



Supprimer

Vous pouvez supprimer le caractère actuel dans la bibliothèque affichée 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, jusqu'à ce qu'il se trouve à la fin de la liste des caractères actuellement stockés dans la bibliothèque.

Une fois supprimé, ce caractère ne pourra jamais être récupéré. Il vous sera donc demandé de confirmer cette action avant qu'elle ne soit exécutée.

Changer de portrait

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

Si vous n'arrivez pas à choisir le portrait que vous souhaitez utiliser, cliquez sur **"Suggérer"** pour placer le curseur sur un portrait susceptible de correspondre à la race et à la profession de ce personnage. En fonction de la race et de la classe, vous pouvez recevoir plusieurs suggestions en cliquant plusieurs fois sur le bouton.

Si vous changez d'avis et décidez de conserver le portrait existant pour ce personnage, cliquez sur **"Annuler"** pour quitter cette fenêtre, sinon choisissez **"Ok"** si vous avez choisi un nouveau portrait pour remplacer l'ancien.



Changer de nom

Vous pouvez décider de renommer un personnage existant dans la bibliothèque. Cette sélection de menu fait apparaître la boîte de saisie de texte vous permettant de donner à un personnage déjà présent dans la bibliothèque un nouveau nom pour le décrire.

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 un membre du groupe. Les espaces qui suivent le nom seront supprimés.

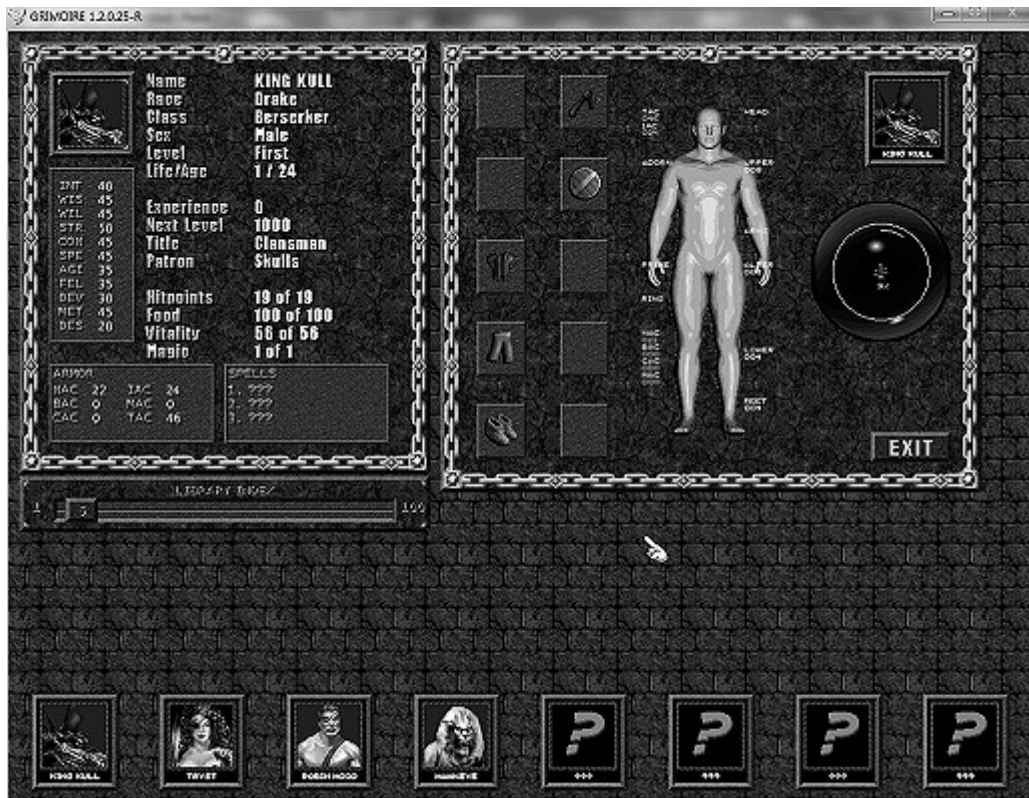
Si vous n'arrivez pas à trouver un bon nom pour le personnage ou si vous souhaitez que l'on vous propose un nom approprié pour cette race et cette profession, vous pouvez cliquer sur "Suggérer" et un nom possible pour le personnage s'affichera automatiquement dans la zone de texte. Si vous cliquez plusieurs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



Inspecter l'inventaire

Il est possible de passer en mode d'inspection de l'inventaire dans la bibliothèque de personnages afin de pouvoir consulter votre bibliothèque de personnages existants pour voir ce qu'ils ont dans leur inventaire de base au niveau 1. Cela peut aider le joueur à décider quelles sont les meilleures combinaisons de personnages à placer dans un groupe de départ afin d'utiliser au mieux leur 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 passer en revue chaque personnage, vous pouvez voir l'inventaire de chaque personnage en faisant glisser la barre vers cet index.

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



Assembler la fête

Lorsque vous cliquez sur **"ASSEMBLE PARTY"** dans la bibliothèque de personnages, vous verrez apparaître une fenêtre de sous-menu sur le côté droit qui est spécialement conçue pour vous aider à rassembler vos personnages dans un groupe destiné à commencer une partie dans Grimoire. Certains boutons sont sensibles au contexte et n'apparaissent que si vous avez déjà ajouté au moins un personnage à un emplacement de groupe ci-dessous.



Le bouton **"Ajouter à la fête"** ajoutera toujours le personnage affiché dans la fenêtre de révision si l'index est défini sur l'index d'une bibliothèque contenant un personnage. Ce bouton reste disponible jusqu'à ce que tous les emplacements de groupe aient été remplis - à ce moment-là, vous pouvez voir le bouton **"Voyage en avant"** en haut de ce menu. Ce raccourci vous permet d'entrer directement dans jeu à partir de ce menu avec le groupe que vous avez sélectionné. Si le personnage a déjà été ajouté aux emplacements de groupe en bas, ce bouton ne l'ajoutera pas à nouveau.

"Ajouter le suivant" augmente 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.

L'option **"Retirer du groupe"** vous permet de sélectionner l'un des membres du groupe existant dans les emplacements ci-dessous pour l'exclure du groupe et libérer l'espace pour un autre personnage.

L'option **"Disband Party"** (démanteler le groupe) permet de supprimer tous les emplacements de groupe. Faites attention avant de cliquer sur ce bouton, car il n'y a pas d'invite pour confirmer que vous voulez continuer, il nettoie immédiatement tous les emplacements de parti.

L'option **"Ordre de marche"** vous permet d'accéder à un sous-menu dans lequel vous pouvez sélectionner la disposition des membres du groupe de l'avant à l'arrière en fonction de trois critères :

POINTS D'ATTEINTE - Les personnages du groupe sont classés du plus grand nombre de points d'atteinte à l'avant au plus petit nombre à l'arrière.

CLASSE D'ARMURE - Les personnages du groupe sont classés par classe d'armure la plus élevée à l'avant et la moins élevée à l'arrière.

PROFESSION - Les personnages de la partie sont classés par profession, du combattant à l'avant au magicien à l'arrière, avec des classes polyvalentes entre les deux.

"Save Party" vous permet de sauvegarder la configuration actuelle du groupe dans une instance nommée de la bibliothèque afin de pouvoir la recharger plus tard. L'un des emplacements du menu "Sauvegarder la partie" sera étiqueté comme **Quickstart**, ce qui vous permettra, si vous le souhaitez, de remplacer la partie Quickstart par défaut dans le menu principal par votre propre équipe de personnages. Les autres emplacements peuvent tous recevoir des noms uniques pour désigner le groupe comme une liste personnages à charger en une seule fois dans emplacements du bas, qui peuvent ensuite être utilisés pour commencer une nouvelle partie en quittant le menu principal.

L'option **"Charger une partie"** vous permet de charger l'une des huit parties précédemment sauvegardées, si elles existent. Vous pouvez également charger l'emplacement "Quicksave" pour modifier cette partie si vous le souhaitez.

Constitution d'un groupe

Lorsque vous constituez un groupe d'aventuriers, vous pouvez avoir différents objectifs en et le choix des membres de votre groupe peut refléter cela.

Vous avez peut-être l'intention de constituer le groupe le plus optimisé possible afin d'obtenir des succès rapides en combat et de terminer facilement la plupart des zones. Si c'est le cas (et la plupart des joueurs cherchent à obtenir les meilleures combinaisons pour cette raison), vous devrez vous en tenir à une formule qui a fait ses preuves dans la plupart des de rôle. Vous devrez créer un groupe très équilibré qui possède toutes les compétences de base nécessaires pour réussir.

Ce qui est merveilleux dans la conception de Grimoire, c'est qu'il ne s'agit pas nécessairement de la façon dont vous êtes forcé de jouer au jeu, mais simplement de la meilleure façon de le jouer avec le moins de frustration possible.

Grimoire permet une approche très large et vous encourage à résoudre les problèmes de différentes manières. Vous pouvez ouvrir des coffres au trésor avec les doigts agiles de voleurs ou de bardes. Vous pouvez également ouvrir des coffres à l'aide de sorts lancés par d'habiles utilisateurs de magie. 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. Vous pourriez jouer des parties avec uniquement des voleuses ou des bardes de fées. Il est presque certain que ce serait beaucoup plus difficile que les formules standard, mais le jeu est toujours gagnable avec des assortiments de membres du groupe maladroits et faibles au début.

Il est possible de diviser la liste des membres de votre parti en cinq philosophies différentes, qui constituent votre idéologie de motivation lors de la constitution de votre parti :

Colonnes d'essai
Équipes
stratégiques
Meurtres Hobos
Magiques Blitzers
Flocons Forces

Ces accords sont décrits en détail dans les pages qui suivent.

Colonnes réservoirs

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

Vous mettez en avant des combattants robustes et puissants qui ont les points de vie les plus élevés et la plus grande résistance aux dégâts. Le *guerrier saurien* est souvent idéal pour cela, mais toutes les professions qui combinent la force, une classe d'armure naturelle élevée et peut-être une capacité spéciale supplémentaire conviendront à ce rôle.

Il s'agit des deux premiers membres de votre groupe, en haut de l'écran, dans les deux premiers emplacements à gauche et à droite de l'écran. Vous devez vous assurer que vos combattants les plus endurcis occupent ces positions afin d'encaisser le plus de dégâts possible des monstres en combat, de sorte que les personnages situés derrière eux bénéficient d'un certain bouclier, qui découle simplement de l'ordre du groupe. Un *Berserker Drake* ou un *Métallier Géant* sont souvent de très bons choix pour ces positions.

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

La philosophie de cette approche est que vos personnages les plus robustes à l'avant subissent la plupart des dégâts pendant que vos classes furtives comme le voleur ou le ranger tentent de se cacher ou d'utiliser des objets dans bataille et que vos bardes et sorciers se préparent à lancer des sorts à partir de la protection fournie par les classes de combattants 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 soigneusement à vos actions combat et utiliser tous les avantages que vous avez dans votre groupe pour remporter la victoire.

Pour les autres composantes du jeu, votre groupe bien équilibré est équipé d'un voleur ou d'un ranger pour crocheter les serrures, d'un magicien pour lancer divers sorts qui révèlent l'environnement, d'un clerc pour soigner les membres du groupe et peut-être d'un sage pour vous donner des détails plus précis sur les objets, les lieux et les habitants du monde. La colonne de tanks est une tentative d'atteindre le meilleur équilibre possible entre les différents rôles afin de réussir dans la plupart des aspects du jeu.

Équipes stratégiques

L'équipe stratégique est une équipe qui ne met pas autant l'accent sur la force brute, mais qui est plutôt composée des talents les plus spécialisés que vous pouvez accumuler dans le créateur 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 rangées de membres de votre groupe peuvent mettre l'accent sur les berserkers pour leur capacité à entrer dans une rage meurtrière peu après le début du combat, ou sur les voleurs pour leur capacité 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 de chaque personnage, qui peuvent être utilisés au cours du jeu pour surmonter toutes sortes de défis. Par exemple, les joueurs expérimentés savent que peu après avoir atteint quelques niveaux, les clercs peuvent commencer à enchanter les armes, à bénir les membres du groupe et à lancer des sorts de soins inestimables, que ce soit pendant ou en dehors des . Cela vaut parfois la peine d'avoir plus d'un clerc dans un groupe, une fois qu'ils sont équipés de meilleures armes.

Le problème avec ce style de jeu, c'est que les personnages de bas niveau peuvent avoir beaucoup plus de mal que la colonne des tanks. Il peut leur falloir un certain temps pour s'unir et commencer à coordonner leurs attaques en combat afin d'obtenir un effet maximal. Il peut être nécessaire d'augmenter le niveau des personnages pour qu'ils améliorent suffisamment leurs compétences ou leurs attributs afin d'utiliser leurs capacités. L'équipe stratégique peut avoir la vie dure au début, mais elle finit par devenir bien plus puissante que la colonne de chars avec un peu de patience et de persévérance pour développer ses qualités.

Meurtre des hobos

Les Murder Hobos forment un groupe qui n'utilise que la force brute, sans aucune finesse. Il est composé de berserkers sauriens, de guerriers barrowers, de léonars et de rangers nagas. Il peut y avoir un clerc, un nécromancien ou un magicien dans le groupe pour apporter un peu de soutien magique, mais ce type de groupe se consacre principalement à se frayer un chemin à travers tous les problèmes. Il s'agit d'une bande de voyous qui règlent leurs problèmes à coups de poings et de marteaux et qui ne font appel à leurs utilisateurs de magie que lorsqu'ils ne sont pas au combat.

Ils ouvrent les portes et les coffres et subissent les dégâts des pièges, ils massacrent tous les PNJ qu'ils rencontrent, ils pillent les villes et volent tout ce dont ils ont besoin sans avoir recours à la discussion ou à la négociation. Ces groupes peuvent souvent survivre très bien au début, mais ils découvriront rapidement, à mesure que le jeu se complexifie, qu'ils n'ont pas le talent nécessaire pour résoudre les énigmes et les défis les plus subtils qu'ils rencontrent. Ce type de groupe peut encore réussir en utilisant des objets tels que des armes enchantées, des parchemins, des baguettes et des orbes pour apporter la magie qui leur fait défaut, mais il devra travailler plus dur pour acquérir ces objets et développer les compétences nécessaires pour les utiliser.

Les Hobos assassins peuvent éventuellement acquérir des capacités de lanceur de sorts à des niveaux plus élevés et peut-être recruter ou ressusciter des PNJ qui leur apporteront les compétences qui leur manquent. Leurs plus grands défis seront posés par les monstres et les ennemis qui disposent eux-mêmes d'une magie ou de capacités très puissantes qu'ils pourront difficilement contrer et qu'il leur sera difficile de vaincre par la seule force brute.

Blitzers magiques

Les Magic Blitzers sont un groupe d'intellos efféminés composé presque exclusivement de lanceurs de sorts et d'utilisateurs de magie de toutes sortes. Dès les premiers niveaux, ils peuvent manier des armes telles que des bâtons et des projectiles, qu'ils peuvent améliorer au fur et à mesure qu'ils progressent dans le jeu. Leur objectif principal est de perfectionner leurs pouvoirs magiques et de les utiliser au combat et dans l'exploration du jeu. Ils apprennent une grande variété de magies qui peuvent être utiles dans n'importe quel contexte, qu'il s'agisse d'ouvrir des coffres, de révéler des secrets ou d'influencer leurs discussions lors des négociations. Les joueurs de ce type préfèrent résoudre tous les problèmes à l'aide de leur cerveau et de leurs compétences magiques spécialement développées. Ils ont souvent un Sage ou un Barde pour compléter leur groupe.

Les combats peuvent être initialement très difficiles pour ce type de groupes, car ils n'ont pas de combattants pour encaisser les dégâts à place. Ils peuvent être souvent gravement blessés à des niveaux inférieurs ou tués et peuvent souffrir de nombreux types d'affections et d'effets pour lesquels ils devront chercher des remèdes. Les batailles se terminent souvent par la mort de plusieurs d'entre eux, qui doivent être ressuscités.

Ces groupes sont souvent les plus difficiles à gérer, mais avec le temps, ils peuvent devenir les plus puissants du jeu. Au fur et à mesure qu'ils montent en niveau et acquièrent des sorts de plus en plus utiles, ils seront finalement capables de remplacer toutes les fonctions des professions comme les voleurs et les bardes par leurs propres capacités magiques. Lorsqu'ils sont suffisamment puissants, il y a peu de fonctions qui sont remplies par les classes de combattants qu'ils ne peuvent pas remplacer. Le plus impressionnant, c'est qu'ils formeront un groupe de lanceurs de sorts très puissant, capable d'égaler les pouvoirs de presque toutes les créatures mythiques ou enchantées du jeu et de fournir des défenses contre presque tout ce qu'elles peuvent infliger.

Forces de l'écaille

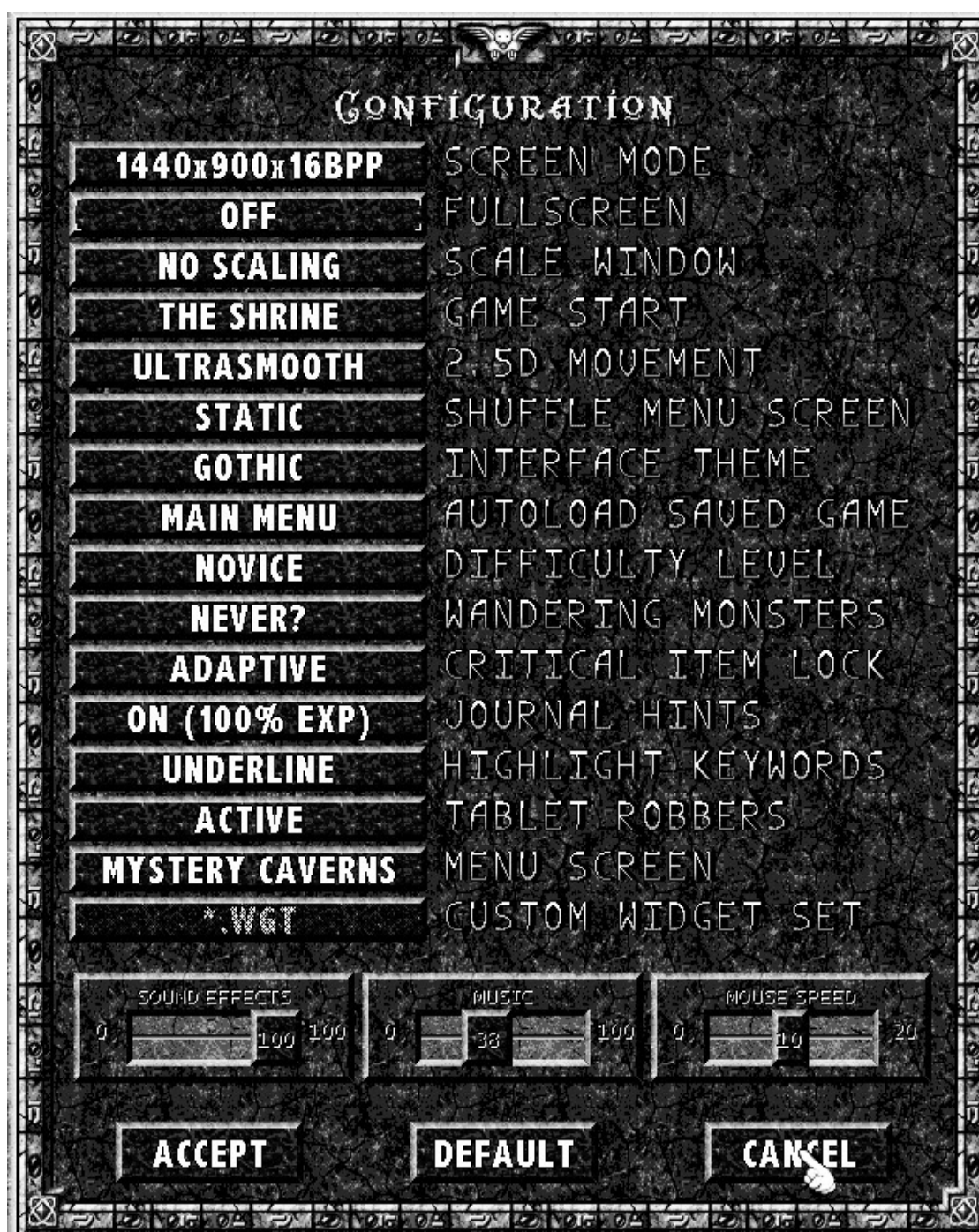
La Force du Flocon défie les attentes conventionnelles en matière de composition des groupes. Les joueurs expérimentés peuvent décider de jouer au Grimoire avec un groupe personnalisé composé des plus étranges compagnons d'armes ayant jamais participé à une expédition. Certains joueurs peuvent créer un groupe de fées entièrement féminin ou faire voyager deux Nagas en compagnie de plusieurs Rhattus, avec des combinaisons de races et de classes qui non seulement ignorent les bonus ou les avantages, mais qui peuvent même être choisies spécifiquement parce qu'elles sont les pires combinaisons possibles. Essayer d'associer un couple de Templiers Durendil à un Géant voleur semble terriblement étrange, mais en fait, cela pourrait bien être la matière d'un récit épique d'héroïsme.

Aucun joueur n'aura plus de mal à démarrer avec une équipe de marginaux de ce type et aucun jeu ne sera plus difficile à survivre, mais comme pour d'autres configurations, cette persévérance peut finir par payer. Cette bande d'énergumènes pourrait atteindre des niveaux de compétence très élevés si elle parvient à survivre aux premières étapes du jeu et à devenir redoutable. De nombreuses combinaisons de races et de classes dans Grimoire peuvent nécessiter des armes et des armures spéciales qui prendront beaucoup de temps à trouver et, en attendant, le personnage doit se contenter de ce qu'il a sous la main. Il peut être très gratifiant de commencer à développer sa propre stratégie de combat et d'aventure, qui fonctionne pour ce personnage.

La Force du Flocon n'est recommandée qu'aux joueurs avancés qui cherchent délibérément à relever un défi ou à rejouer le Grimoire de manière à en faire une expérience différente de la composition initiale de leur groupe.

Configuration

L'écran de configuration permet à l'utilisateur de modifier l'affichage, l'apparence, l'interface et les paramètres de jeu, en plus du contrôle audio. Les boutons de la première rangée à gauche peuvent être cliqués pour basculer entre deux ou plusieurs choix disponibles pour ce paramètre. Les curseurs situés en bas permettent de régler le volume des différents effets sonores et de la musique du jeu. Si vous souhaitez rétablir les paramètres par défaut, cliquez sur le bouton "**Défaut**". Vous pouvez cliquer sur "**Accepter**" pour modifier tous les paramètres en fonction de vos préférences sélectionnées ci-dessus ou sur "**Annuler**" si vous souhaitez abandonner les modifications que vous avez apportées et revenir au menu principal.



JEU DE JEU	OPTIONS	DESCRIPTION
MODE ÉCRAN	TOUTES LES RESOLUTIONS SUPPORTANT L'ÉCRAN 1024x768	Modifier le mode d'affichage dans la résolution plein écran
PLEIN ÉCRAN	ON, OFF	Déterminer si le jeu démarre dans une fenêtre ou en plein écran
FENÊTRE D'ÉCHELLE	ON, OFF	Désactiver ou activer la mise à l'échelle pour étirer le jeu afin qu'il s'adapte au mode écran.

DÉPART DU JEU	LE SANCTUAIRE LA NATURE SAUVAGE LES TERRES SINISTRES LE SANCTUAIRE EMPRISONNÉ	Ces multiples lieux de départ dans le jeu offrent une grande variété et une chance de vivre l'aventure d'une manière différente. Chacun d'entre eux présente des avantages et des inconvénients lorsqu'il est sélectionné, mais chaque lieu est différent des autres et anticipe souvent des différences dans l'histoire en raison de l'endroit où le jeu commence.
MOUVEMENT 2.5D	PAS UNIQUE LISSE SUPERSMOOTH ULTRASMOOTH	Ce paramètre détermine la fluidité avec laquelle le jeu passe d'une vue à l'autre lorsqu'il se déplace. Avec le réglage le plus bas, le jeu se déplace d'une cellule à la fois, sans étape intermédiaire. Avec le réglage le plus élevé, le jeu glisse de manière très fluide. Ce paramètre n'affecte plus la vitesse de rotation.
MENU SHUFFLE ÉCRAN	ON, OFF	Lorsque cette option est activée, le menu principal passe d'un écran à l'autre à chaque fois que le jeu démarre.
THÈME DE L'INTERFACE	GOTHIQUE PRIMITIF CLASSIQUE SÉRAPHIN SYLVESTRE	Ce paramètre modifie le thème par défaut de l'interface utilisateur du jeu. Il affecte l'apparence de toutes les fenêtres, boutons, commandes, écrans d'arrière-plan et boîtes de dialogue du jeu.
AUTOLOAD SAUVÉ JEU	MENU PRINCIPAL, RESTAURER	Si ce paramètre est RESTORE, au lieu de démarrer le jeu au menu principal la dernière sauvegarde chargée et le jeu continuera immédiatement au démarrage, sans passer par le menu principal.
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	NOVICE VÉTÉRAN AVANCÉ MAÎTRE SUPERHÉROS	Ce paramètre détermine le de difficulté de tous les combats du jeu et contrôle la puissance des monstres et le nombre d'entre eux qui apparaissent au cours d'une rencontre, y compris les compagnons de voyage.
MONSTRES ERRANTS	JAMAIS ? RARE FRÉQUENT ASSAUT	Ce paramètre contrôle la fréquence des rencontres aléatoires avec les monstres dans le jeu. Avec le réglage le plus bas, le groupe n'aura presque jamais de rencontre aléatoire, tandis qu'avec le réglage le plus élevé, il sera confronté à un combat presque tous les deux pas.
VERROUILLAGE DES ÉLÉMENTS CRITIQUES	TOUJOURS AUCUN ADAPTATIF	Ce paramètre détermine si les objets critiques pour l'achèvement du jeu sont toujours verrouillés (ne peuvent pas être déposés), jamais verrouillés (peuvent être déposés n'importe où) ou s'adaptent en rendant possible le dépôt d'un objet qui a déjà été utilisé et a rempli sa fonction.
CONSEILS POUR LE JOURNAL	OFF (120% EXP) ON (100% EXP)	Les indices du journal sont activés par défaut. S'ils sont désactivés, les points d'expérience dans le jeu sont égaux à 120 % de ce qu'ils seraient autrement. Lorsque les indices du journal sont activés, ils sont automatiquement inscrits pour le joueur dans le journal du jeu.
METTRE EN ÉVIDENCE LES MOTS-CLÉS ROBBERS DE TABLETTES	ON, OFF INACTIF, ACTIF	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 joueur peut alors les emporter dans le jeu avant qu'il ne atteigne.
MENU SCREEN	ORIGINAL SCROLLS CLASSIC TOME DUNGEON JOURNEY CAVERNES MYSTÉRIEUSES	Cette option permet de sélectionner l'un des écrans du menu principal personnalisé que vous souhaitez afficher au démarrage du jeu.
ENSEMBLE DE WIDGETS PERSONNALISÉS	(NON UTILISÉ)	(EXPANSION FUTURE)
COMMANDES DE VOLUME	EFFETS SONORES, MUSIQUE	Les curseurs permettent de régler les canaux de volume individuels pour les effets sonores et la musique.

Charger le jeu

Une partie précédente sauvegardée peut être chargée à partir du menu principal en sélectionnant ce bouton. Vos fichiers de jeu sauvegardés sont accompagnés d'une vignette de votre fenêtre de visualisation au moment de sauvegarde, afin de vous aider à vous souvenir de l'endroit où vous avez sauvegardé le jeu en cours.

Appuyez sur le panneau qui contient votre fichier sauvegardé afin de charger ce jeu et de commencer jouer là où vous vous êtes arrêté.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 12 jeux à tout moment et charger n'importe lequel d'entre eux pour reprendre là où vous vous étiez 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 essayer d'explorer le monde ouvert d'Hyperborée dans une direction complètement différente de celle que vous avez suivie précédemment. Le jeu permet une grande variabilité et les emplacements de sauvegarde vous offrent suffisamment de points de contrôle auxquels vous pouvez revenir pour essayer toutes sortes de stratégies différentes.



Parti du démantèlement

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

Cela supprime le bouton "**Commencer la partie**" du menu principal, car vous avez vidé tous les emplacements de groupe et n'avez plus de personnages avec lesquels commencer une nouvelle aventure.

Aventure

L'écran d'aventure est l'endroit où se déroule le jeu. Vous disposez d'une [fenêtre de visualisation](#) entourée des portraits des personnages de votre groupe, chacun d'entre eux étant représenté par une [plaque de personnage de joueur](#) qui vous permet de voir ses statistiques primaires actuelles, de contrôler ses actions, d'afficher les conditions dont il souffre et d'accéder à plusieurs fenêtres de dialogue individuelles pour ce personnage.

En dessous de la fenêtre de visualisation où vous pouvez voir la glorieuse terre d'Hyperborée, vous avez une barre de ["légende"](#) qui vous donne des informations contextuelles comme la région la quelle vous vous trouvez, le type de surface sur laquelle vous êtes et peut-être le type de vaisseau dans lequel vous vous trouvez.

Sous la fenêtre de [légende](#), l'inventaire partagé du groupe est affiché sur la [barre d'inventaire](#) avec des flèches à gauche et à droite qui vous permettent de mélanger les objets à gauche et à droite ou d'utiliser les doubles flèches pour les feuilleter rangée par rangée jusqu'à ce que vous trouviez ce que vous cherchez.

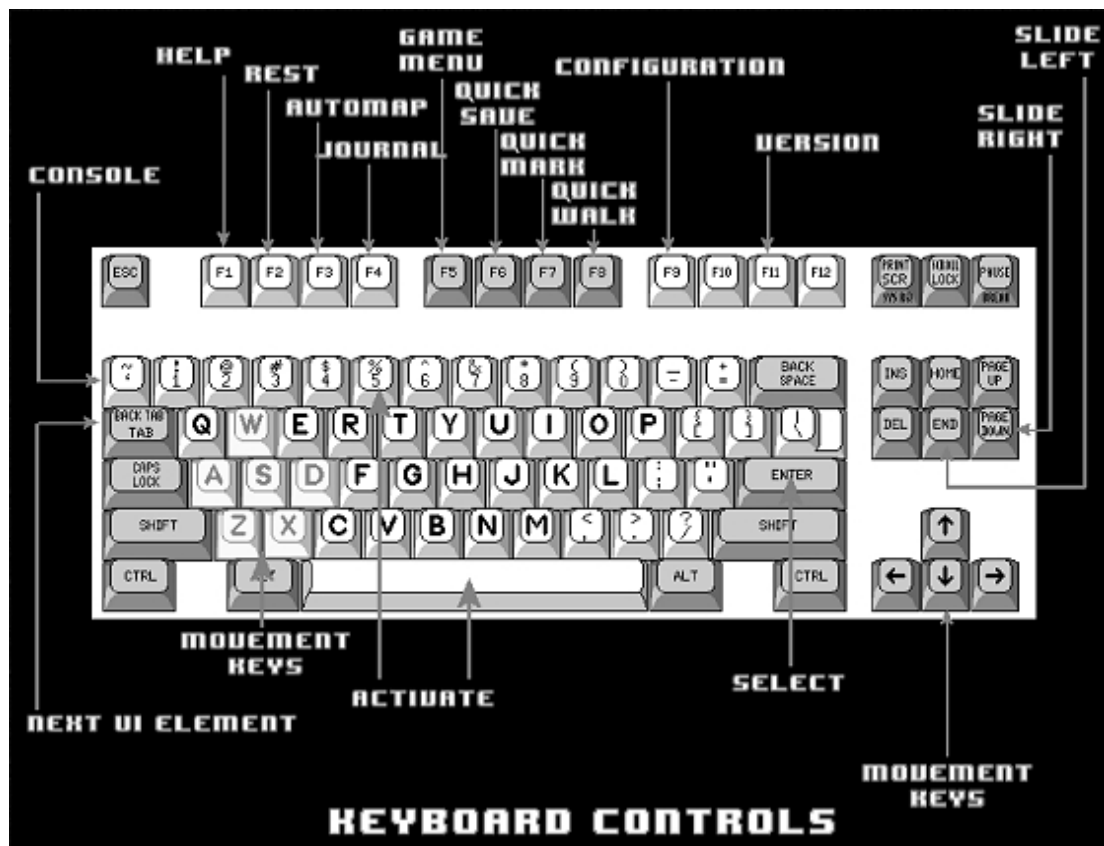
Sous la [barre d'inventaire](#), vous verrez le [logo Résumé](#), qui peut vous donner des informations sommaires sur l'état d'avancement de votre aventure.

Sous le [résumé du logo](#), vous verrez la fenêtre de [narration](#), où apparaissent tous les dialogues et la narration qui transmettent l'histoire de votre fantastique aventure.

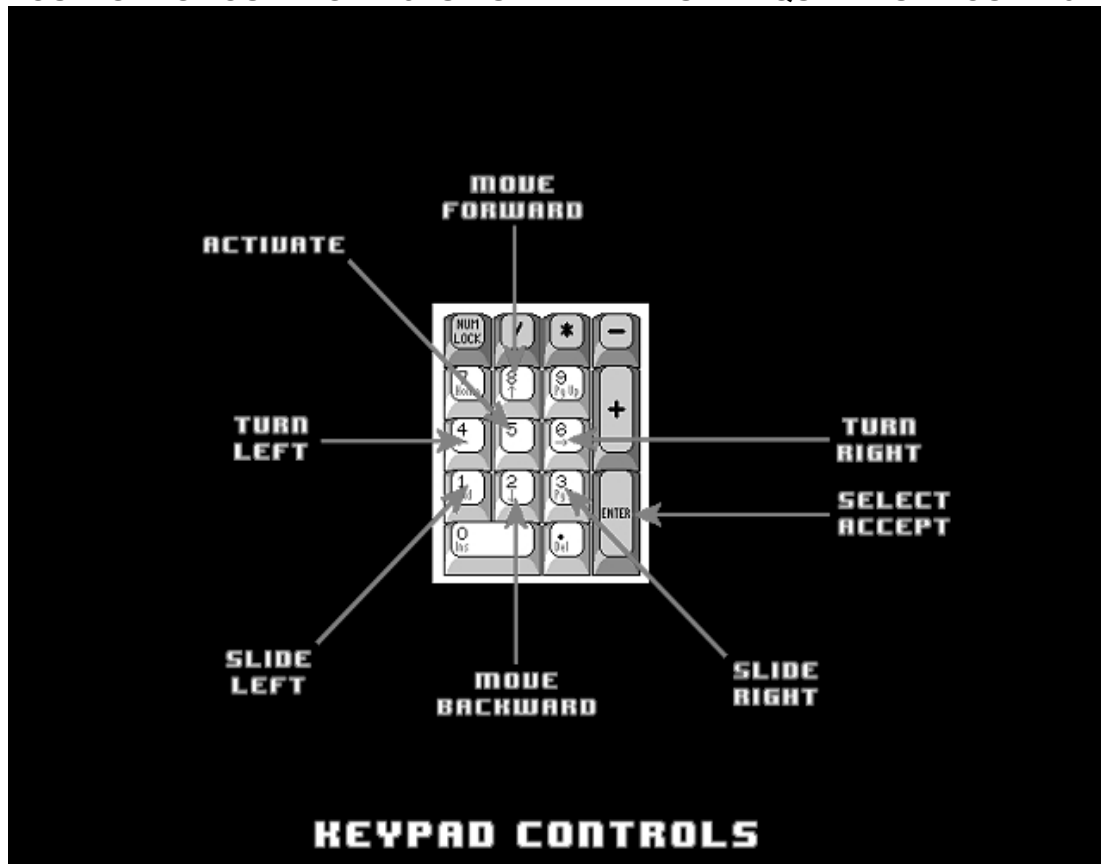
Autour de la fenêtre de [narration](#) se trouvent toutes les [commandes de jeu](#), que vous utilisez pour des opérations primaires telles que le [repos](#) du groupe, l'examen de la carte d'[orientation](#), la lecture de votre [journal](#) de quête, l'activation de votre [d'options](#), la consultation de votre [atelier d'inventaire](#) ou la vérification de votre [pile d'or](#) pour revoir vos ordres de combat actuels.



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



TOUTES LES TOUCHES DE JEU DU CLAVIER NUMÉRIQUE EN UN COUP D'ŒIL

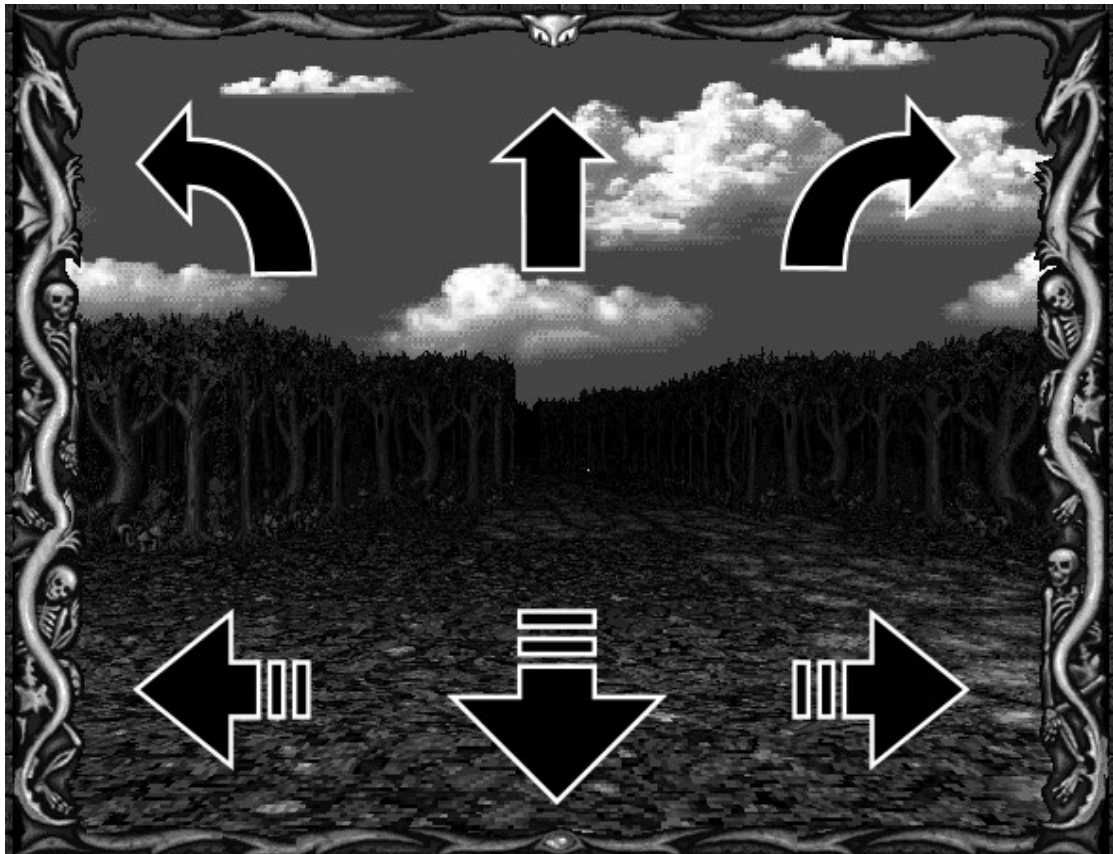


Fenêtre de visualisation

Le viewport représente votre fenêtre sur le monde d'Hyperborea. C'est là que nous explorons les forêts et les donjons, les temples et les palais et les lieux interdits à l'intérieur d'une gigantesque carte du monde ouvert. Il n'y a pas de chemin linéaire à suivre dans Grimoire. Le gameplay est conçu pour être libre, vous permettant d'aller où vous voulez, à n'importe quel moment et dans n'importe quel ordre pour explorer ces lieux.

Grimoire est animé par un **"moteur de pas"**. En cliquant avec la souris dans l'un des six secteurs de la fenêtre, vous déplacez votre groupe d'un **"pas"** à la fois. Grimoire est ce que les fans de jeux de rôle rétro appellent affectueusement un **"blobber"**. Le monde n'est pas en véritable 3D, comme s'y attendent la plupart des joueurs de jeux modernes. Il s'agit plutôt d'une tentative de faire de la **"2.5D"** à l'intérieur d'un monde fantastique hautement stylisé et peint à la main, disposé sur une grille. Nous nous déplaçons toujours d'une cellule à la fois dans ce monde, en traçant la grille que nous explorons une cellule à la fois. Ce style d'exploration est dérivé du jeu de rôle fantastique classique sur table, où les joueurs déplaçaient des figurines sur une carte en 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 et reculer vers la gauche ou la droite. Dans la moitié inférieure de la fenêtre, vous pouvez glisser vers la gauche, reculer ou glisser vers la droite. Cela vous permet de vous déplacer le plus librement, sauf si vous êtes bloqué par un mur, un arbre ou un obstacle.



Dans la fenêtre de visualisation apparaissent tous les monstres du jeu, tous les personnages (PNJ) que vous rencontrez, les trésors et les éléments passionnants que vous découvrirez. Presque tout ce que vous voyez dans la fenêtre peut être cliqué si le curseur de la souris se transforme en main ou en œil lorsque le curseur flotte au-dessus de l'objet. Il est possible de déverrouiller des coffres, d'emprunter des échelles, de descendre des escaliers, d'ouvrir des caisses et d'ouvrir des portes.



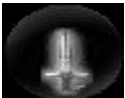






barils ouverts. Cliquez sur un interrupteur pour faire basculer, sur un bouton pour l'enfoncer, sur un cadran pour faire tourner. Parfois, les choses ne répondent pas, d'autres fois, vous serez surpris par ce que vous pouvez faire en interagissant simplement avec les différents éléments. Pour monter et descendre des échelles ou des cordes, il suffit de cliquer dessus. Pour lire une inscription ou un signe, passez la souris dessus et lorsqu'elle se transforme en œil, cliquez dessus. Il en va de même pour boire à une fontaine, ouvrir un chaudron ou activer une station d'artisanat. Il suffit de cliquer dessus.











Si vous rencontrez une porte ou un escalier, avancez pour le franchir. Vous passerez automatiquement par une porte si elle est déverrouillée ou vous sortirez à la fin d'une cage d'escalier.




Dans le jeu, vous pouvez rencontrer des surfaces auxquelles il n'est pas prudent de marcher. Vous ne devez pas marcher dans l'eau tant que vous n'avez pas une certaine compétence en **NAGE**, sinon vous vous noierez. Ne marchez pas sur la lave si vous n'êtes pas prêt à subir de graves brûlures et à endommager les membres de votre groupe. Bien sûr, vous devez éviter de marcher au bord d'une falaise ou d'une corniche et de tomber dans un abîme.

Sorts persistants

Les sorts persistants sont des sorts qui sont lancés et qui durent plus d'un round, parfois pendant plusieurs rounds ou jusqu'à ce que leur force soit épuisée par la demande. Ils apparaissent sous la forme d'orbes flottants dans la fenêtre de visualisation, qui peuvent changer ou s'animer en fonction des conditions.

	"VOIR VRAI"	Lorsque ce sort est lancé, toutes les surfaces illusoires du jeu apparaissent comme des rideaux transparents et ondulants. Tant qu'il dure, votre groupe sera capable de trouver des murs illusoires que vous pourrez traverser. Bien qu'il soit possible de détecter les murs illusoires lorsque vous passez à côté d'eux si la compétence SCOUT est suffisamment élevée chez un membre du groupe, il est plus amusant de les révéler de cette façon.
	"DÉTECTER LE SECRET"	Lorsque ce sort est en vigueur, un étrange œil éthéré surveille les murs secrets, les boutons secrets et les éléments cachés pendant que vous vous promenez. Si vous vous trouvez au-dessus de quelque chose de secret ou de proche, une lueur clignotera dans l'œil pour vous le signaler. Ce sort peut également être utilisé pour repérer les PNJ qui vous mentent ou qui essaient de vous induire en erreur.
	"LAME ENCHANTÉE"	Ce sort crée un puissant champ de combat sur toutes les armes du groupe, les rendant plus aptes à toucher, plus aptes à pénétrer et à faire des dégâts, et capables de toucher des créatures magiques même s'il ne s'agit pas d'armes magiques. Cela peut souvent renverser le cours d'un combat, en particulier contre des créatures que vous ne pourriez pas toucher avec des outils ordinaires.
	"BARRIÈRE SONIQUE"	Ce sort crée un mur d'air autour de votre groupe, tant qu'il dure, qui bloque les attaques utilisant le son ou les ondes de choc. S'il ne parvient pas à bloquer l'attaque, il en réduit les dégâts.
	"BIOPHOSHOR" ET "CREATE LIGHT" (CRÉER DE LA LUMIÈRE)	Ces deux sorts produisent une bougie flottante à l'intérieur d'un orbe qui prolonge la visibilité dans le donjon de quelques pas de plus qu'à l'ordinaire. Cela peut vous aider à trouver votre chemin plus facilement, en particulier si le donjon est assez sombre.
	"IDENTIFY"	Ce sort amplifie considérablement votre capacité à identifier un objet, tant qu'il dure. L'identification correcte de l'objet pendant que ce sort est en vigueur le dissipe.
	"AMÉLIORER L'IDENTIFICATION"	Ce sort améliore votre compétence d' ASSISTANCE pour identifier les objets tant qu'il dure et jusqu'à ce qu'il expire. Si vous possédez des objets dont l'identification peut nécessiter un assai très élevé, vous aurez peut-être besoin d'un personnage du groupe doté d'une compétence d' ASSISTANCE élevée et de ce sort pour découvrir ce que c'est.
	"LA CHUTE DES PLUMES"	Dans le jeu, il est possible de faire des chutes en tentant des escalades ou en tombant dans des fosses qui non seulement vous endommagent, mais peuvent également briser des objets fragiles comme les potions et les parchemins. Lorsque ce sort est en vigueur, vous êtes protégé contre les dégâts causés par les chutes et vos objets bénéficient de jets de sauvegarde plus importants contre la destruction.
	"TIMESTOP"	Ce sort fige tous vos adversaires en combat, vous permettant d'agir contre eux sans riposte jusqu'à ce que le sort se dissipe. Une fois qu'il apparaît, les ennemis manquent leur tour d'attaque. Ce sort peut s'avérer très utile contre les monstres de haut niveau qui semblent invulnérables ou invincibles.

	"TRAP GLUE" & "ULTRAGLUE" (COLLE POUR PIÈGES)	Lorsque ce sort est actif, il tente de bloquer tous les pièges sur serrures des coffres et des portes afin qu'ils ne s'activent pas même si vous les déclenchez. Ce sort peut sauver des vies avec des serrures de haut niveau et éviter des décès dus à des erreurs commises en crochétant la serrure.
	"WATERWALKING" (MARCHE SUR L'EAU)	Ce sort vous permet de marcher à la surface de l'eau pour passer de l'autre côté. Il ne dure que tant que vous êtes sur l'eau et disparaît dès que vous revenez sur le rivage. Sa durée est égale au niveau de puissance du sort. Il peut être lancé alors que vous êtes encore sur la terre ferme, mais votre prochain pas doit être sur l'eau lorsqu'il apparaît.
	"LES CLOCHES MAGIQUES"	Ce sort vous évite d'être surpris pendant votre repos en tentant de réveiller tous les membres de votre groupe le plus rapidement possible. Il peut également être utilisé pour réveiller les membres du groupe qui se sont endormis au combat ou qui 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.
	"FIREWALKING"	Lorsque ce sort est lancé, le groupe peut marcher sur la surface de la lave sans subir de dégâts. Cela ne dure que tant que vous êtes sur la lave et prend fin au moment où vous en sortez. Sa durée est égale au niveau de puissance du sort. Il peut être lancé alors que vous êtes encore sur la terre ferme, mais votre prochain pas doit se faire sur la lave après que le sort soit entré en vigueur.
	"SPIDERCRAWL"	Ce sort aide grandement le groupe à grimper sur des surfaces abruptes sans tomber. Lorsqu'il est activé, il augmente la compétence d' ESCALADE de tous les membres du groupe et les empêche de tomber ou d'échouer lorsqu'ils tentent de grimper .
	"LUCK ANGEL"	Ce trèfle à quatre feuilles flottant aidera le groupe pendant le combat et l'aventure, en lui donnant l'impression d'être très chanceux dans tous les domaines, y compris les jets de sauvegarde et les tentatives de faire quelque chose. Ils auront une meilleure sauvegarde contre les coups mortels, les dégâts causés par les chutes et de nombreuses autres situations où un peu de chance pourrait aider le personnage à accomplir quelque chose ou à éviter des dégâts.
	"DIRECTION"	Lorsque cet orbe apparaît, la direction de la boussole à laquelle le groupe fait face apparaît dans l'orbe. Cela peut aider à la navigation dans les donjons et à la cartographie.
	"BOUCLIER ANTI-MISSILES"	Tant que ce sort est en vigueur, le groupe bénéficie d'une meilleure protection contre les missiles, les flèches, les projectiles, les objets lancés et tout ce qui peut être bloqué et qui vole dans les airs.
	"MAMAN MAGIQUE"	La teigne magique identifie automatiquement tous les ennemis en combat lorsqu'elle est lancée et aide également au crochetage des serrures. Cela inclut les monstres supplémentaires lorsqu'ils sont invoqués et tous ceux qui rejoignent la mêlée pendant qu'elle se déroule. Les monstres identifiés de cette manière restent identifiés de façon permanente dans tous les combats suivants.
	"BOUCLIER MAGIQUE"	Ce sort protège le groupe contre toutes les attaques magiques et aide grandement à repousser les créatures magiques. Chaque fois qu'il absorbe un sort offensif, son efficacité est légèrement réduite, à moins qu'il ne soit rechargé avec un autre sort. C'est une bonne stratégie que de lancer ce sort avant de se douter qu'une rencontre va avoir lieu.

	"ARMORPLATE"	<p>Lorsque ce sort est en vigueur, tous les membres du groupe bénéficient d'un bonus considérable à leur classe d'armure existante. Le sort les rendra plus aptes à dévier et à éviter la pénétration de leur armure et les dégâts qui s'ensuivent. Ce sort absorbe également les dégâts et diminue en cas d'attaques répétées jusqu'à disparaître s'il n'est pas rechargé par un autre sort.</p>
	"REFLET DU REGARD" ET "MIRAGE DU MIROIR"	<p>Ces sorts tentent de refléter les attaques utilisant le regard, la lumière, la vue ou l'illusion. Ils repoussent de nombreux types d'attaques magiques de la part de créatures qui tentent de transformer le groupe en pierre avec leur regard ou un éclair de lumière magique.</p>
	"SCARAB OF RA"	<p>Ce scarabée est un sort très puissant à utiliser en combat. À la fin de chaque round de combat, il rechargera les points de vie de votre groupe, quels que soient les dégâts subis pendant le round, tant qu'il persistera.</p>

Légende

La légende apparaît sous la fenêtre de visualisation et aide le joueur à savoir non seulement où il se trouve, mais aussi sur quoi il se trouve.

La légende présente toujours la région actuelle au centre et le contexte apparaît gauche et à droite.

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

La seule exception à cette règle est lorsque le joueur a activé une station d'artisanat. Lorsqu'une station d'artisanat est active, elle apparaît au milieu de la barre de légende pour indiquer au joueur le contexte dans lequel il se trouve.

Par exemple, lorsque le joueur se trouve au Sanctuaire et qu'il clique dessus, **"* VOUS ÊTES AU Sanctuaire *"** apparaît dans la fenêtre de légende.

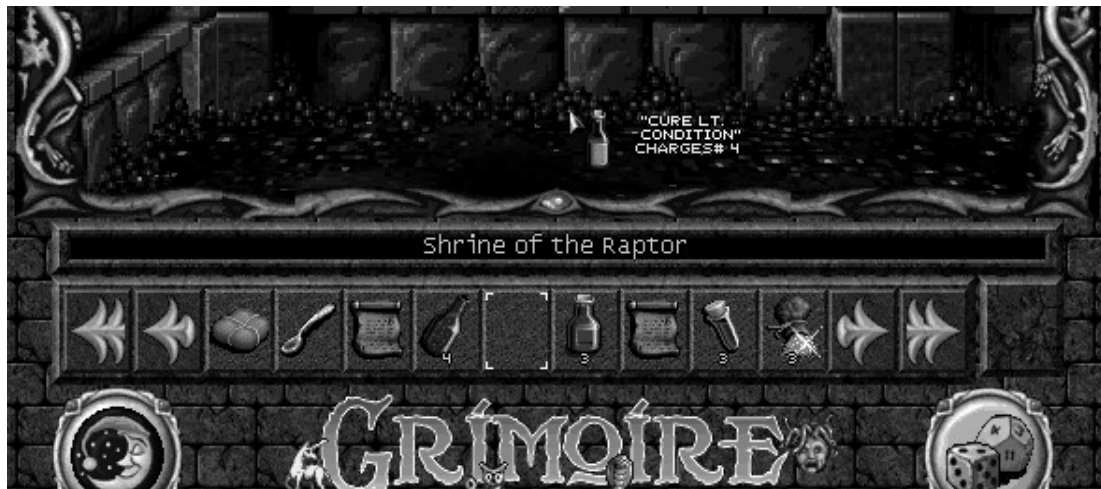


Il y a près de 224 régions à explorer dans Grimoire et il est utile de rappeler au joueur où il se trouve dans la barre de légende. Lorsque vous passez d'une région à l'autre, la région indiquée dans la barre de légende change en conséquence.

Barre d'inventaire

La barre d'inventaire se trouve sous la fenêtre de visualisation et la légende. Elle permet de faire défiler rapidement les objets portés par le groupe, ainsi que de les utiliser, de les essayer et de les déplacer.

Les flèches simples situées à l'intérieur de la barre d'inventaire la déplacent d'un emplacement à la fois vers la gauche ou vers la droite. Les doubles flèches situées à l'extrémité font défiler l'inventaire d'une rangée entière à la fois. Vous pouvez trouver rapidement n'importe quel objet dans votre inventaire en apprenant à utiliser correctement ces deux séries de flèches. Chaque emplacement sur la barre représente un objet visible dans l'inventaire du groupe. À gauche et à droite, vous pouvez faire défiler l'ensemble de votre inventaire à l'aide des flèches de la barre. L'inventaire s'enroule autour de vous, de sorte que lorsque vous le 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 être accompagnés d'un texte d'information spécial indiquant la quantité d'articles (pour les articles fusionnés et les articles empilables) ou le nombre de frais liés à l'article en question. La quantité et les frais sont cumulables pour la plupart des articles, de sorte que vous pouvez combiner deux articles identiques en un nouveau produit correspondant à la somme des articles ou des frais en cliquant simplement sur un article au-dessus d'un autre.

À tout moment ou presque, vous pouvez prendre un élément d'inventaire dans la souris en cliquant sur l'un des emplacements de la barre d'inventaire. L'objet flotte alors dans le curseur de la souris jusqu'à ce qu'il soit utilisé quelque part dans la fenêtre (en cliquant avec lui sur quelque chose) ou qu'il soit renvoyé dans la barre d'inventaire dans un emplacement vide. Si vous cliquez sur un emplacement occupé de la barre avec un objet dans le curseur de votre souris, les deux objets seront échangés, l'objet dans le curseur de la souris étant ajouté à la barre d'inventaire et l'objet qui se trouvait dans l'emplacement se trouvant maintenant dans le curseur de votre souris.

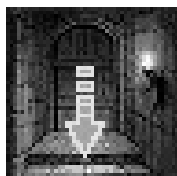


Si un élément spécial est un "conteneur", marqué par une petite icône de grille dans son coin inférieur droit, vous pouvez faire un clic droit dessus et maintenir la souris sur le volet flottant pour en voir le contenu. Une fois ouvert, vous pouvez ajouter ou supprimer des éléments en cliquant sur les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

Si un objet est un conteneur, le texte d'information spécial indiquera le nombre actuel et le nombre maximum d'objets pouvant être stockés dans le conteneur, ainsi qu'une petite icône de grille pour vous indiquer que vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur cet objet pour en voir le contenu. Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur la barre d'inventaire, vous devriez voir apparaître des info-bulles indiquant le nom de l'objet que vous actuellement. Cela vous aidera à faire la distinction entre des objets qui peuvent se ressembler et qui sont assis les uns à côté des autres.

Fente de chute

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



Tout objet glissé sur cette cellule et relâché est déposé sur le sol de l'endroit où vous vous trouvez à ce moment-là. En fonction de vos paramètres de [configuration](#), il se peut que vous ne puissiez pas déposer un objet critique de cette façon. Il se peut que vous ne puissiez le déposer que lorsqu'il a atteint son objectif en termes de logique de jeu. Si vous avez absolument besoin de déposer un objet critique parce que votre inventaire se , vous pouvez régler le **Verrouillage de l'objet critique** sur **AUCUN** afin de vous permettre de déposer l'objet. **Soyez prudent !**

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

Si vous avez laissé tomber un objet quelque part dans le donjon, il reste à l'endroit où vous l'avez laissé pour ! Vous pouvez toujours y retourner pour le récupérer, à condition de le trouver. L'utilisation du sort **Localiser** l'objet sur une carte où vous savez que vous avez laissé tomber l'objet est très utile pour révéler son emplacement si vous revenez plus tard pour le ramasser.

Tous les objets déposés de cette manière apparaissent en haut de l'**emplacement de dépôt** sous la forme d'une icône d'objet lorsque vous vous trouvez dans la cellule où l'objet a été déposé. Si vous avez déposé plusieurs objets de cette manière, ils sont ajoutés à une pile "premier entré, dernier sorti". Pour récupérer un objet de cette pile, vous pouvez cliquer plusieurs fois sur la **fente de dépôt** pour faire défiler les objets un par un jusqu'à ce que vous atteigniez celui que vous recherchez.