



# 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 au niveau international  
Copyright 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 la "fête" ? .....	9
Qu'est-ce qu'un "personnage" ? .....	10
Hyperborea .....	11
Au-delà du vent du nord .....	13
Menu principal .....	14
L'histoire .....	15
Crédits .....	16
Début du jeu .....	17
Démarrage rapide ! .....	19
Bibliothèque des personnages .....	20
Créer .....	21
Choisir la race .....	22
Choisir le sexe .....	23
Choisir le bonus .....	24
Choisir une profession .....	25
Distribuer les points de bonus .....	26
Choisir les sorts .....	27
Sélectionner le nom du caractère .....	28
Sélectionner un portrait de personnage .....	29
Fini de créer un personnage .....	30
Supprimer .....	31
Changer le portrait .....	32
Changer de nom .....	33
Inspecter l'inventaire .....	34
Assemblez la fête .....	35
Constitution d'un groupe .....	37
Colonnes réservoirs .....	38
Équipes stratégiques .....	39
Meurtre des hobos .....	40
Blitzers magiques .....	41
Forces de l'écaille .....	42
Configuration .....	43
Charger le jeu .....	47
Parti du démantèlement .....	48
Aventure .....	49
Vue d'ensemble .....	52
Les sorts persistants .....	54
Légende .....	57
Barre d'inventaire .....	58
Fente de chute .....	60
Résumé du logo .....	61
Narratif .....	62

Commandes du jeu .....	63
Repos .....	64
Orienteur .....	66
Journal .....	68
Options .....	69
Pile d'or .....	70
Atelier d'inventaire .....	71
Plaque de personnage de fête .....	73
Sous-menu Portrait .....	75
Revue des personnages .....	76
Etiquette de nom .....	78
Barres d'état .....	79
Résistances .....	81
Conditions .....	82
Fonctionnement .....	83
Equipement .....	85
Panel d'essais .....	87
Conseils pour la progression des niveaux .....	88
Livre de sorts .....	89
Lockpicking .....	91
Coffres .....	92
Crocheter des serrures de coffre .....	93
Portes .....	95
Forcer une porte .....	96
Crocheter les serrures de portes .....	98
Rencontres .....	99
Combattre .....	100
Bataille .....	102
Attribution des ordres .....	103
Ordres de combat .....	105
Type d'attaque .....	106
Sorts de nuages .....	108
Invocation .....	109
Conclusion .....	110
PNJ .....	111
Interaction avec l'environnement .....	113
Conversation .....	114
Articles d'exposition/de don .....	115
Parlay .....	116
*Avancement des niveaux .....	117
Système de jeu de rôle .....	118
Races des personnages .....	119
Attributs des personnages .....	126
Professions des personnages .....	128
Compétences des personnages .....	132
Résistances des personnages .....	136
Conditions de caractère .....	137
Classe d'armure du personnage .....	140

Magie .....	141
Lancer des sorts .....	142
Pages du livre de sorts .....	143
Sortilèges classés par pages .....	144
Polyvalence .....	162
Tableau d'expérience .....	163

## Introduction

Bienvenue dans le système de jeu de rôle fantastique du Grimoire. Vous êtes sur le point de vous embarquer pour un voyage passionnant qui vous mènera, vous et les personnages que vous créerez, dans un monde mythique où l'aventure dépasse vos rêves les plus fous.

Grimoire peut être différent des jeux auxquels vous avez déjà joué. Il ne s'agit pas d'un jeu d'action en temps réel de type "hack'n'slash" ou d'une série de puzzles. Grimoire est un jeu de rôle classique qui met l'accent sur l'expérience du joueur unique : 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 et de persévérance. Tout dans ce jeu a été conçu pour vous impliquer, vous ravir et mettre à l'épreuve vos prouesses en tant qu'amateur de jeux de rôle sur ordinateur.

Ce jeu ne contient pas de violence graphique, de blasphèmes, de drogues, de nudité ou de situations pour adultes. Nous l'avons conçu pour plaire à toutes sortes de personnes, de 6 à 60 ans, en faisant simplement le meilleur jeu possible. Bien que le jeu mette en scène de la "magie" et des "monstres" dans un cadre imaginaire, il ne faut en aucun cas y voir une approbation de l'occultisme ou du surnaturel. Nous avons conçu ce jeu pour le plaisir de tous ceux qui y jouent, quel que soit leur âge.

Les éléments de l'histoire que vous trouverez dans ce jeu résonnent avec les archétypes classiques des légendes et des mythes du monde occidental et de nombreuses autres cultures, mélangeant de nombreux décors et mythologies différents en une grande tapisserie qu'est 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 est la quantité d'amusement, d'évasion et de plaisir pur qu'il vous apporte, à vous et aux autres personnes avec qui vous le partagez. Si vous appréciez ce jeu, parlez-en à vos amis et encouragez-les à l'acheter, à télécharger et à y jouer. Vous contribuerez ainsi à préserver les meilleures valeurs créatives de l'industrie du jeu vidéo et à encourager un divertissement électronique sain pour vous et pour les autres.

Nous avons eu beaucoup de plaisir à le créer et nous espérons que cela transparaîtra dans le produit final. Si vous passez bon moment en y jouant, n'hésitez pas à nous le faire savoir en nous envoyant un courriel 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 entriez. Dans ce monde, la magie est réelle. Des lieux magnifiques, exotiques et étranges recèlent d'anciens secrets, des trésors cachés et des monstres redoutables. Les braves héros ont besoin de toute intelligence, de toute leur magie et de toute leur force pour résoudre des énigmes mortelles et survivre face à de terribles méchants.

Dans ce monde, vous dirigez non pas un mais plusieurs personnages que vous créez et auxquels vous donnez vie. Comme dans les contes, c'est à vous d'équilibrer cette joyeuse bande d'aventuriers afin de vous assurer qu'elle possède les compétences nécessaires pour relever les défis imprévisibles auxquels elle est confrontée dans sa quête.

À l'origine, l'art du jeu de rôle fantastique se limitait à des jeux basés sur des règles administrées par des jets de dés, des figurines et des cartes en papier. Avec l'avènement de l'ordinateur personnel, la promesse de jeux fantastiques beaucoup plus riches et engageants semblait être une progression naturelle. Grimoire continue de refléter l'héritage de ce style de jeu dans la structure de ses règles et de son système afin d'attirer à la fois les admirateurs des jeux de plateau et de dés traditionnels et les joueurs qui s'intéressent au genre des jeux d'ordinateur. Le jeu de rôle fantastique sur ordinateur est très complémentaire du format de jeu original, particulièrement dans le cas de Grimoire qui est modelé directement sur l'expérience qu'un joueur a lorsqu'il est assis autour d'une table et qu'il utilise des dés et des feuilles de papier pour enregistrer des informations.

## Qu'est-ce que l'écran d'action ?

C'est là que se déroulent toute l'action et l'aventure ! Que vous créiez et assembliez votre propre groupe ou que vous vous lanciez directement dans le jeu à l'aide du bouton Démarrage rapide du menu principal, c'est ici que vos personnages explorent un environnement en 2,5D d'une beauté à couper le souffle, combattent des monstres féroces, examinent leur inventaire, parlent aux [personnages](#) qu'ils rencontrent et (avec un peu de chance) gagnent le jeu !





## Qu'est-ce que la "fête" ?

Le plaisir que procure le Grimoire Fantasy Roleplaying System vient en grande partie du défi que représente la gestion d'un groupe diversifié de personnages différents dotés de capacités individuelles et de la coordination de tous les membres afin de remporter la victoire dans une multitude de situations à la fois menaçantes et intrigantes.

Ce groupe est appelé le "**groupe**" dans les jeux de rôles fantastiques. Les personnages qui appartiennent à ce groupe sont appelés "**GPC**" dans le système de jeu de rôle du Grimoire.

L'acronyme **GPC** signifie "**Game Player Character**" (**personnage du joueur**). Dans le système de jeu de rôle du Grimoire, vous pouvez avoir jusqu'à huit personnages (**GPC**) dans une partie.

La bibliothèque de personnages vous permet de créer votre propre liste de personnages personnalisés pour une aventure, mais si vous souhaitez vous lancer directement dans l'aventure, vous pouvez cliquer sur "**Démarrage rapide**" dans le menu principal pour commencer à jouer immédiatement avec un groupe personnages préexistants dont les capacités et les talents sont déjà bien équilibrés. .

## Qu'est-ce qu'un "personnage" ?

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

Grimoire possède plusieurs types de personnages qui peuvent interagir avec le groupe ou participer au combat.

### **GPC** (Game Player Character)

Ce sont les gentils de votre équipe, qui se trouvent dans les emplacements de votre groupe ! Ils sont de votre côté, du moins la plupart du . Vous avez un contrôle total sur les personnages joueurs qui font partie de votre groupe et vous déterminez leurs actions individuelles et leur comportement à la fois pendant le combat et pendant l'aventure.

### **MPC** (Monster Player Character)

Ce sont les , tout le ! sont toujours opposés à vos personnages et apparaissent dans la fenêtre de visualisation lors des combats. Les MPC existent essentiellement pour écraser, tuer et détruire les gentils. Il n'y a rien de mal à cela, sauf si vous êtes un gentil.

### **PNJ** (Personnage non joueur)

Il s'agit de personnages que vous rencontrez au cours de vos voyages, qu'ils soient hostiles ou amicaux. Les PNJ peuvent se joindre à votre groupe et accompagner dans votre quête, ce que les PJM ne peuvent pas faire. Les PNJ ont un éventail d'interactions beaucoup plus large avec votre groupe et ils agissent indépendamment dans le jeu en fonction de leurs motivations. Vous pouvez parler aux PNJ et commercer avec eux, alors que les PJ ne cherchent qu'à se battre dès qu'ils vous rencontrent. Si vous prenez un PNJ à rebrousse-poil, il peut rapidement devenir aussi agressif que n'importe quel MPC.

### **SPC** (Personnage de joueur invoqué)

Il s'agit de monstres qui peuvent être invoqués au cours d'un combat pour se battre au nom du groupe jusqu'à la fin du conflit. Ces monstres peuvent être invoqués par votre groupe ou par ennemis que vous combattez !

## Hyperborée

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

*La muse n'est jamais absente  
de leurs chemins : les lyres s'entrechoquent et  
les flûtes crient et partout des chœurs de jeunes  
filles tourbillonnent.  
Ni la maladie, ni la vieillesse amère ne se mélangent  
dans leur sang sacré ; ils vivent loin du travail et des batailles.*

*Créatures d'un jour ! Qu'est-ce qu'un homme  
? Qu'est-ce qu'il n'est pas ? Un rêve d'ombre  
est notre être mortel. Mais lorsqu'il s'agit d'hommes  
Une lueur de splendeur donnée par le ciel d'Hyperborée, Puis  
repose à jamais sur eux une lumière de gloire.  
Et leurs jours sont bénis.*

### - Pindare, poète lyrique grec

Grimoire se déroule dans le pays de l'"Hyperborée", une terre mythique décrite sous de nombreux noms différents dans de nombreuses cultures à travers le monde. Souvent, elle est utilisée de manière interchangeable avec les continents perdus de l'Atlantide, de la Lémurie ou de Mu... comme un lieu mythique lointain, caché dans des bancs de brouillard, à l'écart du reste du monde. On dit qu'il est habité par des races supérieures, notamment des géants et des hommes-serpents.

L'Hyperborée est basée sur les nombreux écrits disparates de Grecs et d'autres archivistes, de Plinie à Virgile, Pindare, Simonide, Hellanicus et bien d'autres. Tous ces hommes ont décrit ce lieu en même temps que d'autres récits de régions géographiques que nous savons réelles. Personne n'a jamais vraiment compris pourquoi l'Hyperborée a été décrite avec tant d'ardeur alors que tout indique qu'il s'agit d'un lieu mythique. Différents chercheurs ont parfois fait le lien entre les Hyperboréens et les Scythes ou les monts Oural. L'un des points sur lesquels tous les auteurs s'accordent est que l'Hyperborée se trouvait quelque part sur terre, mais qu'il s'agissait d'un endroit difficile à atteindre, qui nécessitait presque une sorte de transformation spirituelle pour y arriver.

L'Hyperborée était généralement considérée comme un lieu où il n'y avait pas de chagrin et idéalisée comme un exemple d'utopie terrestre où il n'y avait pas de guerre, pas de faim, pas de mort et pas de tristesse. J'ai commencé à réfléchir aux implications d'un lieu parfaitement serein et satisfait en permanence. Sans conflit, comment le progrès pourrait-il se produire ? J'ai ensuite imaginé que j'étais responsable d'Hyperborée et que j'avais pour mission de la maintenir intacte. Ferais-je l'erreur de penser que l'introduction d'un peu d'agitation pourrait en fait faire partie de mon travail ? Sur la base de ce postulat initial, l'histoire entière s'est déroulée pour moi assez rapidement, très tôt. Un thème récurrent présent dans mes idées sur le monde depuis mon plus jeune âge est la notion que les humains essaient souvent de réparer un monde qui n'est pas cassé et qui n'a besoin d'aucune intervention de leur part. Ce faisant, ils parviennent toujours à rendre les choses bien pires, voire intolérables, et ils ne savent pas comment récupérer ce qu'ils ne savaient pas qu'ils avaient. J'ai toujours pensé que les humains ont souvent juste assez de cervelle pour se mettre dans une situation désespérée, mais qu'ils n'ont pas la cervelle nécessaire 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 seraient-elles pas commises dans le pays mythique d'Hyperborée ?

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

Je me suis inspiré des figures 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 dans la conception du scénario et de la narration. C'est le résultat de centaines de milliers d'heures lecture, y compris 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 écrit Grimoire, j'ai puisé dans un puits profond de personnages et d'idées que j'avais rassemblés au cours de ma vie. Grimoire ne constitue pas l'essentiel de mes notions, c'est simplement ma première tentative vraiment sérieuse de les mettre en œuvre dans un jeu à monde ouvert bien formé.

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 utilisé par les hommes pour décrire ce qui est invisible, une force qui éclipse tout ce que les mortels pensent et font.

Ils enseignaient que le destin sortait du cœur d'une horloge merveilleuse, une horloge qu'ils appelaient le "Metronome Mysterium", l'horloge du destin.

On dit que l'horloge est sous la garde de l'Exemplaire ailé, le hibou blanc qui sert d'émissaire aux grandes puissances de l'univers.

---

### *L'horloge*

On croyait qu'à une époque lointaine, le hibou blanc avait apporté l'horloge à travers le temps et l'espace, alors que les terres étaient en proie à de terribles conflits, 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 dans les profondeurs de la terre, marquant le temps et le hasard, toutes les forces de la nature étant réglées par le mouvement sans fin de son pendule cosmique.

---

### *La prophétie*

Les prophètes ont également enseigné qu'un jour, à la fin des temps, l'horloge s'arrêterait. Au fur et à mesure que l'horloge ralentirait et s'arrêterait enfin, toute beauté, toute vérité et toute lumière céderaient la place à l'effroyable ère d'anarchie, de ravage, de guerre et de dévastation qui avait existé dans un passé oublié.

Lorsque le ressort de l'horloge s'arrêtera et se taira, le monde se taira lui aussi dans une atmosphère étouffante d'oubli et d'obscurité... pour toujours.

A moins, bien sûr, que quelqu'un ... quelque part, ne retrouve l'horloge ... et ne la remonte à nouveau.

---

## Menu principal

Le menu principal de Grimoire apparaît après l'écran d'accueil et la barre de chargement.



À partir du menu principal, vous pouvez lire l'exposé de l'histoire du jeu, voir les crédits, entrer dans la bibliothèque de personnages pour créer et gérer vos personnages, charger une partie existante ou accéder à l'interface de configuration. Si vous disposez d'un fichier "Quick Start", vous pouvez vous lancer directement dans une nouvelle partie en sauvegardant votre configuration actuelle et la structure de votre groupe.

Si vous avez chargé des personnages dans votre groupe à partir de la bibliothèque de personnages, vous pouvez commencer une nouvelle partie en cliquant sur "Commencer 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 l'Hyperborée et de découvrir le cadre et les prémisses du jeu.

Cliquez sur "**PREV**" pour revenir à la page précédente, sur "**NEXT**" pour avancer d'une page et sur "**EXIT**" pour revenir au menu principal.

## Crédits

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

Cliquez sur "**PREV**" pour revenir à la page précédente, sur "**NEXT**" pour avancer d'une page et sur "**EXIT**" pour revenir au menu principal.



## Début du jeu

Dans la [bibliothèque des personnages](#), il est possible de charger les membres du groupe dans les huit emplacements disponibles, un par un, et de quitter la bibliothèque alors qu'ils sont toujours chargés dans ces emplacements.

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

Le bouton "**Quick Start**" disparaîtra si des membres du groupe sont chargés et le bouton "**Start Game**" apparaîtra ainsi que "**Disband Party**".

Si vous sélectionnez "**Commencer une partie**", une nouvelle partie commencera à l'un des points de départ configurés avec groupe que vous avez constitué 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 commencer une nouvelle partie immédiatement en cliquant sur l'option de menu "**Démarrage rapide**" pour charger un groupe pré-généré et commencer à jouer tout de suite.

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

Dans la bibliothèque de personnages, il est possible de créer votre propre groupe de départ rapide en sauvegardant un groupe que vous avez créé. Il ne peut y avoir qu'un seul départ rapide à la fois dans le jeu, donc si vous choisissez de créer votre propre groupe personnalisé et de le sauvegarder par-dessus le groupe existant, vous perdrez le départ rapide par défaut qui est installé avec le jeu.

## Bibliothèque des personnages

Grimoire permet au joueur de maintenir une bibliothèque de personnages pouvant aller jusqu'à cent et lui permet d'ajouter, de supprimer, d'assembler et de revoir tous les personnages à tout moment. Le joueur peut former des groupes pour commencer une aventure ou simplement sauvegarder des collections de personnages dans des emplacements pour les utiliser ultérieurement comme base d'un nouveau jeu.

Si vous sélectionnez des personnages pour votre groupe et que vous les ajoutez aux emplacements en bas de la fenêtre, vous pouvez commencer une nouvelle partie directement à partir de 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, qui montre le personnage en cours de consultation dans la bibliothèque, et le menu de la bibliothèque à droite, qui montre les actions que vous pouvez effectuer dans le contexte actuel de la bibliothèque.



La fenêtre d'examen sur le côté gauche affiche des informations de base sur un personnage stocké dans la bibliothèque. Vous pouvez voir le nom du personnage, sa race, sa classe, son sexe, son niveau de vie initial et son âge, son prochain niveau d'expérience, son titre, son protecteur, ses points de vie initiaux, ses points d'esprit, ses points de magie, son niveau de vitalité et ses points de magie. La **barre de défilement** située sous cette fenêtre et intitulée "**INDICE DE LA BIBLIOTHÈQUE**" contrôle numéro d'index du personnage que vous regardez dans la bibliothèque - de un à cent emplacements d'index possibles. En déplaçant cette barre vers la gauche ou la droite avec la souris, vous pouvez voir n'importe quel index de la bibliothèque pour un personnage affiché dans la fenêtre d'examen.

## Créer

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

La création d'un nouveau personnage se fait en huit étapes.

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

Les huit étapes de base sont les suivantes :

**Choisir la race**

**Choisir le sexe**

**Choisir le bonus**

**Choisir la profession**

**Distribuer les points de 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)**

**Sélectionner le nom du**

**personnage Sélectionner la**

**profession du personnage**

## Choisir la race

Il existe quatorze [races de personnages](#) différentes parmi lesquelles 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 et peuvent exercer la plus grande variété de professions.

Dans la zone de texte en bas de la fenêtre **"Choisissez une race"**, vous pouvez voir les forces et les faiblesses de chaque race et les limitations de résistance spéciales.

Les carrières les plus faciles pour lesquelles la course est qualifiée sont également répertoriées ici.

Lorsque vous avez sélectionné la race de votre nouveau personnage, cliquez sur **"Ok"** pour continuer ou sur **"Annuler"** si vous souhaitez mettre fin au processus de création de personnage et revenir au menu de la bibliothèque de personnages.



## Choisir le sexe

Choisissez le sexe du personnage que vous créez.

Les hommes et les femmes ont des différences instantanées. Les femelles commencent avec une pénalité de 25 % à la force à la création et une augmentation automatique de 20 % de leur camaraderie.

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

En cliquant sur le bouton "**Annuler**", vous interrompez la création de ce personnage et revenez menu principal.



## Choisir le bonus

Vous avez le choix entre deux types de jet de dés pour générer le bonus. Les deux ont la possibilité de générer le même jet de dés maximum, mais ils ont des minimums différents et la répartition des points peut varier considérablement.

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





## Choisir une profession

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

Certaines professions ne sont pas accessibles au moment de la création du personnage. Plus tard dans jeu, lorsque vos attributs augmenteront, vous pourrez changer de classe. C'est ce qu'on appelle le "[multiclassage](#)", lorsque vous commencez par une profession et que vous en changez par la suite.



## Distribuer les points bonus

Une fois que votre personnage a utilisé le jet de bonus pour porter ses attributs au niveau requis pour profession que vous avez choisie, il est probable qu'il reste souvent des points de bonus. Dans ce cas, un menu de choix s'offre à vous, vous demandant 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 les attributs, les points bonus seront disponibles sous forme de points pouvant être ajoutés aux attributs existants dans l'écran d'évaluation du personnage après le début du jeu. Vous ajouter ces points à n'importe quel attribut autre que le destin.

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

Si vous choisissez d'ajouter les points de bonus à votre attribut de destin, tous les points de bonus restants seront ajoutés à l'attribut de destin. Cela peut avoir un effet profond sur les jets de sauvegarde contre de nombreux types d'attaques qui pourraient autrement être fatales dans le jeu.



## Choisir les sorts

Les lanceurs de sorts qui ont la capacité de lancer des sorts au niveau 1 devront sélectionner les sorts qu'ils souhaitent pour leur personnage au début du jeu.

La plupart des lanceurs de sorts pourront choisir entre 3 et 4 sorts dans ce menu. Une fois qu'ils en ont choisi un, celui-ci disparaît du menu, laissant les autres sorts en option.

Au début d'une nouvelle partie, il est conseillé de choisir des sorts qui permettent d'obtenir une grande variété de magies utiles.

Certains membres du groupe qui sont considérés comme des explorateurs peuvent refléter cela dans le rôle qu'ils jouent au début du jeu en choisissant des sorts destinés à faciliter la découverte et l'examen de l'environnement. D'autres membres du groupe, qui ont pour mission d'offrir de puissantes offensives en combat, choisiront des sorts utiles pour combattre les monstres.

D'autres membres du groupe, comme les clercs, peuvent vouloir concentrer leurs sorts sur la guérison et le soutien des autres membres du groupe. Il peut être judicieux de choisir des sorts qui reflètent plusieurs de ces intentions lors de la création du personnage.

Lorsque le personnage est ajouté à un groupe, son livre de sorts dans le jeu contiendra tous les sorts sélectionnés pour être lancés au niveau 1.



## Sélectionner le nom du personnage

Vous devrez donner un nom à votre personnage pour l'identifier dans votre groupe. Les noms de personnages peuvent comporter un maximum de 20 lettres et espaces. Cela devrait suffire pour la plupart des noms que vous pourriez donner à ce membre du groupe. Les espaces qui suivent le nom seront supprimés.

Si vous n'arrivez pas à trouver un bon nom pour le personnage ou si vous souhaitez que l'on vous propose un nom approprié pour cette race et cette profession, vous pouvez cliquer sur "Suggérer" et un nom possible pour le personnage s'affichera automatiquement dans la zone de texte. Si vous cliquez plusieurs fois sur "Suggérer", d'autres noms susceptibles de convenir à ce membre du groupe seront choisis de manière aléatoire.



## Sélectionner le portrait du personnage

La dernière étape de la création de personnage consiste à choisir le portrait qui représentera votre personnage dans le jeu. Il y a quarante portraits d'hommes et de femmes dans Grimoire et vous pouvez choisir n'importe lequel d'entre eux. Il est recommandé de choisir un portrait correspondant à la race et à la profession de votre personnage. Si vous n'êtes pas sûr de votre choix, vous pouvez cliquer sur le bouton "Suggérer" et voir quels sont les portraits qui correspondent le mieux à la race et à la profession de votre personnage. Chaque fois que vous cliquez à nouveau sur "Suggérer", le curseur de surbrillance du portrait passe à un autre portrait logiquement possible.

Il n'y a aucune restriction quant au choix de l'un d'entre eux, vous pouvez donc choisir ce que vous voulez pour votre personnage. Vous pouvez toujours passer à un autre portrait une fois que le jeu a commencé si vous décidez d'en changer. Vous pouvez également changer le portrait que vous avez sélectionné à tout moment en cliquant sur "[Changer de portrait](#)" dans le menu principal de la bibliothèque.





## Fin de créer un personnage

vous aurez réussi à créer 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 maintenant prêt à être ajouté à une nouvelle partie ou à un nouvel examen dans le futur. Un inventaire par défaut pour ce personnage sera créé et stocké avec lui dans la bibliothèque.

Après avoir créé avec succès un nouveau personnage, vous serez renvoyé au 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.

