
Magicien																			-50%
Clerc							+20%							-20%				-90%	-30%
Thaumaturge					+30%														
Nécromancien									+60%								-30%	+50%	
Ranger							+60%										-40%		
Voleur														-20%	+10%		-50%		-40%
Templier																	+100%	-80%	
Berserker					+25%					+30%				+10%	-20%	+20%			
Bouffon																			
Barde							-20%												
forgeron				-40%	+40%				-60%					+55%			-50%		+50%
Pirate															+70%				
Assassin				+80%					+90%			+50%		+80%				+80%	-20%
Sage					-20%					-50%				-20%			+100%		

JET BONUS MINIMUM POUR CRÉER UN PERSONNAGE POUR LA COURSE ET
PROFESSION

PROFESSION	Hum	Drow	Barr	Loup	Fey	Saur	Naga	Drak	Rha	Lion	Aeo	Dur	Vam	Géant					
Guerrier	10		15			10	N'IMPORTE QUEL	25	N'IMPORTE QUEL	10	N'IMPORTE QUEL	13	N'IMPORTE QUEL	45	15	N'IMPORTE QUEL	10		
Magicien	TOUT	TOUT	TOUT	TOUT	TOUT	35	TOUT	15						15	TOUT	TOUT	15	29	
Clerc	15		10		10	TOUT	10	AUCUN	20	31				10h30	15	15	TOUT	AUCUN	28
Thaumaturge	15		10		12	15	TOUT	AUCUN	15	25	25	25	15	TOUT	20	30			
Nécromancien	40	35	40	AUCUN	22	AUCUN	40	35	AUCUN	40	20	42	24	AUCUN					
Ranger	10		15	TOUT	TOUT	AUCUN	20	25	25	20	45	32	30						15
Voleur	10		10	20	TOUT	TOUT	15	TOUT	18	TOUT	10	40	9	TOUT	41				
Templier	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	30	NONE	NONE			
Berserker	20	30			12	15	AUCUN	25				14	24		13	AUCUN	35	25	15
Bouffon	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE					
Barde	35	30	35	37	20	AUCUN	40	40	45	35	40	10	30	45					
Forgeron	30	32	25	20	48	AUCUN	25	30	30	40	AUCUN	10	40	30					
Pirate	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE	48	NONE	NONE	NONE	NONE	NONE			
Assassin	AUCUN	34	AUCUN	AUCUN	AUCUN	35	AUCUN	34	AUCUN	42	AUCUN	AUCUN	45	39	AUCUN				
Sage	25	20	24	25	15	AUCUN	25	31						30	30	TOUT	10	25	30

TITRES DES PROFESSIONS POUR LES NIVEAUX 1 À 9

PROF	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
GUERRE	Duelliste	Garde	Mercenaire	Gladiateur	Épéiste	Conquero		Tyran Seigneur de guerre	Suzerain
WIZ	Magicien	Conjrateur	Enchanteur	Halomancier	Sorcier	Archimage	Mage	Archimage	Roi Mage
CLEA	colyte	Disciple	Martinet	Priest	Apôtre	Saint	Prophète	Patriarche	Archange
Adept	du THA	Dévote	Médecin	Herboriste	Chaman	Cabaliste	Élémentaire	Druide	Archidruide
NEC	Vatic	Moyen	Mystique	Spirite	anticléric	Sorcier	Occultiste	Némésis	Baron de l'Enfer
RANS	Scout	Archer	traqueur		Pathfinder	Woodsma	Huntsma	Yeoman	MountainKing
THI	Irak	Pickpocket	Patmol	Escroc	Rôdeur		Cambrioleur	Voleur	Maléfique Seigneur des Ombres
TEM	Rquire	Galant	Chevalier	Lancier	Chevalier Errant	Cœur de Lion	Paladin	Prince	Monarque
BERR	Kinsman	Clansman	Derviche	Maraudeur	Raider		Ravager	Avenger	ConquerorSkullKing
JES	Imp	Idiot	Bouffon	Joker	Filou	Le farceur	Juggerna	Harlequin	Deathgrin
BAR	Cantor	Porteur de contes	Ménestrel	Sonneteer	Troubadour	Parolier	Luth	Poète	Skald
MEH	Piéton	Porte-bouclier	Homme d'armes	Équipeur	Artisan de balancier	Forgeron		Armurier	ArmsMaster
PIRS	callywag	Mutineer	Capitaine	Commodore	Brigand	Canaille	Boucanier	Swashbuc	Corsaire
ASSN	thugee	Stalker	Exécution d'un meurtrier, d'un	étrangleur et d'un	étrangleur	Tueur de Reaver			Revenant
SAG	Edagogue	Érudit	Enseignant	Professeur	Docteur	Oracle du Maître	Savant		Illuminati

Compétences du personnage

MARTIAL COMPÉTENCES	DESCRIPTION
Tir à l'arc	La capacité de tendre et de tirer à l'arc avec suffisamment d'habileté pour atteindre une cible.
Hache et cimeterre	La compétence de manier de grandes armes tranchantes au combat.
Savoir-faire de la	La capacité de surprendre un adversaire par derrière avec une arme.
lame poignardante dans le dos	La compétence de combattre avec un couteau ou une arme à courte portée au corps à corps.
Déviaton	La compétence de dévier l'attaque d'un adversaire avec le tranchant d'une arme.
Marteau et masse	Prouesse avec des armes contondantes utilisées pour matraquer ou écraser un adversaire au combat.
Lash&Chain	La compétence de manier des armes d'extension comme le fouet, la chaîne et le fouet au combat.
Métallurgie	La capacité de forger des armes puissantes et de les construire à partir de composants.
Bouclier	L'art défensif de bloquer les attaques et les missiles avec le bouclier au combat.
Élingues et bolas	L'art de manier et d'utiliser des armes lancées ou qui projettent des projectiles.
Lance et lance	Compétence à manier des armes allongées au combat.
Bâton et baguette	Compétence à manier le bâton, la verge et la baguette au combat.
Maîtrise de l'épée	Prouesse avec des armes longues et étroites au combat.

PHYSIQUE COMPÉTENCES	DESCRIPTION
Précision	Aide à atteindre une cible lors du lancer, du tir ou du tir d'un projectile.
Vision Astrale	Une discipline perceptive permettant à l'initié de voir ce qui est invisible.
Escalade	Un art mortel impliquant une méthode spéciale d'attaque avec des armes au combat.
berserker	L'habileté physique d'escalader des murs, de gravir des falaises et de descendre dans des fosses.
évasion	La capacité d'effectuer une retraite stratégique en toute sécurité sans blessure pendant le combat.
Corps à corps	L'habileté avec laquelle on se bat sans armes au combat.
Iajitsu	L'art de bloquer les coups de manière à détruire les armes.
Inspection	L'art de deviner le fonctionnement, les faiblesses et la conception des dispositifs mécaniques.
Mains de fer	Une technique d'arts martiaux impliquant la concentration de la force dans un seul coup de main.
Coup mortel	La connaissance des zones critiques du corps et des cibles nécessaires pour porter un coup fatal.
Crochetage de serrure	L'art de crocheter les serrures des portes et des coffres.
Musique	Maîtrise des instruments de musique et du maintien de l'harmonie.
Ninjitsu	L'art secret de se battre à mains ouvertes pour infliger un maximum de dégâts à un ennemi.
Vol	L'art du vol consistant à déléster des étrangers de leurs objets de valeur sans qu'ils soient découverts.
Scout	La capacité de repérer des fonctionnalités cachées tout en explorant des zones inconnues.
Furtivité	La capacité de se cacher au milieu des ombres ou derrière les éléments du terrain.
Natation	La capacité physique de traverser à gué des eaux profondes sans se noyer.
Lancement	L'habileté de lancer des objets de manière à atteindre une cible.
Tromperie	L'art d'utiliser des accessoires et des farces pour tromper ses adversaires au combat.

MENTAL COMPÉTENCES	DESCRIPTION
Alchimie	L'étude magique des quatre éléments : le feu, l'air, l'eau et la terre.
Histoire ancienne	Connaissances concernant le passé lointain des coutumes, des peuples, des lieux et des événements.
Secrète	L'étude des secrets et sorts magiques les plus puissants, les plus dangereux et les plus mystérieux.
Dosage	L'art d'identifier et de classer les objets en fonction de leurs propriétés.
Troc	La capacité de négocier avec les marchands et d'obtenir le prix le plus juste dans le commerce.
Diplomatie	L'art de la négociation nécessaire pour interagir avec des créatures intelligentes.
Armes à feu	Compétence dans le maniement, le chargement, la visée et le tir d'armes à projectiles.
Incantation	La capacité de réciter des sorts écrits sur des parchemins et de les lancer avec succès.
Invocation	La capacité d'invoquer et de cibler correctement les pouvoirs magiques d'un objet.
Litanie	L'étude sacrée des prières divines qui conduisent au pouvoir et à la faveur des dieux.
Méditation	La maîtrise des fonctions internes du corps et des états mentaux.
Méphistique	L'art d'appliquer du poison sur les armes afin d'augmenter leur efficacité.
Mythologie	La connaissance des légendes et des traditions concernant des créatures et des êtres étranges.
Connaissances sur la nature	L'art d'identifier et de mélanger les ingrédients dans les plantes, les poudres et les réactifs.
Nécromancie	Communication avec les esprits des morts et des démons pour acquérir des secrets occultes.
Scribe	Degré d'alphabétisation avec des œuvres écrites et capacité à copier avec précision des parchemins.
Sorcellerie	L'art magique de mémoriser et de lancer des sorts.

COMPÉTENCE	ACQUÉRIR AU NIVEAU UN
Précision	Ranger, forgeron
Alchimie	Thaumaturge, Ranger, Voleur, Berserker, Forgeron, Assassin
Sage de l'histoire ancienne	
Secrète	Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Barde, Sage
Tir à l'arc	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Forgeron, Pirate, Assassin
Dosage	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Vision astrale	(AUCUN)
Guerrier hache et cimeterre	Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Forgeron, Pirate, Assassin
Coups de poignard dans le dos	Ranger, Voleur, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Troc	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Fou furieux	Berserker
Sorcier, Thaumaturge, Nécromancien	Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Escalade	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Déviaton	(AUCUN)
Diplomatie	Barde, forgeron, pirate, sage
Évasion	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Armes à feu	(AUCUN)

Guerrier Marteau et Masse	Clerc, Thaumaturge, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Forgeron, pirate, assassin
Guerrier au corps à corps	sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Iajitsu	(AUCUN)
Incantation	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Inspection	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Invocation	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Mains de fer	Bouffon, assassin
Lash&Chain	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Forgeron, Pirate, Assassin
Coup mortel	Ranger, Berserker, Bouffon, Forgeron, Pirate, Assassin
Litanie	Clerc, Templier
Crochetage de serrure	Ranger, Voleur, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Méditation	(AUCUN)
Méphistique	Thaumaturge, Ranger, Thief, Berserker, Jester, Bard, Pirate, Assassin, Sage
Métallurgie	Sage
Musique	Bouffon, barde, sage
Mythologie	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage

COMPÉTENCE	ACQUÉRIR AU NIVEAU UN
Connaissances sur la nature	Thaumaturge, Ranger, Sage
Nécromancie	Nécromancien
Ninjitsu	Bouffon, assassin
Vol	Voleur, bouffon, barde, pirate, assassin
Scout	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Scribe	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin
Bouclier	Guerrier, Clerc, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Forgeron, Pirate, assassin
Élingues et bolas	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Sorcellerie	Magicien, bouffon, barde, pirate, sage
Ranger, Voleur, Berserker	Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Bâton et baguette	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Furtivité	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage
Natation	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallurgiste, Pirate, Assassin, Sage
Guerrier à l'épée, Ranger	Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Forgeron, Pirate, Assassin
Lancement	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, bouffon, barde, forgeron, pirate, assassin, sage

Tromperie	Bouffon
-----------	---------

Résistances des personnages

RÉSISTANCES DE DÉPART DE BASE POUR TOUTES LES RACES AU NIVEAU DU CARACTÈRE CRÉATION

COURSE S	Oui s	De un	Donc r	Donc n	Moi n	Moi s	Lundi m	À x	Être r	Co l	Manger r	Aq dans	Oui r	Que dans	G al	À propos	LIMITES
Humain	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10					(AUCUN)
Drow	0	0	20	10	60	10	20	0	0	10	10	0	0	0	0		Système <= 80 Galvanique <= 40
Brouette est	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	25	10	0	10			Sonic <= 50
Wolfen	10	10	10	0	0	0	10	10	10	10	10	10					Système <= 40
Fées	0	50	50	5	10	20	10	0	0	0	0	30	0	0	0		Froid <= 50
Sauriens n	20	10	20	10	0	0	20	25	20	0	0	10	10	40	20	20	Mesmérisme <= 30
Naga	10	10	10	10	0	10	50	5	0	10	10	40	0	0			Froid <= 60
Drake	30	10	20	10	10	10	10	50	0	10	10	0	30	10	0		Sonic <= 50
Léonard	10	10	10	0	20	20	10	10	10	40	0	10	10	0	0		Sonic <= 50
Aéorbe	0	0	20	20	40	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0		Luma <= 40
Durable	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	70	10	0	10	10		Galvanique <= 70
Vampirique le	10	10	25	10	15	20	0	10	10	15	10	10	25	10	10		Luma <= 20
Géant	50	10	10	10	0	0	10	10	0	10	20	10	10	0			Mental <= 70

Conditions de caractère

CONDITION	DESCRIPTION
POINTS DE VIE	Le nombre de points de dégâts qu'un personnage peut subir avant de mourir. Une fois mort, un personnage ne peut être ressuscité que par magie. S'il est mort depuis plus de 7 jours, il doit être ressuscité. d'entre les morts. Certaines classes de personnages nécessitent systématiquement un sort de Résurrection pour être ramenées de l'oubli. L'icône « OK » s'affiche lorsqu'un personnage n'a plus de condition en suspens. Si le personnage est mort, cette icône s'affichera pour lui. L'état de conservation ainsi qu'un crâne dans la vitrine du portrait. Lorsqu'ils sont morts depuis plus d'une semaine, les lumières s'éteignent dans les yeux du crâne dans le portrait.
ESPRIT	Jet de sauvegarde contre la démoralisation en présence du mal. Une fois l'esprit réduit, le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde contre cette condition, sous peine de devenir de plus en plus craintif jusqu'à en être incapable. de faire autre chose que de se recroqueviller de peur.
VITALITÉ	L'endurance d'un personnage avant de s'endormir de fatigue. Elle augmente avec la progression de niveau par rapport à l'attribut CONSTITUTION. Augmenter la CONSTITUTION se traduira par des gains de vitalité plus importants lors de la montée de niveau.
MAGIE	Le nombre de points de magie dont dispose un personnage pour utiliser la magie. Il augmente avec le niveau, selon l'attribut DÉVOTION. Les points de magie peuvent être restaurés en laissant le groupe se reposer, en buvant aux fontaines magiques, en mangeant, en utilisant certains objets magiques et en équipant des objets magiques spéciaux qui rechargent la magie. points.
CHARGE	Le degré de charge d'un personnage. Être encombré nuit à la plupart de ses actions jusqu'à ce qu'il allège sa charge. La FORCE est liée à la capacité de charge ; une augmentation de la force permet au joueur de porter des charges plus lourdes.
REDEVABLE	État dans lequel un personnage est sous le contrôle hypnotique d'un autre. Ce contrôle dure aussi longtemps que l'entité à laquelle il est soumis est en vie. Si cette entité meurt, il n'est plus soumis et recouvre ses facultés. Lorsqu'il est soumis, il est fréquent qu'il attaque leurs propres compagnons et agir au nom de l'entité à laquelle ils sont redevables.
INCONSCIENT	Lorsqu'un personnage est complètement assommé et insensible. Cela les rend plus faciles à toucher en combat et ils subissent davantage de dégâts lorsqu'ils sont touchés. Les personnages peuvent être ranimés par différents types de magie, et parfois par simple coup.
DORMIR	Un personnage dort pour récupérer de la vitalité et lorsqu'il est endormi par un enchantement. Un coup le réveille souvent instantanément. Lorsqu'il dort, un personnage est plus facile à toucher et à blesser.
SILENCE	Un état qui rend la victime incapable de parler ou de lancer des sorts. Tant que cet état n'est pas dissipé, elle peut être incapable d'utiliser la magie nécessitant des incantations en combat.
PEUR	Un personnage tremble de terreur et doit se protéger contre Il peut atteindre des distances ou être incapable d'agir au combat. Si un personnage est suffisamment effrayé, il peut tenter de s'enfuir !
CONFUSION	Un personnage confus subit une pénalité lors de l'exécution

	la plupart des actions de combat et peuvent rater complètement leur tour de combat s'ils ne parviennent pas à se protéger contre cette condition.
IRRITATION	Un personnage irrité est consumé par l'urticaire et les démangeaisons, et peut manquer son round de combat s'il échoue à son jet de sauvegarde. Il s'agit d'une affection mineure qui peut être guérie par une simple magie de soin ou en la laissant disparaître.
FOU FURIEUX	Lorsqu'un personnage devient fou furieux, il entre dans une rage folle et inflige des dégâts supplémentaires et reçoit des attaques supplémentaires au combat. Selon leur compétence Berserker, ils peuvent attaquer les membres de leur groupe s'ils sont tellement en colère qu'ils oublient qui est l'ennemi. En développant leur compétence Berserker, ils apprendront à contrôler et à canaliser leurs attaques contre l'ennemi.
NAUSÉE	Un personnage nauséeux se sent si mal qu'il risque de rater son tour de combat s'il rate son jet de sauvegarde. La nausée est un trouble bénin qui peut être guéri par un simple sort magique ou même en se débarrassant spontanément de ses effets.
CÉCITÉ	Lorsqu'ils sont aveuglés, les personnages ne peuvent pas voir leurs ennemis et s'agitent. Avec peu de chances de toucher leurs adversaires. Les sorts nécessitant la vue ne peuvent être lancés par le personnage tant qu'il n'a pas recouvré la vue.
MALÉDICTION	Une fois qu'un personnage est maudit, tout ce qu'il entreprend semble échouer. Il ratera ses attaques, ses sorts échoueront et aura du mal à dormir sans être frappé par de mystérieuses affections. On peut guérir de cette malédiction en dormant dans un sanctuaire sacré ou en ayant recours à la magie. un sort magique lancé pour dissiper la malédiction.
POISON	Lorsqu'un personnage est empoisonné, il subit des dégâts à chaque round sans sauvegarde contre le poison. L'effet peut disparaître spontanément, mais il est probable que le personnage meure en premier suite à des pertes successives de points de vie s'il n'est pas soigné ou traité avec un antidote. En cas d'empoisonnement, le nombre d'actions possibles par round de combat est également réduit.

CONDITION	DESCRIPTION
CHARME	Cette condition signifie que le personnage est légèrement prédisposé à un autre et peut même combattre en son nom contre son propre groupe. Les personnages charmés font des erreurs et peuvent facilement être persuadés de parler de sujets ou de révéler des informations.
MALADIE	La maladie est l'une des pires affections, car non traitée, elle ne guérit pas naturellement et entraîne divers effets secondaires, comme la paralysie, l'empoisonnement, l'irritation et la cécité. Ne dormez jamais lorsqu'un personnage est malade ; soignez toujours la maladie en premier. La meilleure façon de guérir une maladie est de dormir dans un sanctuaire sacré, de boire à une fontaine magique, manger ou consommer des objets magiques dotés de pouvoirs curatifs ou demander à un clerc de lancer un sort magique sur le personnage pour guérir l'affliction. Laisser la maladie s'envenimer peut éventuellement conduire à la mort si elle n'est pas traitée. Pire encore, vous pourriez découvrir qu'il est possible de ressusciter un personnage encore porteur de la maladie et qui mourra peu après s'il n'est pas traité et guéri définitivement. À des niveaux plus élevés, le compagnon du porteur peut lui-même être infecté.
FOU	Un personnage devenu fou peut attaquer les membres de son propre groupe ou simplement être rendu incapable de réagir alors qu'il babille et déclame. Parfois, les effets disparaissent d'eux-mêmes, mais une guérison

	un sort peut être lancé pour restaurer l'esprit ainsi que boire dans une fontaine magique ou boire une potion magique pour soulager les effets.
PÉTRIFICATION	Une condition dans laquelle le personnage a été transformé en pierre. Lorsqu'ils sont pétrifiés, ils ne peuvent ni agir ni bouger. Ils sont plus faciles à toucher au combat, mais peuvent être plus difficiles à pénétrer, car ils sont simplement une statue. Cette condition doit être traitée avec une fontaine magique, un sort de guérison ou une potion magique pour dissiper l'effet.
PARALYSIE	Le personnage est incapable de bouger, est facilement touché par un ennemi et peut subir jusqu'à deux fois plus de dégâts dans cet état. Il peut parfois être libéré de la paralysie par un coup qui lui inflige des dégâts. L'état disparaît parfois spontanément et guérit avec le temps en dormant.
CLIGNOTER	Un personnage commencera à apparaître et disparaître de la visibilité, ce qui le rendra beaucoup plus difficile à toucher au combat tant que l'effet dure.
LYCANTHROPIE	La malédiction du loup-garou. Cette affection n'apparaît qu'à la nuit tombée, lorsque la lune apparaît. Le portrait se transforme alors en celui d'un loup fantomatique et grondant. Si cette maladie n'est pas guérie, elle signifie que lorsque le groupe tente de livrer une bataille la nuit, le personnage se transformera probablement en loup-garou aux moments les plus inopportuns et commencera à attaquer ses propres compagnons.
INVISIBILITÉ	Le personnage est invisible. Dans cet état, il peut attaquer et infliger des dégâts supplémentaires aux créatures qui ne s'y attendent pas, y compris des dégâts doublés ou triplés, notamment en cas de trahison. Cet état est équivalent à « Caché », mais il est beaucoup plus difficile à détecter pour les ennemis. Les ennemis utilisent INTELLIGENCE pour détecter les caractères invisibles afin de déterminer s'ils peuvent être vus.
PROTECTION	Le personnage est entouré d'un champ spécial qui lui accordera une protection contre les attaques de certains types de créatures, déterminées par le sort qui a été utilisé pour les protéger.
MORPHÉ	Cet état n'a pas d'icône, mais il est clairement visible lorsque le portrait du personnage se transforme en canard, grenouille ou souris. Il est possible que le personnage puisse accomplir des actions dans cet état qu'il ne pourrait pas accomplir autrement, mais il sera relativement inefficace au combat, étant incapable de combattre jusqu'à ce que l'effet disparaisse.
BOUCLIER MAGIQUE	Un champ spécial autour du personnage qui aide à repousser toutes les attaques magiques jusqu'à ce qu'il disparaisse.
BOUCLIER ANTIMISSILE	Un champ spécial autour du personnage permet de repousser toutes les attaques de projectiles jusqu'à ce qu'elles disparaissent. Cela inclut les projectiles comme les flèches, les projectiles, les objets lancés et les munitions tirées par les armes, ainsi que les attaques magiques utilisant des pierres ou des éclats.
FIZZLEFIELD	Ce champ aura tendance à augmenter considérablement les chances que le personnage affecté rate ses sorts, augmentant ainsi les chances qu'ils échouent, échoueront ou se retourneront contre eux.

SPÉCIAL CONDITION	DESCRIPTION
CACHÉ	Lorsqu'un personnage parvient à se cacher dans l'ombre pendant un combat, cela L'icône s'affiche pour indiquer la réussite. Depuis cette dissimulation, ils peuvent tenter de poignarder l'ennemi dans le dos. En cas de succès, ils peuvent infliger des dégâts doublés, voire triplés, selon leur niveau de compétence .

	EN COURS D'EXÉCUTION	<p>Cette icône indique qu'un personnage a réussi à échapper à l'ennemi et fuit le combat. Il peut encore être touché pendant cette phase, mais une fois que tout le groupe l'a rejoint, tous les personnages quittent le combat et s'enfuient. La compétence ÉVASION détermine la capacité d'un personnage à échapper au combat lors d'une « retraite stratégique ».</p> <p>Les joueurs intelligents qui développent leurs compétences en matière de fuite au combat peuvent découvrir que parfois, la retraite est l'option du sage.</p>
--	----------------------	---

Classe d'armure de personnage

La classe d'armure totale de n'importe quel personnage est une combinaison de tous les facteurs qui affectent la classe d'armure additionnés pour produire un total.

NAC +		Armure naturelle Classe	La classe d'armure avec laquelle une certaine race commence (écailles, fourrure)
BAC +		Gilet pare-balles Classe	Classe d'armure corporelle (les créatures diffèrent par leur dureté)
CAC +		Condition Classe d'armure	Conditions affectant le personnage modifiant la classe d'armure (paralysie, pétrification)
IAC +		Armure d'objet Classe	Armure d'équipement ajoutée au corps
MAC +		Armure magique Classe	Effets magiques sur le personnage modifiant la classe d'armure
	=		
TAC		Armure totale Classe	(La somme de toutes les autres classes d'armure)

Magie

Il existe plus de 144 sorts magiques qui peuvent être utilisés par les personnages de Grimoire et ils ont presque tous des effets qui dépendent du contexte dans lequel ils sont lancés et de qui les fait.
le casting ainsi que les personnes ciblées.

Tous les sorts lancés par les joueurs nécessitent une certaine part de points de magie à chaque niveau de puissance qui augmente à mesure que la puissance du sort augmente.

Le principal déterminant du nombre de points de magie qu'un personnage obtient lors de sa progression est son attribut DÉVOTION . Augmenter sa DÉVOTION augmentera ses gains de points de magie, utilisables lors des incantations après la montée en niveau du personnage.

Le taux de récupération des points magiques varie selon les races et est directement lié au MÉTABOLISME.
Intégrer des points à l'attribut MÉTABOLISME permet de récupérer des points magiques plus rapidement au repos.

Lancer des sorts

LES LIVRES DE SORTS UTILISÉS PAR TOUTES LES PROFESSIONS

LIVRE DE SORTS	DESCRIPTION
pour manipuler	Le livre de sorcellerie a été créé par des sorciers et gravé avec des sorts qu'ils utilisaient les forces de la réalité elle-même.
spirituels	Le livre des enchantements sacrés a été créé par des clercs et des templiers avec des sorts SAINTS pour la guérison et l'appel au divin pour obtenir de l'aide.
et contrôler	Le livre de magie impie était rempli de sorts pour invoquer le mal, provoquer le chaos les démons et les morts-vivants.
élémentaux	Le livre de magie païenne contient des sorts permettant de faire appel aux forces de la nature, aux commandants PAÏENS et aux pouvoirs primitifs.
SAGE	Le livre des sages est écrit avec des sorts qui utilisent les pouvoirs ésotériques et astraux du pour accroître la compréhension et la maîtrise de la réalité à un niveau plus profond.

EXIGENCES DE CASTING POUR LES PROFESSIONS

PROFESSIONS	COMPÉTENCE EN SORT	LIVRES DE SORTS	NIVEAU DE LANCEMENT	GAINS DE SORTS
Guerrier	Sorcellerie	PAÏEN	9	1
Magicien	Sorcellerie	SORCELLERIE	1	3
Clerc	Litanie	SAINT	1	3
Thaumaturge	Alchimie PAÏENNE		1	3
Nécromancien	Nécromancie IMPIE		1	4
Ranger	Alchimie PAÏENNE		4	2
Voleur	Alchimie PAÏENNE		6	1
Templier	Litanie	SAINT	3	2
Berserker	Alchimie PAÏENNE		10	1
Bouffon	Sorcellerie	SORCELLERIE-SAGE	3	2
Barde	Sorcellerie	SORCELLERIE-SACRÉE	3	2
forgeron	Alchimie SAGE		6	1
Pirate	Sorcellerie	SORCELLERIE-PAÏENNE	6	2
Assassin	Alchimie IMPIE-PAÏENNE		4	2
Sage	Sorcellerie	SAGE	1	4

Pages du grimoire

Chaque école de magie possède une page de son grimoire consacrée à sa discipline. Chaque lanceur de sorts puise ses sorts dans différentes pages, en fonction de sa profession. Chaque sort possède une progression de puissance différente, avec des résultats de plus en plus impressionnants. Le grimoire compte douze pages au total.

FEU	La maîtrise des sorts qui utilisent le feu, la chaleur et la lumière ou commandent les forces qui s'y trouvent pour les modeler selon la volonté du lanceur.
GEL	L'enchantement et l'utilisation du froid, de la glace et des explosions de puissance glaciales pour geler les ennemis sur place.
AIR	Le contrôle de l'air pour invoquer les vents, asphyxier les monstres ou purifier l'atmosphère autour de la fête.
EAU	Le pouvoir de commander l'eau, de marcher dessus, de la drainer des adversaires ou de la contrôler à l'intérieur du corps.
TERRE	Invoquer les forces naturelles de la terre pour provoquer des tremblements de terre, créer des golems, marcher sur de la lave ou faire pourrir des armures et déformer des coffres en bois ouverts et portes.
ESPRIT	Sorts concernant l'être le plus profond, y compris la guérison, la guérison, l'arrêt des poisons ainsi que la bénédiction et la restauration de l'esprit des autres.
PSYCHÉ	Le pouvoir de contrôler et de lire dans les pensées, de provoquer le sommeil, de voir à distance, secrets divins et détecter les choses cachées.
ASTRAL	La conjuration et la maîtrise des forces magiques pour canaliser, bloquer et provoquer des enchantements sur des choses inanimées.
INFERNAL	L'invocation, le bannissement et la création de forces maléfiques et d'envoûtements et le commandement des démons.
NÉCROMANTIQUE	Le pouvoir de contrôler la mort et les morts-vivants et de puiser dans la force vitale.
ARCANUM	Des sorts magiques puissants et anciens qui ne peuvent être appris qu'à partir de vieux tomes et livres interdits.
ELDRITCH	Étrange magie qui cherche à contrôler la réalité elle-même et à atteindre d'autres dimensions et plans d'existence.

Sorts répertoriés par pages

FEU										
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	<small>DANS</small> N H	P UN G	S UN G ET	CIBLE PPL	F/B		
MODIFICATEURS DE LUMIÈRE		1 4 RÉFLEXION. ANTIMAGIE.							TOUS LES ENNEMIS 0 / 0	
ÉBLOUISSANTE :		BOUCLIER MAGIQUE.								
		Un éclair de lumière éclatant qui aveugle les ennemis au combat. Les créatures aveugles ou qui voient par écholocalisation ne sont pas affectées. Affecte un groupe de monstres pendant une durée déterminée par le niveau de puissance du sort.								
DANSANT LUMIÈRES	MAGNÉTIQUE	2					6	TOUS LES ENNEMIS 1 / 0		
MODIFICATEURS		RÉFLEXION. ANTIMAGIE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.								
		Un rideau illusoire de rayons scintillants produisant divers effets aléatoires sur les monstres, comme l'endormissement, la nausée, la confusion et parfois l'inconscience. Affecte 3 monstres + niveau de puissance.								
ÉCLAIR ÉNERGÉTIQUE	GALVANIQUE	1 4 CONDUCTION. RÉFLEXION.					ENNEMI		0 / 0	
MODIFICATEURS		ANTIMAGIE. PROTECTION.								
		Un éclair d'énergie électrique ondulant infligeant 1D4 dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre. Les élémentaires électriques sont renforcés par cette énergie, tandis que les créatures composées de liquide ou d'eau peuvent ancrer l'éclair au sol et en transférer les effets au lanceur. Lancer ce sort en nageant est déconseillé.								
BOUCLIER DE FEU		5 3 4					8 CAMARADE	0 / 0		
		Augmente la résistance à la chaleur d'un membre du groupe du lanceur. Son jet de sauvegarde contre les attaques de feu est grandement amélioré.								
BOULE DE FEU		4			3		12 TOUS	LES ENNEMIS 1 / 1		
MODIFICATEURS		RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.								
		DE FEU : Une boule de feu ardente est propulsée vers les adversaires et explose au contact. Inflige 3D4 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre pour chaque niveau de puissance auquel elle est lancée. Peut restaurer les points de vie des créatures du plan du feu ou composées de feu.								
SAUT ÉTINCELLES	GALVANIQUE				1		6	ENNEMI 0 / 0		
MODIFICATEURS		CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.								
		Des étincelles dangereuses jaillissent de nulle part autour d'un monstre, infligeant 2D2 points de dégâts par niveau de puissance lancé. Les élémentaires électriques sont renforcés par les effets de ce sort.								
FOUDRE BOULON	GALVANIQUE	8 6			6		14 ENNEMI	2 / 2		
MODIFICATEURS		CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.								
		Invoque un arc électrique foudroyant venu des cieux, infligeant 3D3 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre. Les élémentaires électriques sont renforcés par cette énergie, tandis que les créatures composées de liquide ou d'eau peuvent ancrer l'éclair au sol et en transférer les effets au lanceur. Lancer ce sort en nageant est déconseillé.								
SORCELLERIE DES MISSI	LES MAGIQUES	2 4 RÉFLEXION. ANTIMAGIE.							TOUS LES ENNEMIS 0 / 0	
MODIFICATEURS		PROTECTION								

	Un sort de sorcier classique qui ne se retourne jamais contre lui, ne rate jamais sa cible et ne nécessite aucun jet de sauvegarde. Il inflige 1D6 dégâts par niveau de puissance. Ce projectile cible toujours un seul monstre. Certaines créatures enchantées peuvent absorber l'énergie magique de ce sort et régénérer leurs dégâts.									
TEMPÊTE DE FEU	FEU 12 16 22 TOUS LES ENNEMIS 2 / 1									
	RÉFLEXION DES MODIFICATEURS. ANTIMAGIE.									
	Un nuage de feu rugissant qui dure de 1 à 6 rounds selon le niveau de puissance et inflige 2D8 points de dégâts en points de vie à tous les monstres qu'il contient. Sa force diminue de 25 % à chaque round. Les élémentaires et autres créatures composées de feu sont immunisés contre ses effets et peuvent en être revigorés.									
ÉCLAT SOLAIRE LUMA	18 28 RANGÉE ENNEMIE 4 / 0									
	MODIFICATEURS RÉFLEXION. ANTIMAGIE. BOUCLIER MAGIQUE.									
	Ce sort aveuglera tous les adversaires qui échouent à leur jet de sauvegarde pendant une durée déterminée par la puissance à laquelle il est lancé.									
BRÛLANT SAISIR	FEU 6 1 8 8 ENNEMI 2 / 0									
	Les mains du lanceur explosent en flammes magiques et peuvent être posées sur un adversaire pour le brûler jusqu'aux os. L'incantation nécessite des mains libres et un contact visuel avec la cible.									
BIOPHOSPHORE	1 2 PERSISTE 0 / 0									
	Grâce à ce sort, un sorcier peut prendre n'importe quel petit objet organique, qu'il s'agisse d'une feuille ou d'un morceau de bois, et le faire briller faiblement pendant plusieurs heures, selon la puissance du sort. C'est utile dans les zones sombres et les endroits nécessitant un peu de lumière.									
MARCHE SUR LE FEU	26 30 PERSIST 0 / 0									
	Permet au groupe de traverser le feu ou la lave. Ce sort persiste jusqu'à ce que le groupe pose à nouveau pied sur la terre ferme, ou jusqu'à ce qu'il fasse un pas par niveau de puissance. Le groupe ne peut pas se reposer sous l'effet de cette magie.									
GEL										
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	UN H	P UN G	S UN G ET	CIBLE PPL			F/B
BOUCLIER FROID		4 5			3		8 CAMARADE			0 / 0
	MODIFICATEURS									
	Augmente la résistance au froid d'un membre du groupe du lanceur. Le jet de sauvegarde contre les attaques de froid est grandement augmenté.									
CÔNE DE FROID FROID	6 16 TOUS LES ENNEMIS 4 / 0									
	MODIFICATEURS CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.									
	Un large éventail de gaz glacial enveloppe les monstres, leur infligeant 3D4 dégâts par niveau de puissance, jusqu'à 7 monstres au total. Créatures composées d'eau. ceux qui échouent à leur jet de sauvegarde seront gelés.									
BROUILLARD DE GEL FROID	8 10 MODIFICATEURS RÉFLEXION. 12 TOUS LES ENNEMIS 2 / 0									
	ANTIMAGIE.									
	Ce brouillard s'abat sur un seul groupe de monstres, provoquant confusion et irritation alors que du givre se forme sur leurs armes, leur armure et leur peau. La durée de ses effets est déterminée par le niveau de puissance.									
COMÈTE DE PERTE	MAGNÉTIQUE 12 10 TOUS LES ENNEMIS 2 / 0									
	MODIFICATEURS RÉFLEXION. ANTIMAGIE. BOUCLIER MAGIQUE. BOUCLIER ANTIMISSION.									
	Crée l'illusion d'un imposant messenger cosmique de malheur dans les cieux, démoralisant l'adversaire et le soumettant à la peur pendant une durée déterminée par le niveau de puissance. Certaines créatures peuvent fuir ou rester immobiles, terrorisées. Les monstres moins intelligents seront									

	insensible à ce présage.										
VERSE DE GRÊLE	SYSTÈME 8 18 TOUS LES ENNEMIS 4 / 6										
	MODIFICATEURS	RÉFLEXION. ANTIMAGIE. BOUCLIER ANTIMISSILE. PROTECTION.									
	Invoque une pluie impitoyable de pépites de glace qui bombardent les monstres pour 2D6 points de dégâts par niveau de puissance. Cette tempête dure jusqu'à 6 rounds, diminuant d'intensité de 20 % à chaque round.										
FRISSON	FROID 3 3 6 RÉFLEXION ENNEMIE. ANTIMAGIE. BOUCLIER ANTIMISSILE.										0 / 0
	MODIFICATEURS	PROTECTION.									
	Refroidit les fluides corporels internes de tout monstre, infligeant 1D4 dégâts par niveau de puissance et pouvant le neutraliser s'il échoue à son jet de sauvegarde contre le froid, le rendant incapable de faire autre chose que claquer des dents pendant 1 round.										
BOULE DE GLACE	FROID 4 4 MODIFICATEURS RÉFLEXION.										12 TOUS LES ENNEMIS 1 / 2
	ANTIMAGIE. BOUCLIER ANTIMISSILE.										
	Une boule de glace gelée se brise sur tout monstre touché. Inflige 3D4 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre par niveau de puissance auquel elle est lancée.										
FROID CONGELÉ		7 9 6 14	CONDUCTION ENNEMIE. RÉFLEXION.						6 / 0		
	MODIFICATEURS	ANTIMAGIE. PROTECTION.									
	Tout monstre qui échoue à son jet de sauvegarde contre les attaques de froid subira jusqu'à 125-275 points de dégâts et peut être tué instantanément. Les créatures composées d'eau, de cristal ou de verre ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Les dégâts varient selon le niveau de puissance.										
EFFRAYANT TOUCHE	FROID	1		2 1			2	ENNEMI	1 / 0		
	MODIFICATEURS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.									
	Un panache de gaz glacial affecte 1 monstre, infligeant 1D6 points de dégâts par niveau de puissance. Les monstres composés de cristal ou de verre deviennent plus fragiles et voient leur blindage réduit.										
PARALYSIE	PARALYTIC 10 MODIFICATEURS D'ENNEMI RÉFLEXION. ANTIMAGIE.										0 / 0
	Abaisse la température corporelle centrale d'un seul monstre, provoquant une paralysie. L'efficacité est déterminée par le niveau de puissance auquel le sort est lancé.										
GEL SPHÈRE	FROID	14		9			19 TOUS	LES ENNEMIS 5 / 0			
	MODIFICATEURS CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIE.										
	Tente de geler rapidement jusqu'à 6 monstres d'affilée. Même en sauvegardant contre le froid, les monstres subissent des dégâts. Les créatures composées d'eau, de cristal ou de verre peuvent être tuées instantanément par ce sort. La réussite du sort varie selon le niveau de puissance.										
MODIFICATEURS DE FROID		11 24	RANGÉE ENNEMIE 6 / 0								
	D'ÉCLATEMENT	RÉFLEXION. ANTIMAGIE. BOUCLIER ANTIMISSILE.									
	DE GLACIER : Un gros morceau de glace se matérialise dans les airs et explose, projetant des éclats dans toutes les directions. Toute créature capturée dans les environs peut être gelée ou subir 4D8 dégâts par niveau de puissance du sort.										

AIR

ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	N H	P UN G	S UN G ET	CIBLE PPL	F/B
SON AIGUISANT SONIQUE		5				2	10 RANGÉE ENNEMIE 0 / 0	
	Inflige 1D3 points de dégâts pour chaque niveau de puissance de jusqu'à 6 monstres + niveau de puissance. Les créatures de cristal ou de verre doivent effectuer un jet de sauvegarde contre le son, sous peine d'être détruites. Les monstres qui voient utilisent l'écholocation pourrait être aveuglé par ce sort.							
PURIFIER L'AIR		6			4 10 18	SPECIAL Ce sort tente de purifier		2 / 0
	l'air autour du groupe de tous les nuages, tempêtes, vapeurs, fumées et brumes. Son succès dépend de la puissance du sort par rapport à celle des nuages magiques qu'il tente de disperser.							
SILENCE	SORCELLERIE 4 2 Provoque la				7	9	ENNEMI	0 / 0
	formation d'une bulle d'énergie absorbant le son autour de la tête d'un monstre, l'empêchant de lancer des incantations. Durée et force proportionnelles au niveau de puissance.							
DORMIR	MESMERIC TOUS LES ENNEMIS 0 / 0				2	4		
	Ce sort apparemment innocent, mais efficace, envoie doucement les monstres au pays des berceuses s'il réussit, les préparant ainsi aux imprévus de leurs adversaires. Son succès dépend de la puissance du sort et de la résistance au magnétisme. du monstre qu'il affecte.							
PUANT NUAGE	AIR	6		5 6			18 TOUS LES ENNEMIS 2 / 0	
	Lors du lancement de ce sort, un nuage persistant de gaz nauséabond et puant apparaît, qui dure de 1 à 7 rounds selon le niveau de puissance et force tout Monstre à l'intérieur pour sauvegarder contre la résistance de l'air, sous peine d'être pris de violentes nausées. Ce nuage perd de sa force de 50 % à chaque tour. Sur les créatures qui n'ont pas besoin d'oxygène, il sera inutile.							
SUFFOCATE AIR 9 8 9 M	MODIFICATEURS RÉFLEXION.						22 RANGÉE ENNEMIE 4 / 2	
	ANTIMAGIE. PROTECTION.							
	Un sort mortel qui aspire l'air des poumons de tous les monstres du groupe adverse, les tuant instantanément s'ils ratent leur jet de sauvegarde. Certaines créatures qui ne respirent pas d'air ne seront pas affectées. Le sort devient plus sûr et plus mortel à mesure que la puissance augmente. les niveaux sont utilisés.							
BOUCLIER ANTIMISSILE		4 3				3	8 CAMARADE	0 / 0
	MODIFICATEURS							
	Une bulle d'énergie se forme autour d'un membre du groupe, capable de dévier un seul projectile. La puissance du champ est directement liée à la puissance du sort.							
DÉVIATION ÉCRAN		7					16 PERSIST	0 / 0
	Ce sort persistant crée un mur de force ondulant et semi-transparent entre les monstres et les joueurs, déviant les projectiles et les objets lancés qui ne parviennent pas à le traverser. La force et la durée du mur dépendent de la puissance du sort. Il peut également offrir une protection contre la magie à forte composante projectile, comme un sort de boule de glace. Son effet diminue avec le temps et s'affaiblit dès qu'il repousse un projectile.							
CHUTE DE PLUMES			5		5 4		12 PERSIST	0 / 0
	Ce sort persistant réduit le champ de gravité autour du groupe pendant un maximum de							

	jusqu'à 100 cartouches, les protégeant des dommages qui pourraient survenir si le groupe tombe dans une fosse ou a un accident en tentant une escalade.										
BARRIÈRE SONIQUE						2	12 FÊTE			0 / 0	
	Augmente la résistance aux sons de tous les membres du groupe. Le jet de sauvegarde contre les attaques sonores est fortement augmenté selon la puissance du sort au moment du lancement.										
VENTRILOQUISME MENTAL						4	10 TOUS	LES ENNEMIS	4 / 0		
	Envoie d'étranges voix désincarnées aux adversaires en combat, provoquant un état de confusion, de peur et de chaos. L'effet dépend de la puissance du sort et de la résistance des monstres aux attaques mentales. Monstres à l'intelligence insuffisante. apprécier l'illusion ne risque pas d'être affecté.										
REGARD RÉFLEXION						7	20 PERSIST			0 / 0	
	En lançant ce sort, un miroir doré scintillant apparaît, flottant dans les airs devant le groupe, et dure jusqu'à 60 rounds. Ce miroir peut absorber et même refléter les attaques de regard et d'autres formes de magie nécessitant une ligne de vue entre le lanceur et le castelé.										
EAU											
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	N H	P UN G	S UN G ET	CIBLE PPL			F/B	
FORCE			2		2		4 CAMARADE			0 / 0	
	MODIFICATEURS ANTIMAGIQUE.										
	Lancer ce sort sur un membre du groupe augmente magiquement sa force physique pendant une durée limitée déterminée par le niveau de puissance du sort.										
RAFRAÎCHIR			1				10 CAMARADE			0 / 0	
	RÉFLEXION. ANTIMAGIE.										
	MODIFICATEURS : Ce sort restaure la vitalité d'un membre du groupe, lui redonnant ainsi force et volonté de combattre. Le degré de régénération dépend de la puissance du sort.										
DRAIN CLOUD AQUA 7	18 TOUS LES ENNEMIS	50 / 0									
	Ce sort invoque un nuage de vapeur sombre et humide au-dessus de la tête des monstres, qui durera de 1 à 7 tours, pendant lesquels il tente de siphonner l'eau des corps des adversaires afin de les forcer à s'effondrer d'épuisement. Les créatures composées d'eau peuvent être tuées instantanément si le nuage est suffisamment puissant.										
IRRITATION	CAUSTIQUE 1	Toute créature affectée par					2	ENNEMI		0 / 0	
	ce sort se couvre d'urticaire et de zébrures rouges et furieuses qui peuvent la forcer à laisser tomber tout ce qu'elle fait et à se gratter furieusement afin de soulager l'irritation. Le pouvoir le niveau détermine la durée et l'efficacité.										
LENT	SYSTÈME ENNEMI 0 / 0	2					4				
	Lorsqu'un monstre subit les effets de ce sort, il commence à se sentir comme si ils sont piégés dans du caramel chaud. Leur nombre d'attaques est réduit et ils deviennent plus faciles à toucher, car ils ne peuvent pas esquiver pour s'écarter. Leur lenteur dépend de la puissance du sort.										
SYSTÈME DE DRAINAGE	VITALITÉ	6					14 ENNEMI			0 / 0	
	5. Un sort extrêmement efficace qui aspire littéralement l'endurance d'un adversaire par le bout des doigts du lanceur et la transfère dans son corps. La réussite dépend de la puissance du sort et de la résistance de la cible aux attaques aquatiques. Les plantes peuvent être détruites.										

	carrément par ce sort.										
SYSTÈME D'OURAGAN	14 8				12		22 TOUS	LES ENNEMIS 6 / 0			
	Une force élémentaire de la nature est invoquée par ce sort, une puissante tempête Cette tempête dure de 1 à 7 rounds au-dessus des étendues d'eau. Toute créature capturée à proximité est ballottée et projetée, infligeant jusqu'à 4D6 dégâts par niveau de puissance. La férocité de la tempête diminue de 25 % à chaque round.										
FLÉTRIR	AQUA 2 3 0 / 0						10 ENNEMI				
	Les effets horribles de ce sort provoquent la destruction des fluides internes d'un monstre. se dessécher et disparaître, entraînant faiblesse, douleur et réduction de la vitesse. Les plantes sont particulièrement sensibles à ces effets. Les dégâts sont de 1D6 par niveau de puissance du sort.										
HÂTE		4 2 4 6	CAMARADE							0 / 0	
	Lancer ce sort sur un membre du groupe augmente magiquement sa vitesse pendant une durée limitée déterminée par le niveau de puissance du sort.										
EAU MARCHÉ		22 10					32 PERSIST			0 / 0	
	Permet au groupe de marcher sur l'eau. Ce sort persiste jusqu'à ce que le groupe pose à nouveau le pied sur la terre ferme, ou jusqu'à ce qu'il fasse un pas par niveau de puissance. Le groupe ne peut pas se reposer sous l'effet de cette magie.										
AQUAGENÈSE							18 INVOCATION			0 / 0	
	9. Invoque des créatures du plan aquatique pour combattre aux côtés du groupe jusqu'à leur mort ou la fin du combat. Le niveau des créatures invoquées est directement proportionnel à la puissance du sort. Ce sort ne fonctionne que sur l'eau.										
CLOQUE	FEU 3 0 / 0						6	ENNEMI			
	Ce sort provoque l'apparition de grosses cloques gonflées de liquide sur la peau. de toute créature qui échoue à se protéger du sort, ce qui provoque une irritation et une douleur sévères avec 1D4 dégâts par niveau de puissance.										

TERRE										
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	CHANCE N H	P UN G	S UN G ET	CIBLE PPL		F/B	
NUAGE ACIDE CAUSTIQUE	5 MODIFICATEURS	RÉFLEXION.					16 TOUS	LES ENNEMIS		0 / 0
	ANTIMAGIE.									
	Un nuage brûlant de fumées caustiques se matérialise au-dessus des monstres, infligeant 2D8 par niveau de puissance pendant 7 rounds maximum. L'intensité du nuage diminue de 50 % à chaque round.									
ARMURE POURRITURE	SORCELLERIE 7 7 10 MODIFICATEURS						14 ENNEMI			0 / 0
	RÉFLEXION. ANTIMAGIE.									
	Lorsque ce sort est lancé sur une créature, il peut détruire l'armure ou réduire le facteur de protection de l'armure du monstre. L'armure affectée se transforme en poudre rouillée et en fragments en quelques secondes et ne peut être réparée. Son efficacité est proportionnelle à la puissance du sort et à la sauvegarde.									
CHAIR-LE PIERRE	TERRE		7				28 ENNEMI			0 / 0
	MODIFICATEURS	RÉFLEXION. ANTIMAGIE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.								
	Ce sort crée de magnifiques décorations de jardin à partir des adversaires qui ratent leur jet de sauvegarde, les transformant en rocs. Les créatures qui échouent à leur jet de sauvegarde contre la puissance du sort deviennent des nains de jardin permanents pour l'éternité.									
TREMBLEMENT DE TERRE	8 10	Lorsque cette puissance					26 RANGÉE ENNEMIE	0 / 0		
	force élémentaire est libérée, le sol se fend et tremble dans un cataclysme massif, engloutissant potentiellement les combattants s'ils échouent à leur jet de sauvegarde contre le sort. Même les créatures qui survivent peuvent subir 1D6 dégâts pour chaque niveau de puissance avec lequel il est lancé. Il ne fonctionne que sur un sol ferme.									
TOC TOC		3				5	6	SPÉCIAL		0 / 0
	Déforme le bois d'un coffre ou d'une porte pour tenter de l'ouvrir par magie. Peut déclencher un piège dans un coffre si le sort est lancé avec une compétence inférieure à Expert. L'efficacité dépend du niveau de puissance.									
POISON	TOXINE 1 2	ENNEMI		Les monstres qui échouent à leur jet de sauvegarde						0 / 0
	contre les toxines sont empoisonnés pendant une durée relative au niveau de puissance du sort.									
VAPEURS TOXIQUES	TOXINE 3 5 16	TOUS LES ENNEMIS		4 / 0						
	Un brouillard de vapeur toxique flotte au-dessus de vos têtes et persiste jusqu'à 7 rounds, diminuant de 25 % à chaque round. Toute créature qui inhale ces vapeurs après avoir raté son jet de protection contre les toxines sera empoisonnée.									
ÉCAILLE D'ARAIGNÉE		16			14		10 PERSISTANCE :			0 / 0
	un sort persistant qui contribue aux compétences d'escalade de tous les personnages du groupe. Sa durée est déterminée par le niveau de puissance du sort.									
VIVOGENESE			8				24 INVOCATION			4 / 0
	Cette invocation crée des manifestations spontanées de vie organique issues de la terre elle-même, qui combattent aux côtés du groupe jusqu'à leur mort ou la fin du combat. Elle ne fonctionne que lorsqu'elle est lancée sur un sol ferme. Le niveau des créatures créées est proportionnel à la puissance du sort.									
COLLE PIÈGE					36 42	28 PERSISTE				0 / 0
	Un effet de sort persistant qui tente d'empêcher les composants d'un piège sur une serrure de se déclencher en cas d'erreur. La durée est déterminée par le niveau de puissance du sort.									

PLAQUE DE BLINDAGE		4				4	PERSISTER	0 / 0
	MODIFICATEURS							
	Ce sort persistant améliore le facteur de protection de l'armure de tous les membres du groupe aussi longtemps qu'il dure, jusqu'à 28 tours.							
DIRECTION		1			1 1 PERSISTER	4	Crée une boussole	0 / 0
	magique flottant devant le groupe qui leur indique la direction actuelle dans laquelle ils font face. Le niveau de puissance détermine comment longtemps la boussole persiste.							
CRÉER UN GOLEM				8		28	INVOQUER	0 / 0
	Nécessite une pierre comme composant. Ce sort crée un golem vivant à partir de la matière environnante, qui combattra pour le groupe jusqu'à sa destruction. La force et le niveau du golem sont déterminés par son niveau de puissance.							
POURRITURE DES ARMES						22	ENNEMI	0 / 0
	Tout combattant victime de cette magie peut voir ses armes s'effondrer sous ses mains, le laissant sans défense. Le résultat dépend de la puissance du sort et du jet de sauvegarde des armes utilisées.							
ESPRIT								
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	ONNE N H	P UN G	S UN G ET	CIBLE PPL	F/B
BÉNIR			1				2 CAMARADE	0 / 0
	Accorde une prière divine à la cible, améliorant ses aptitudes au combat et augmentant ses chances de succès, tant en attaque qu'en défense. Selon le niveau de puissance.							
GUÉRIR LA MALADIE			4		5 4		8 CAMARADE Ce sort	0 / 0
	est destiné à purger le corps de la maladie. Le résultat dépend de la puissance du sort et de l'étendue de l'affliction au moment du lancement.							
GUÉRISON LOURDE BLESSURES			3		4 5		8 CAMARADE	0 / 0
	Soigne 1D12 points de vie de dégâts à un membre du groupe par niveau de puissance. Ce sort ne ressuscitera pas les morts et ne guérira pas les affections dont la cible pourrait souffrir.							
LUMIÈRE DE SOIN COND			1		1	1	4 CAMARADE	0 / 0
	Tente de guérir un personnage de maladies mineures telles que la cécité, l'irritation, la nausée et le silence. Le résultat dépend de la puissance du sort.							
LUMIÈRE DE SOIN BLESSURES			1		1 2		2 CAMARADE	0 / 0
	Soigne 1D6 points de vie de dégâts à un membre du groupe par niveau de puissance. Ce sort ne ressuscitera pas les morts et ne guérira pas les affections dont la cible pourrait souffrir.							
PIERRE À CHAIR			7				16 CAMARADE	0 / 0
	Ce sort vise à ramener à la vie un personnage pétrifié. La réussite dépend du degré de pétrification du personnage et de la puissance du sort.							
NUAGE DE GUÉRISON	16 0 / 0						36 PARTIE	
	RÉFLEXION DES MODIFICATEURS. ANTIMAGIE.							
	Invoque un nuage lumineux d'énergie mystique qui soigne tous les membres du groupe de 3D8 points de dégâts par niveau de pouvoir. Ce nuage diminue de 50 % à chaque round jusqu'à sa dissipation.							
NEUTRALISER			4 7 4	10	CAMARADE			0 / 0

[illegible]

PSYCHÉ									
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	ON N H	P UN G	S UN G ET	CIBLE PPL		F/B
CHARME	MESMERIC 1 2 MODIFICATEURS D'ENNEMI						RÉFLEXION. PROTECTION.		0 / 0
	Transforme un ennemi en allié en envoûtant son esprit avec un mélange déroutant de sensations bienveillantes et amicales. S'il ne parvient pas à surmonter les effets de ce sort, l'ancien ennemi se lancera joyeusement dans une campagne visant à détruire ses propres compagnons jusqu'à ce que les effets se dissipent. Durée proportionnelle au niveau de puissance.								
LECTURE DES ESPRITS						4 32 SPÉCIAL			0 / 0
	8 MODIFICATEURS RÉFLEXION. ANTIMAGIE.								
	Un scan psychique de la conscience d'un PNJ avec lequel le groupe interagit, afin de recueillir des indices intéressants sur ses pensées. Ce sort peut souvent s'avérer précieux pour discerner. Les motivations d'un PNJ ou l'extraction d'informations utiles. La puissance du sort détermine la profondeur à laquelle les recoins de l'esprit sont pénétrés.								
CONFUSION MENTALE		3				2	6	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	Brouille l'esprit de ses ennemis avec des absurdités, les encourageant à tituber en se balançant bêtement dans le vide. Les adversaires les plus malins peuvent garder la tête froide grâce à la puissance du sort et à leur vulnérabilité aux attaques mentales.								
DÉTECTER LE SECRET 1	PERSISTANT Après avoir lancé ce sort, un œil mystique flottant apparaît au-dessus de votre					1			0 / 0
	tête et affiche un point d'interrogation chaque fois que quelque chose de caché ou de secret est détecté. À proximité. Un outil indispensable pour détecter des objets, des murs secrets, des portes et autres éléments cachés. La durée dépend du niveau de puissance.								
AMÉLIORÉ IDENTIFIER						4	12 PERSIST		0 / 0
	Incantation magique utile pouvant révéler la véritable identité des objets et des monstres. Son effet dure jusqu'à sa réussite. Sa précision dépend du niveau de puissance utilisé. Elle peut éclairer le lanceur non seulement sur les propriétés d'un objet, mais aussi sur sa nature et son histoire.								
IDENTIFIER		1				1	4	PERSISTER	0 / 0
	Incantation magique utile pouvant révéler la véritable identité des objets et des monstres. Son effet dure jusqu'à sa réussite. Sa précision dépend du niveau de puissance du sort.								
LOCALISER L'ARTICLE		6 5					16 SPÉCIAL		0 / 0
	Le lanceur entre dans une transe méditative qui lui permet de détecter les objets à proximité du groupe, même s'ils sont dissimulés ou enterrés. La taille de la zone révélée par le sort dépend de la puissance du sort lancé.								
HAVRE DE SÉCURITÉ		2 1 3 4 1					8	SPÉCIAL	0 / 0
	Ce sort étend la conscience du lanceur pour lui permettre de Détecte les endroits à proximité où le groupe peut se reposer en toute sécurité, sans être attaqué par des monstres pendant son sommeil. À son niveau de puissance maximal, il révèle également les cellules de la carte à l'emplacement actuel.								
VRAIE VISION		7 7				4	16 PERSIST		0 / 0
	Dissipe l'apparence de solidité des murs et objets illusoire, permettant au groupe de voir au-delà d'eux d'éventuels passages ou éléments cachés. La durée est directement proportionnelle au niveau de puissance.								
SITUER		10				7	24 SPÉCIAL		0 / 0

[illegible]

	pénétrer. Durée et force relatives au niveau de puissance.	
ŒIL DE MAGICIEN	5 16 SPÉCIAL	0 / 0
	Une projection mentale utile permet au lanceur de se concentrer pour visualiser mentalement tous les éléments du terrain environnant. La circonférence de la zone visualisée dépend de la puissance du sort.	
DÉTECTER LA MAGIE	1 2 12 PERSIST Fait	0 / 0
	briller tous les objets magiques de l'inventaire avec un halo violet. Utile pour déterminer si certaines armes sont magiques, à utiliser contre les monstres qui ne peuvent être touchés que par des armes enchantées.	
ANTIMAGIE	SORCELLERIE 28 SPÉCIAL 712 Un champ d'énergie apparaît autour de 6 monstres maximum,	0 / 0
	ce qui atténue leurs pouvoirs magiques et fait échouer ou échouer bon nombre de leurs sorts.	
	Durée et force dépendant du niveau de puissance.	
SENS DU DANGER	3 12 SPÉCIAL : Permet la	0 / 0
	vision psychique de tous les monstres en embuscade dans la région actuelle. La circonférence de la zone visualisée est proportionnelle à la puissance du sort.	
LIRE LA MAGIE	2 1 4 CAMARADE :	0 / 0
	Augmente temporairement la compétence de scribe d'un personnage afin de l'aider à écrire un nouveau sort difficile dans son grimoire. Augmentation de la compétence proportionnelle à la puissance du sort.	

INFERNAL											
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	ON N H	P UN G	S UN G ET	CIBLE PPL			F/B	
MODIFICATEURS DE MORT DE		9 8 6					22 TOUS	LES ENNEMIS 5 / 0			
	PORTE	RÉFLEXION. ANTIMAGIE.									
	COSMIQUE : ouvre un portail vers un autre plan de réalité, exerçant une puissante attraction sur les créatures d'autres plans, comme les démons et les entités astrales. En cas d'échec à leur jet de sauvegarde, ils sont aspirés par la porte qui se ferme. La réussite dépend de la puissance du sort.										
ÉCRASEMENT MAIN	SYSTÈME	5 6 4					12 ENNEMI			2 / 2	
	MODIFICATEURS	RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.									
	Une main spectrale colossale se matérialise de nulle part sous le contrôle du lanceur de sorts, s'écrasant sur un seul monstre vers lequel elle est dirigée, infligeant 6D8 dégâts par levier de puissance.										
VENT DU DIABLE				6			20 TOUS	LES ENNEMIS 1 / 0			
	MODIFICATEURS	RÉFLEXION. PROTECTION.									
	DE MORT : Un vent hurlant surgit de nulle part autour d'un groupe de 6 monstres maximum, les fouettant de pierres et de débris, infligeant 1D6 dégâts par niveau de puissance. Certains monstres peuvent être effrayés ou confus.										
REDOUTER	MENTAL 12 TOUS LES ENNEMIS 0 / 10				2						
		RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.									
	MODIFICATEURS : Provoque chez les créatures affectées par le sort un sentiment de terreur et un pressentiment de malheur. Succès et durée relatifs.										
	au pouvoir sur lequel le sort est lancé.										
ESSAI D'INSECTES CAUSTIQUE	3 1 4 MODIFICATEURS						6	TOUS LES ENNEMIS 1 / 0			
	RÉFLEXION. ANTIMAGIE.										
	Un nuage d'insectes grouillant sort de la bouche du lanceur et plane au-dessus d'un seul groupe de 6 monstres maximum, infligeant 1D4 dégâts par pouvoir. Niveau. Ces insectes peuvent également provoquer irritation et confusion. L'essaim persiste jusqu'à 6 rounds, diminuant sa férocité de 50 % à chaque round.										
SUPPRIMER LA MALÉDICTION		4					20 CAMARADE Tente			0 / 0	
	de lever une malédiction physique sur un joueur et de libérer les objets maudits équipant son corps. Succès relatif.										
	au niveau de puissance du sort lorsqu'il est lancé.										
CONVOQUER ENFER				10			36 INVOCATION			6 / 0	
	Ce sort tente d'invoquer des créatures des régions infernales pour combattre aux côtés du groupe. La force des créatures invoquées est										
	par rapport au niveau de puissance.										
SORCIÈRE	ENNEMI DE LA MORT : lance une malédiction sur la cible, l'empêchant de									1 / 0	
	combattre, de réagir et de sauvegarder. La force de la malédiction dépend de la puissance du sort.										
FLUIDES	SYSTÈME ENNEMI : Provoque l'apparition de gros furoncles malades sur la créature									2 / 0	
	malchanceuse. La réussite du sort et son effet total dépendent de sa puissance.										
PENTACLE			9		Le		16 PARTIES			6 / 0	
	lanceur dessine un grand pentagramme circulaire autour du groupe, qui repousse les créatures démoniaques et leurs attaques magiques. La force et la durée du sort dépendent du niveau de puissance auquel il est lancé.										
	Ce sort ne peut être utilisé que sur un terrain solide.										
CAUCHEMAR MENTAL				4			14	ILLUSION		7 / 0	

	Crée l'illusion d'une créature étrange et terrible qui combat pour le compte du groupe. La majorité des monstres doivent croire à l'illusion pour qu'elle prenne effet. Le niveau du monstre illusoire dépend de son niveau de puissance.										
PROTECTION CONTRE LES DÉMONS							10	CAMARADE		0 / 0	
	3 Le lanceur de sorts fait un signe impie sur le front d'un seul personnage qui repousse les créatures démoniaques et leurs attaques magiques. La force et la durée du sort dépendent du niveau de puissance auquel le sort est lancé.										
NÉCROMANTIQUE											
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	UN N H	P UN G	S UN G ET		CIBLE PPL		F/B	
POURRITURE DU CERVEAU				1		2	4	ENNEMI		0 / 0	
	MODIFICATEURS	PROTECTION.									
	MENTAUX : un sort dévastateur qui provoque folie et confusion chez un seul monstre. Son succès et son efficacité dépendent de sa puissance.										
REGARD MORTEL				12	16		28	TOUS	LES ENNEMIS 5 / 6		
	MODIFICATEURS	RÉFLEXION. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.									
	DE MORT Un regard poignant du lanceur sur un groupe de six monstres maximum. Toute créature capable de croiser le regard du lanceur doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie de mort, sous peine d'être tuée instantanément. La réussite dépend de la compétence du lanceur et de son niveau de puissance.										
CRYPT CLARION MENTAL				9			14	RANGÉE ENNEMIE	0 / 0		
	Une trompette horrible retentit avec un cri strident et perçant qui sème la terreur chez les adversaires. Le sort peut démoraliser gravement les monstres et en pousser certains à fuir, terrorisés. Son efficacité dépend du niveau de puissance.										
BANNISSEZ LES MORTS-VIVANTS	DEATH 16	TOUS	LES	ENNEMIS	1 / 0						
	Tente de désanimer un groupe de jusqu'à 6 morts-vivants pour les ramener à leur état d'inanimé. La réussite dépend de la puissance du sort.										
DOIGT DE LA MORT	LA MORT			8	12		18	ENNEMI		4 / 4	
	MODIFICATEURS :	RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.									
	Le lanceur pointe un doigt vers un monstre, le condamnant à l'extinction s'il ne parvient pas à effectuer un jet de sauvegarde contre la magie de mort. La réussite dépend du niveau de puissance et de la compétence du lanceur.										
DRAIN DE VIE	SYSTÈME 13 :	Tente de drainer tous les					32	ENNEMI		8 / 0	
	points de vie d'un monstre et de les transférer au lanceur. La réussite dépend du niveau de puissance et de la compétence du lanceur.										
PROTECTION DES MORTS-VIVANTS			4	2	7	Le		26	CAMARADE	4 / 0	
	lanceur de sorts crée un glyphe de protection au-dessus de la tête d'un personnage qui repoussera les morts-vivants et leurs attaques magiques tant qu'il durera. La durée et la force dépendent du niveau de puissance.										
CONVOQUER MORTS-VIVANTS				4			12	INVOCATION		0 / 0	
	En cas de succès, invoque une armée de morts-vivants venus de la terre pour combattre aux côtés du groupe. Le niveau et le nombre de monstres invoqués dépendent du niveau de puissance utilisé.										
TENIR UN MORT-VIVANT PARALYSÉ			3	2			8	TOUS LES ENNEMIS	1 / 0		
	Immobilise tout mort-vivant d'un groupe de six créatures maximum en cas d'échec à son jet de sauvegarde. La durée d'immobilisation est directement proportionnelle à la puissance du sort.										

NUAGE DE LA MORT	12	MODIFICATEURS DE LA MORT				34	TOUS LES ENNEMIS	6 / 0	
									RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.
									<p> invoque un nuage noir de mort qui plane au-dessus d'un groupe de 1 à 6 monstres et tente de les éliminer à chaque tour sans sauvegarde contre la magie de mort. Le nuage persiste jusqu'à 6 tours selon le niveau de puissance et sa puissance diminue de 50 % à chaque tour.</p>
SOUHAIT DE MORT MORT				22			36	RANGÉE ENNEMIE	10 / 0
									RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.
									<p>MODIFICATEURS : Cette magie extraordinaire est le pouvoir ultime qui peut être déchaîné sur ses adversaires. En se concentrant simplement sur l'idée, le lanceur peut Tuez instantanément tous les ennemis du groupe s'ils échouent à leur jet de sauvegarde contre la magie de mort. La réussite dépend de la puissance et de la compétence du sort.</p>
RESSUSCITER LES MORTS			10				36	SPÉCIAL Ce sort peut	0 / 0
									<p>ramener à la vie de nombreuses races impossibles à ressusciter par magie ordinaire, ou des personnages morts depuis plus de 7 jours. Il peut également ressusciter de vieux os pour invoquer un allié du passé. La réussite dépend du niveau de puissance.</p>

ARCANUM									
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	<small>CHARGES</small> N H	P UN G	S UN G ET	CIBLE PPL		F/B
MODIFICATEURS DE SORCELLERIE							18 TOUS	LES ENNEMIS 2 / 1	
	DE BÂILLON HERMÉTIQUE RÉFLEXION. ANTIMAGIE.								
	Provoque la formation d'une bulle d'énergie absorbant le son autour d'un groupe de 6 monstres maximum, les empêchant de faire des incantations. Durée et force par rapport au niveau de puissance.								
CLONAGE DE MATIÈRE							32 SPÉCIAL		0 / 0
	Clone des copies parfaites d'un objet sélectionné, la quantité créée dépendant du niveau de compétence et de puissance auquel le sort est lancé.								
NIMBUS PUISSANT							20 FÊTE		4 / 0
	Ce sort restaure les points de vie, la vitalité et le moral de tout le groupe. L'efficacité totale est proportionnelle au niveau auquel le sort est lancé.								
INVISIBILITÉ							22 LANCEUR DE		2 / 0
	JEU : Fait disparaître un personnage du groupe jusqu'à ce que le sort disparaisse ou qu'il attaque une autre créature. Ce personnage est ainsi quasiment immunisé contre les attaques, car aucun ennemi ne peut le voir. caractère. La durée est relative au niveau de puissance.								
RAYONS ARC- EN-CIEL ENVAHISSANTS							16 TOUS	LES ENNEMIS 5 / 1	
	Un puissant arc-en-ciel scintillant apparaît au-dessus des têtes d'un groupe de 6 adversaires maximum, produisant une variété d'effets, dont 3D6 dégâts par niveau de puissance.								
RECHARGER							18 SPÉCIAL	Restaure	0 / 0
	les charges magiques d'un objet afin qu'il puisse être réutilisé s'il est épuisé. Le nombre de charges restaurées dépend de la puissance du sort au moment du lancement.								
DIMENSION PORTE							32 SPÉCIAL		0 / 0
	Ce sort crée un portail servant de sortie lors d'un voyage dans le plan astral via un sort de téléportation. Il peut parfois mal fonctionner et projeter le groupe dans la roche ou la terre, tuant tout le monde instantanément.								
ILLUSION							14	ILLUSION :	2 / 0
	Crée une illusion très convaincante d'une entité puissante combattant pour le compte du groupe. La majorité des monstres doivent croire à l'illusion pour qu'elle prenne effet. Le niveau et la force de l'illusion dépendent du niveau de puissance.								
TÉLÉPORTATION							32 SPÉCIAL		0 / 0
	MODIFICATEURS ANTIMAGIQUES.								
	Ce sort téléporte le groupe à travers le plan astral vers une porte précédente qui a été définie avec le sort complémentaire Porte Dimensionnelle. Peut parfois mal fonctionner et projeter le groupe dans la roche ou la terre, tuant tout le monde instantanément. Il est arrivé que le groupe soit bloqué dans le plan astral.								
MIROIR MIRAGE 24 PERSISTANT. Lors du lancement de ce sort, un miroir doré scintillant apparaît									0 / 0
	flottant dans les airs devant le groupe, pendant 60 rounds maximum. Ce miroir peut absorber et même refléter les attaques de regard et d'autres formes de magie nécessitant une ligne de vue entre le lanceur et le castelé.								
VOYAGE ASTRAL Ce							26 SPÉCIAL		0 / 0
	sort peut transporter le groupe vers l'un des nombreux plans du								

	D'autres dimensions, y compris le plan astral, le feu ou l'eau. Il peut parfois mal fonctionner et précipiter le groupe dans la roche. Les résultats varient selon le niveau de puissance et les compétences du lanceur.											
ELDRITCH S												
ÉPELER	SAVEVS	S LE R	H LE L	<small>DAVE</small> N H	P UN G	UN G ET	CIBLE PPL		F/B			
RÉFLEXION DES MODIFICATEURS							28 ENNEMI		4 / 0			
		DU SYSTÈME ETHERWARP . ANTIMAGIE.										
		Déforme le corps physique des créatures astrales, leur infligeant jusqu'à 4D8 dégâts par niveau de pouvoir. La réussite dépend des compétences du lanceur.										
DESTRUCTEUR VORTEX	SORCELLERIE						36 RANGÉE ENNEMIE 5 / 4					
		RÉFLEXION DES MODIFICATEURS. ANTIMAGIE.										
		Un incroyable tourbillon d'énergie cosmique apparaît, crachant des jets de gaz volcaniques pouvant infliger jusqu'à 6D8 dégâts par niveau de puissance aux monstres et produire divers effets néfastes. La réussite dépend de la compétence du lanceur et de la puissance du sort.										
DÉTECTER INVISIBLE	MAGNÉTIQUE						20 RANGÉE ENNEMIE 0 / 0					
		Disperse le voile d'invisibilité autour des adversaires afin qu'ils soient visibles et frappés au combat. Son efficacité dépend directement du niveau du sort.										
MORTEL LAMES	SYSTÈME						26 TOUS LES ENNEMIS 6 / 2					
		RÉFLEXION. ANTIMAGIE. BOUCLIER ANTIMISSILE. PROTECTION.										
		Un tourbillon apocalyptique de barbelés déchiquetés déchire les rangs des monstres infligeant 10D8 par niveau de puissance. Les monstres peuvent être enveloppés et immobilisés par ce fil même s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre les dégâts.										
DÉSINTÉGRER LE SYSTÈME							32 ENNEMI		10 / 0			
		MODIFICATEURS RÉFLEXION. ANTIMAGIE. PROTECTION.										
		Si ce sort réussit, il fera exploser spontanément une créature ciblée dans un souffle de poussière d'un simple geste de la main du lanceur. Le succès dépend du niveau de puissance et des compétences du lanceur.										
MOONBEAM MESMÉRIQUE							24 RANGÉE ENNEMIE 4 / 0					
		CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.										
		Ce sortilège horrible fait apparaître une image enchantée de la lune, susceptible de provoquer une folie collective chez les animaux ou les loups-garous qui échouent à leur jet de sauvegarde contre l'hypnose. Les lycanthropes qui voient cette illusion peuvent devenir redevables au lanceur de sorts et se battre féroceement entre eux.										
INVOCATION I							16 INVOCATION		4 / 0			
		Invoque un groupe mineur de monstres pour combattre pour le groupe avec d'excellentes chances de succès par rapport au niveau de puissance.										
INVOCATION II							22 INVOCATION		8 / 0			
		Invoque un groupe important de monstres puissants pour combattre pour le groupe avec d'excellentes chances de succès par rapport au niveau auquel il est lancé.										
LE TEMPS S'ARRÊTE							36 PERS ST		0 / 0			
		MODIFICATEURS : RÉFLEXION.										
		interrompt littéralement le cours du temps autour du groupe, lui permettant d'attaquer ses ennemis pendant l'interruption du temps. La durée est déterminée par la puissance du sort.										

PROTÉGER VS PLANTES							36 CAMARADE	0 / 0
	Ce sort offre une protection contre les attaques de toutes les formes de vie végétale grâce à un champ répulsif.							

Multiclassement

L'un des plaisirs de la progression professionnelle dans Grimoire réside dans la possibilité de changer de classe en atteignant des niveaux supérieurs afin d'explorer une nouvelle carrière. Tant que vous remplissez les conditions requises pour la nouvelle classe et qu'elle figure dans la liste des professions éligibles à la migration pour votre classe actuelle, vous pouvez en changer à tout moment après le niveau 4. Les PNJ ne peuvent pas se multiclasser et restent bloqués dans la profession qu'ils avaient lors de leur recrutement.

Les changements de classe sont limités à trois carrières, selon la profession actuelle. Vous ne pourrez jamais revenir à une profession que vous avez déjà exercée, alors choisissez judicieusement. Vous découvrirez éventuellement qu'un personnage devra choisir une classe de retraite, car il n'a plus de carrières.
peut migrer légalement vers.

Les statistiques de la race et de la profession sont réinitialisées au minimum lors du changement de classe. Vous conservez toutes les compétences et tous les sorts acquis précédemment. Votre niveau est réinitialisé à 1 et vos tables d'expérience, issues de la nouvelle profession, détermineront la progression de votre personnage.

Un multiclassage judicieux peut produire des personnages très puissants et expérimentés s'il est réalisé avec discernement et lorsque vous pensez avoir atteint le sommet de votre art. Vers le niveau 10, la progression devient très difficile dans Grimoire en raison des points d'expérience requis pour passer au niveau suivant, et de nombreux joueurs choisissent alors d'essayer une autre carrière pour ce personnage.

PROFESSIONS CHANGEMENTS DE CARRIÈRE
Guerrier Ranger, Berserker, Pirate
Wizard Thaumaturge, Necromancer, Sage
Clerc Templier, Barde, Sage
Thaumaturge Wizard, Necromancer, Sage
Necromancer Wizard, Thaumaturge, Sage
Ranger Guerrier, Voleur, Assassin
Barde voleur, pirate, assassin
Guerrier templier, clerc, barde
Guerrier Berserker, Ranger, Pirate
Bouffon Voleur, Barde, Assassin
Barde, Clerc, Bouffon, Sage
Guerrier forgeron, Berserker, Pirate
Pirate Voleur, Berserker, Assassin
Guerrier assassin, voleur, berserker
Sage sorcier, clerc, thaumaturge

Tableau d'expérience

POINTS D'EXPÉRIENCE REQUIS POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUIVANT

PROFESSION L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7					L8	L9
Guerrier	1000	1000	1000	2250	5062	11389	25625	57656	115312			
Magicien	1200	1200	1200	2820	6627	15573	36597	86003	172006			
Clerc	1250	1250	1250	2937	6902	16220	38117	89575	179150			
Thaumaturge	1150	1150	1150	2702	6350	14922	35067	82407	193656			
Nécromancien	1800	1800	1800	4320	10368	24883	59719	143326	286652			
Ranger	900	900	900	2160	5184	12442	29861	71666	143332			
Voleur	850	850	850	1955	4496	10341	23784	54703	109406			
Templier	1350	1350	1350	3240	7776	18662	44789	107494	214988			
Berserker	1000	1000	1000	2300	5290	12167	27984	64363	128726			
Bouffon	2400	2400	2400	5640	13254	31147	73195	172008	344016			
Barde	1250	1250	1250	3000	7200	17280	41472	99533	199066			
forgeron	850	850	850	2040	4896	11750	28200	67680	135360			
Pirate	1400	1400	1400	3290	7731	18168	42695	100333	200666			
Assassin	2100	2100	2100	5145	12605	30882	75661	151322	302644			
Sage	750	750	750	1837	4501	11027	27016	66189	132378			