

Résumé du logo

Vous pouvez obtenir un résumé de quelques statistiques de base utiles sur le jeu en cours en cliquant sur le sprite du logo pour "Grimoire" sous la fenêtre de visualisation.

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

L'horloge vous indiquera l'heure qu'il est en Hyperborée. Cela peut être utile pour déterminer l'heure exacte dont vous avez besoin pour résoudre certaines énigmes du jeu.

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

Il est normalement impossible, quel que soit le début du jeu, de parcourir 100 % de la carte mondiale. Ne pensez donc pas que vous avez manqué quelque chose si vous terminez le jeu et que ce chiffre n'a pas atteint 100 % au total. 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 images, car les deux combinés constituent une histoire bien racontée.

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







Vous obtiendrez de riches descriptions de ce que vous rencontrerez par hasard, de subtils conseils de jeu, des informations utiles sur votre environnement et même parfois vos propres pensées au cours de votre aventure.

Avant d'avoir terminé le jeu, vous en aurez vécu une grande partie dans propre esprit grâce à la narration. En effet, Grimoire a des origines littéraires et s'inspire de récits d'aventures fantastiques classiques, bien avant que les ordinateurs n'existent. Depuis les premiers jeux de dés sur table, le rôle du maître du donjon est d'illustrer le jeu en l'accompagnant d'une prose.



Commandes du jeu

Six boutons sont regroupés autour de la fenêtre narrative en bas de l'écran, trois boutons à gauche et à droite. Ces boutons permettent d'effectuer des opérations importantes en rapport avec votre expérience globale en tant que groupe d'aventuriers.

ICON	CONTRÔLE	DESCRIPTION
	REST	Chaque groupe a besoin de se reposer à moment ou à un autre. En se reposant, votre groupe regagne des points de vie, de la vitalité et des points de magie, tout en se soignant de nombreuses affections. Il est important de choisir un endroit sûr pour se reposer afin d'éviter d'être pris en embuscade par des monstres errants pendant son sommeil.
	OPTIONS	Ce bouton permet d'accéder aux options générales du jeu, y compris la configuration, la sauvegarde et le chargement du jeu.
	ORIENTEER	Le groupe a besoin de cartographier son exploration avec Orienteering et peut trouver ici sa carte actuelle pour la région qu'il explore ainsi qu'un atlas principal de l'ensemble du monde d'Hyperborée.
	INVENTAIRE	Ce bouton permet d'ouvrir l' atelier d'inventaire . Ici, vous pouvez voir l'ensemble de l'inventaire du groupe en un coup d'œil et fusionner, trier et fabriquer des objets.
	JOURNAL	Aucune grande aventure n'est complète sans un journal . Vous y trouverez les notes les plus importantes que vous avez recueillies au cours de vos voyages sur les lieux, les objets et les personnages que vous avez rencontrés.
	PILE D'OR	Cette icône affiche tout l'or que vous transportez actuellement dans le groupe et lorsque vous cliquez sur la pile d'or , elle vous montrera la liste de tous vos derniers ordres de combat 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 cause de l'effort, des points de vie à cause des dégâts subis lors des combats et des points de magie à cause des sorts lancés. Heureusement, le repos guérit ces trois statistiques ainsi que de nombreuses affections contractées au cours de l'aventure.

Il y a deux conditions sur lesquelles il ne faut pas dormir. Il s'agit du **poison** et de la **maladie**. Le poison continuera à brûler votre système même lorsque vous êtes endormi, vous causant des dommages progressifs jusqu'à ce qu'il vous tue ou que vous le fassiez sortir de votre système par la sueur. De nombreux aventuriers sont morts de poison alors qu'ils s'étaient allongés pour se reposer. La **maladie** est encore pire. Dormir avec une maladie permet à celle-ci de progresser et de s'envenimer, provoquant un grand nombre d'effets secondaires et de symptômes qui peuvent devenir difficiles à guérir, même en se reposant. Un membre de votre groupe peut devenir aveugle et paralysé après s'être endormi avec une maladie.

L'autre problème majeur que pose le fait de s'endormir n'importe où est la menace des monstres errants qui tombent sur votre groupe pendant qu'il campe. Votre groupe doit soit chercher un "Refuge", une cellule sur la carte où vous pourrez vous reposer sans être interrompu par une embuscade... soit lancer le sort "Cloches magiques" pour vous réveiller à l'instant où votre groupe sera surpris par des ennemis.

Vous pouvez simplement vous asseoir et laisser un cycle de sommeil complet se dérouler et vous réveiller naturellement. Si vous décidez de vous réveiller à n'importe quel moment, cliquez sur la fenêtre de visualisation ou de narration ou appuyez sur la touche **ESCAPE** pour lever le camp et réveiller votre groupe afin qu'il puisse continuer. Une fois que vous serez bien reposé, vous serez souvent prêt à revenir pour affronter les défis sur de meilleures bases.



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

Vous entrerez en combat avec tous vos points de vie, votre vitalité et votre magie restaurés. Rien ne vous prépare à sortir une nouvelle fois et à affronter le monde dangereux de l'Hyperborée que d'établir un campement et de allonger pour un bon et long repos.

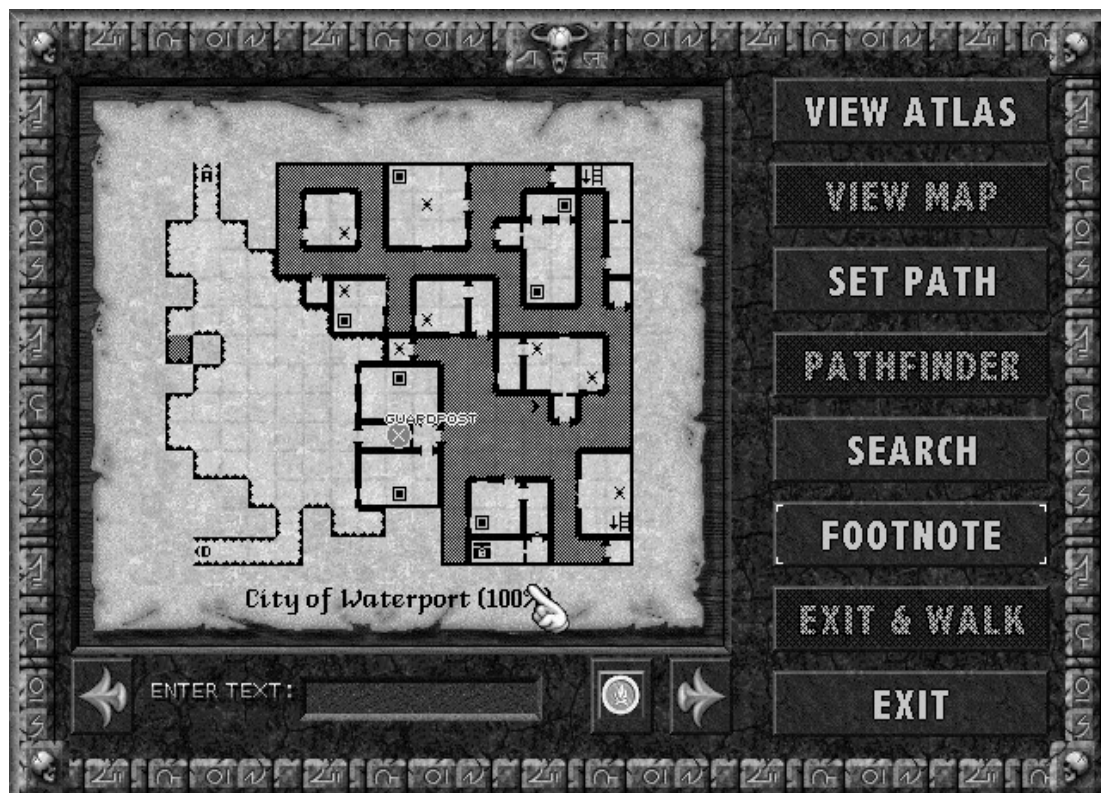
Orienteur

Tout aventurier prudent conserve une carte de son voyage et c'est ici qu'apparaissent les cartes de toutes les zones que vous avez découvertes jusqu'à présent dans le jeu. Lorsque vous entrez dans cette fenêtre, votre position actuelle s'affiche par défaut dans la fenêtre de cartographie. Il s'agit d'une vue abstraite de haut en bas de la disposition de la zone que vous êtes en train d'explorer. Des icônes personnalisées représentent les différents éléments que vous avez découverts en vous promenant et vous pouvez voir des tuiles de marquage spéciales pour l'eau, la lave et les fosses vides. Les icônes d'échelles et d'escaliers affichent une flèche vers le haut ou vers le bas pour vous indiquer l'orientation de cette sortie de la région dans laquelle vous vous trouvez.

Les flèches gauche et droite en bas de la fenêtre vous permettent de feuilleter rapidement les cartes précédentes jusqu'à ce que vous trouviez celle que vous recherchez.

En plus de ces éléments automatiquement cartographiés, vous pouvez ajouter vos propres notes personnalisées au jeu en tapant un court descripteur dans la zone de texte **"Enter Text : "** et en cliquant ensuite sur le bouton **"FOOTNOTE"**. Vous devrez alors sélectionner une cellule de la carte laquelle vous souhaitez attribuer cette note. Après avoir cliqué sur une cellule de la carte vous devriez voir votre note apparaître avec un marqueur.

Si vous souhaitez rechercher une carte, vous pouvez taper un mot-clé dans le même champ **"Enter Text : "** et cliquer sur le bouton **"SEARCH"** pour voir s'il peut être trouvé dans la liste des cartes existantes que vous avez déjà explorées. La prochaine carte correspondant à votre mot-clé sera alors affichée à cet endroit 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 dans cette carte.

En appuyant sur la **petite icône de feu de camp** en bas de la fenêtre, à côté de la flèche droite, et en la maintenant enfoncée, vous ferez apparaître n'importe lequel de ces emplacements marqués sur la carte. Vous découvrirez ainsi les endroits où votre groupe peut se reposer en toute sécurité sans tomber dans une embuscade de monstres errants.

Si vous décidez de retourner automatiquement à une cellule de la carte actuelle où vous vous êtes déjà rendu, vous pouvez cliquer sur **"SET PATH"** et vous serez invité à indiquer une série de points sur la carte que vous souhaitez traverser. Pour effacer un point déjà présent sur la carte, cliquez à nouveau dessus. Vous pouvez définir jusqu'à 9 points pour un chemin. Lorsque vous souhaitez voir le chemin sur la carte que vous avez créée, appuyez sur le bouton **"PATHFINDER"** et vous verrez votre itinéraire tracé sur la carte sous forme de petites empreintes. Maintenant, lorsque vous quittez le site avec un chemin sur la carte, vous pouvez cliquer sur **"EXIT & WALK"** pour revenir automatiquement à pied, les mains libres, le long de votre itinéraire. Le traceur de chemin vous ramènera à travers les portes et les virages, mais vous ne pouvez pas tracer un chemin au-dessus de l'eau ou de la lave en raison du danger que cela représente. La fonction de marche automatique est pratique pour revenir très rapidement à un endroit que vous avez déjà découvert sur la carte.

Le bouton **"VIEW ATLAS"** permet d'accéder à une carte globale de l'ensemble du jeu, couvrant les terres d'Hyperborée en long et en large. Quelque part sur l'atlas, vous verrez un petit drapeau rouge qui indique où vous vous trouvez dans ce vaste territoire. Cela vous permet de garder une idée de votre position actuelle et de votre prochaine destination en consultant régulièrement l'atlas.

Pour revenir à l'emplacement actuel de la carte, cliquez sur **"VISUALISER LA CARTE"** pour revenir à l'affichage.



Consulter régulièrement la fenêtre de cartographie de **l'ORIENTEER** vous permet de structurer votre aventure de la manière qui vous semble la meilleure, avec vos propres notes cartographiques personnalisées et la possibilité de déterminer à tout moment où vous vous trouvez sur l'atlas global de l'Hyperborée. De nombreuses énigmes qui peuvent sembler déroutantes peuvent être facilement résolues en regardant votre carte, en vérifiant vos notes de journal et en les comparant avec l'endroit où vous vous trouvez pour savoir où vous devez aller ensuite.

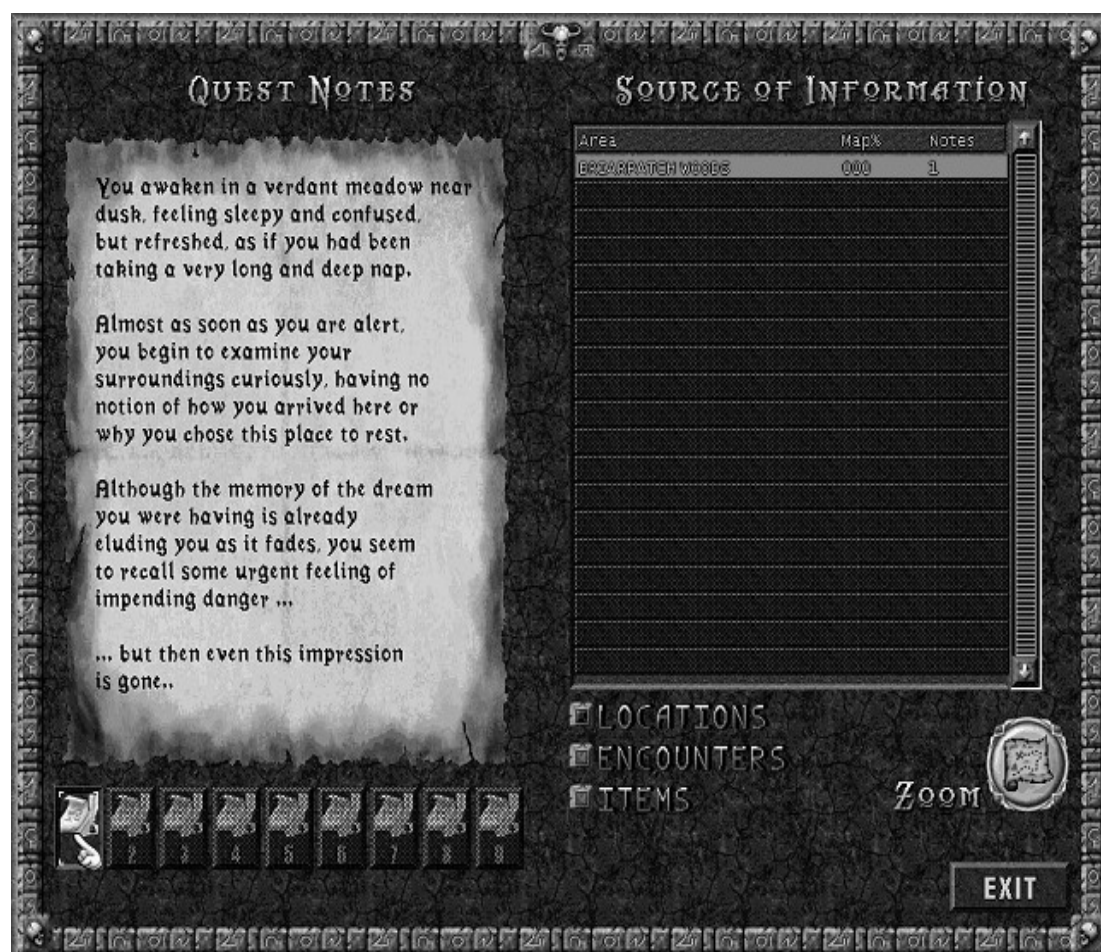
Journal

Aucune aventure de jeu de rôle fantastique n'est complète sans un journal de vos expériences ! Le Journal de Quête de Grimoire conserve en un seul endroit toutes les notes importantes que vous avez collectées au cours de vos explorations, afin que vous puissiez les consulter et y trouver des indices vitaux pour résoudre des énigmes et vous rappeler les détails de certains objets et rencontres que vous avez eus.

Si vous vous retrouvez un jour dans le jeu et que vous ne savez pas comment procéder, allez dans le journal et lisez attentivement vos notes. Elles vous rappelleront souvent une quête qu'il vous reste à accomplir, une clé dont vous avez besoin ou vous donneront un indice sur la façon de résoudre une énigme.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à neuf notes sur n'importe quel sujet du jeu, qu'il s'agisse de lieux, de rencontres ou d'objets. Vous pouvez passer d'une catégorie à l'autre en cliquant sur les boutons d'option situés à droite sous la liste **"Source d'information"**. Si vous êtes en train de consulter des lieux et que vous souhaitez examiner rapidement les notes relatives à votre région actuelle, cliquez sur l'icône **"Zoom"** de la carte pour accéder immédiatement aux notes relatives à votre région actuelle. Sinon, vous devrez cliquer sur l'un des choix disponibles dans la liste déroulante **"Source d'information"** pour vous concentrer sur le sujet particulier pour lequel vous voulez lire vos notes.

Lorsqu'une nouvelle note attend, l'icône de la note porte 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 que vous l'avez consultée, le marqueur "**NEW**" disparaît.



Options

Le menu des options vous permet de sauvegarder votre jeu, de modifier vos paramètres ou de quitter le jeu.

OPTION	DESCRIPTION
CONFIGURATION	La fenêtre de dialogue des paramètres de configuration s'affiche, ce qui vous permet de modifier ces valeurs à tout moment, même dans le jeu.
JEU DE RÉSUMÉ	Fermez cette fenêtre et revenez au jeu en cours.
SAUVEGARDE ET REPRISE	Sauvegardez cette partie et retournez jouer.
SAUVEGARDE & QUITTE	Sauvegardez cette partie et revenez au menu principal.
QUITTER SANS SAUVEGARDER	Terminez ce jeu et quittez le menu principal sans sauvegarder votre jeu.

Pile d'or

Le bouton "Revoir les ordres" fait apparaître le même écran d'**ordres de combat** que celui que vous voyez en combat. Si vous ne vous souvenez plus des ordres de combat que vous avez assignés à votre groupe lors dernier combat, vous pouvez les revoir en cliquant ici. Vous n'aurez l'occasion d'entrer des ordres de combat que la prochaine fois que vous combattrez, mais 'est parfois utile pour revoir la stratégie après la fin d'une bataille. Si vous appuyez sur le nom du personnage correspondant dans la liste, la barre de son nom s'affichera pour que vous sachiez à quel personnage cela s'applique dans votre groupe.

Name	voc	order	with	op	st
Agatha	Cle	Fight	Quarterstaff	1D4	OK
Flint	Ran	Fight	Hunting Knife	1D6	OK
Galen	Sag	Cast	Poison	PL1	OK
King kull	Ber	Breath	Firebreath	S5	OK
Lucia	Bar	Fight	?Lyre?	0D0	OK
Robin Hood	Ran				??
Tryst	Thi	Fight	Throwing knife	1D4	OK
Zoltan	wiz	Fight	Quarterstaff	1D4	OK

COMBAT ORDERS **EXIT**

Atelier d'inventaire

Cette fenêtre est un gestionnaire global de 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, d'infliger des dégâts supplémentaires, d'empoisonner l'ennemi en cas de pénétration réussie et de forger des armures afin d'obtenir une protection nettement plus efficace contre les attaques.

Le personnage en cours de travail a sa barre d'**identification** en surbrillance pour montrer qu'il est au centre de l'attention. Vous pouvez passer à un autre personnage en cliquant sur son nom pour qu'il effectue le travail à sa place. Ce personnage focalisé sera celui qui effectuera l'artisanat, la fusion et l'analyse. Vous devez donc choisir un membre du groupe suffisamment qualifié pour ce travail.

Tous les objets de l'inventaire du groupe sont visibles en même temps dans cet écran. Si vous souhaitez classer vos objets dans différentes catégories pour mieux les organiser ou connaître leur valeur, vous pouvez appliquer différents filtres de tri pour les voir ainsi organisés dans vos emplacements d'inventaire. Il existe quatre filtres d'objets à appliquer pour trier votre inventaire : **Type d'objet**, **Classe d'objet**, **Poids d'objet** et **Valeur d'objet**. Cliquez sur les flèches vers le haut ou vers le bas pour trier les articles dans l' **ASCENDANT** ou **DESCENDANT**.















Lorsque la souris survole un objet, en fonction de la compétence d'**ASSISTANCE** 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.

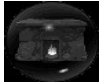
Un clic droit sur un emplacement d'objet tente d'identifier automatiquement l'objet si le personnage de la partie

a une compétence d'**ASSISTANCE** suffisamment élevée. Dans ce contexte, il est également possible d'ouvrir des conteneurs et d'ajouter ou de retirer des objets de leur contenu en **cliquant avec le bouton droit de la souris** sur un élément du conteneur.

Dans le coin inférieur droit, vous verrez un orbe contenant un symbole si le groupe se trouve à l'une des stations d'artisanat du jeu : **le Foyer**, le **Sanctuaire**, la **Forge** ou le **Banc d'Alchimie**. Vous ne pourrez pas fabriquer d'améliorations d'objets si vous n'êtes pas à la station d'artisanat appropriée dans le jeu pour cette amélioration.

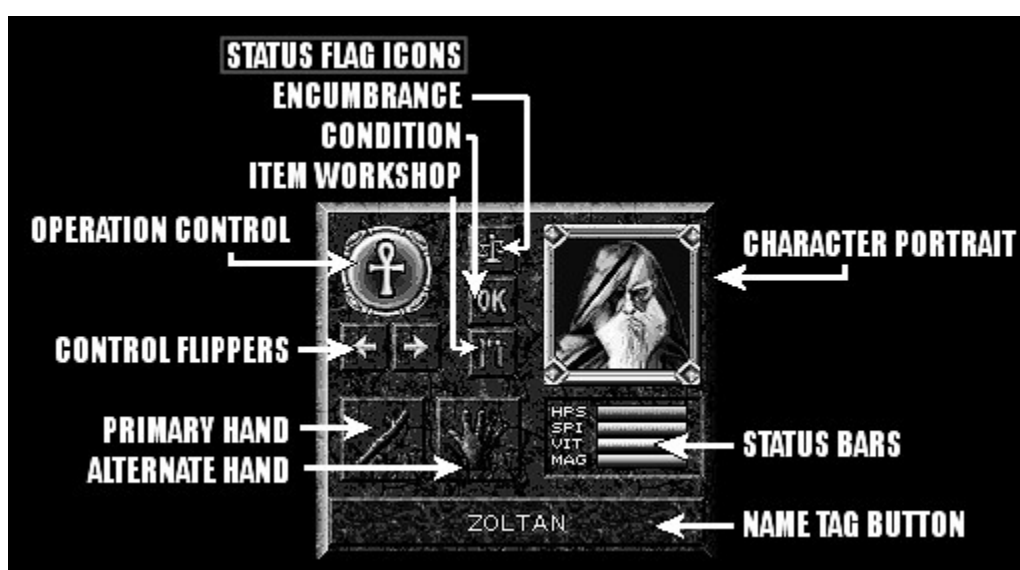
ICON	CRAFT	MARQUE D'ÉLÉMENT	DESCRIPTION
	FORGE		Le personnage qui possède le métier de forgeron peut ajouter un bonus d'armure à toute armure qualifiée, proportionnellement à sa compétence en METALLURGIE . Chaque fois que l'armure améliorée est touchée au combat et pénétrée par l'ennemi, elle perd un point jusqu'à ce que cette amélioration disparaisse.
	SHARPEN		Le personnage qui possède le métier Aiguiser peut affûter le tranchant de n'importe quelle arme blanche pour qu'elle soit beaucoup plus tranchante grâce à sa compétence BLADESMANSHIP (fabrication de lames) . Chaque fois que l'arme frappe et fait des dégâts en combat, elle perd un point d'affûtage jusqu'à ce que cette amélioration disparaisse.
	POISON		Le personnage qui possède le métier Poison peut ajouter du poison à n'importe quelle arme appropriée en fonction de sa compétence MEPHISTIQUE . Ce poison s'utilise sur le tranchant de l'arme chaque fois qu'il réussit à empoisonner un ennemi au combat, jusqu'à ce qu'il disparaisse.
	ENCHANT		Le personnage possédant le métier Enchantement peut placer enchantement magique sur une arme ordinaire grâce à son attribut Dévotion , de sorte qu'elle devienne capable de frapper des créatures magiques. Lorsqu'un monstre magique est touché et tué avec cette arme, cet enchantement disparaît.
	MERGE		Tout personnage possédant la compétence de fusion requise peut à tout moment fusionner deux objets en un nouvel objet. La compétence requise pour la fusion peut varier considérablement et certaines compétences de fusion requises peuvent être modifiées grâce à la magie ou à des objets spécialement équipés sur le personnage lorsqu'il tente de fusionner les deux objets. La ne nécessite jamais de station d'artisanat , mais seulement que le personnage qui la réalise soit suffisamment en forme pour l'effectuer, par qu'il ne soit pas paralysé ou transformé en pierre.

ICON	STATION D'ARTISANAT	DESCRIPTION
	BANC D'ALCHIMIE	Un personnage qualifié peut appliquer des poisons à la table d'alchimie ou effectuer des fusions complexes avec la compétence Alchimie lorsqu'il se trouve à ce poste d'artisanat. Les bonus de méphistique , d' inspection , de ruse et de connaissance de la nature s'appliquent ici.
	SHRINE	Un personnage qualifié peut enchanter des armes à ce poste d'artisanat. Les bonus de méditation et de litanie s'appliquent ici.
	FORGE	Un personnage qualifié peut aiguiser des lames ou forger des armures dans cette station d'artisanat. Les bonus de métallurgie , d' inspection , d' astuce et de maîtrise des lames s'appliquent ici.

	HEARTH	Un personnage qualifié peut aiguiser des lames, empoisonner des armes ou faire des fusions complexes avec la compétence Connaissance de la nature . Les bonus pour la métallurgie , les coups de poignard dans le dos , la méphistique , l' alchimie et la ruse s'appliquent ici.
---	---------------	---

Plaque de personnage de fête

Chaque personnage de votre groupe est assis sur sa propre "plaque" de contrôle. Les huit membres possibles de votre groupe ont chacun leur propre plaque qui est spécifique à leurs actions, leurs ordres de combat, leur état, leur encombrement, leurs barres d'état actuelles et leurs objets actuellement équipés. Vous contrôlez les actions individuelles de chaque membre du groupe à l'aide des commandes de cette plaque et vous pouvez également accéder à leurs données détaillées à l'aide des icônes et des commandes de cette plaque. Au début, cela peut être décourageant et sembler complexe, mais en réalité, les commandes de la plaque sont très intuitives et deviennent évidentes après seulement un peu d'expérimentation pour la plupart des gens.



CONTRÔLE DES PLAQUES	DESCRIPTION
ICÔNES DES DRAPEAUX D'ÉTAT	
ENCUMBRANCE	Cette icône représente la charge actuelle portée par le personnage. En combat, elle devient le drapeau de l'ordre complet. Lorsque l'on clique dessus et que l'on maintient le bouton enfoncé, elle affiche les résistances du personnage.
CONDITION	Cette icône représente une pile de conditions affectant actuellement le personnage. Lorsque l'on clique dessus et que l'on maintient le bouton enfoncé , les conditions le membre du groupe s'affichent.
ATELIER ITEM	Ce saut rapide dans l' atelier d'inventaire peut également représenter divers rappels de progression de niveau. En combat, il affiche la rangée d'ennemis que le personnage cible dans son attaque, le cas échéant.
POINT MAIN	
MAIN PRIMAIRE	Cette main représente l'arme principale personnage. Elle est prioritaire en combat. Lorsqu'un objet est déposé sur
MAIN	La main représente l'arme alternative que le personnage manie. Elle peut être utilisée pour des attaques supplémentaires en combat.
SECONDAIRE MAIN	
CONTRÔLE DES ACTIONS	
CONTRÔLE DES OPÉRATIONS	Elle représente l' opération que le membre du groupe doit effectuer lorsqu'on appuie sur cette touche. Elle comporte également un menu de raccourcis qui apparaît lorsque l'on clique sur le bouton droit de la souris .
GAUCHE FLIPPER	Fait défiler à l'envers les opérations disponibles pour le personnage. S'enroule autour du personnage lorsqu'on clique dessus pour commencer.
FLIPPER DROIT	Fait défiler les opérations disponibles pour le personnage. S'enroule autour du personnage lorsque l'on clique dessus pour terminer.
CONTRÔLE DES CARACTÈRES	
PORTRAIT DU PERSONNAGE	Cliquez sur le portrait du membre du groupe pour ouvrir sa fiche de personnage . Cliquez avec le bouton droit de la souris pour ouvrir le sous-menu du portrait .
BARRES D'ÉTAT	Un clic sur les barres d'état permet d'alterner entre trois présentations différentes pour afficher les points de vie, l'esprit, la vitalité et les points de magie de ce personnage.
BOUTON D'ÉTIQUETTE DE NOM	Le bouton " Name Tag " est fréquemment utilisé pour mettre en évidence un personnage ciblé ou pour déplacer les personnages dans l'ordre de marche en intervertissant leurs positions.

Sous-menu Portrait

En cliquant avec le bouton droit de la souris sur le portrait, vous pouvez faire apparaître un sous-menu de portrait pour ce personnage particulier afin d'effectuer plusieurs actions différentes en relation avec ce personnage. Certaines sélections du menu peuvent être grisées en fonction du contexte.



Changer de nom	Si vous souhaitez renommer le personnage, une boîte de dialogue de saisie de texte apparaît pour vous permettre de saisir le nouveau nom et de cliquer sur ACCEPTER ou ANNULER .
Changer de portrait	Vous pouvez changer le portrait du personnage ici en en sélectionnant un nouveau ou en appuyant sur SUGGÉRER pour voir ce qui pourrait être un bon choix pour le nouveau portrait. Si vous changez d'avis, vous pouvez toujours cliquer sur ANNULER pour quitter sans modifier le portrait.
Changer de profession	Lorsque votre joueur atteint le niveau 4, il peut changer de profession s'il le souhaite. Cette boîte de dialogue lui permettra de choisir parmi les professions disponibles. Chaque profession a un plan de carrière qu'il peut suivre et il est limité aux professions qu'il peut changer. En changeant de profession, vos attributs de base seront réinitialisés aux valeurs du niveau 1, mais vous conserverez tous les sorts appris, les valeurs de votre barre de statut (points de vie, vitalité, magie), toutes les compétences et plusieurs autres qualités acquises avant de changer de profession.
Atelier d'inventaire	Il s'agit d'un raccourci rapide pour entrer dans l'Atelier d'inventaire avec ce membre du groupe en surbrillance en tant qu'artisan.
Déménager à ...	Cela déclenche l'invite WHO ? après avoir mis en surbrillance le nom du personnage et vous permet de changer d'ordre de marche avec un autre membre du groupe en cliquant sur la plaque de son personnage.
Renvoyer pour toujours	Cela semble très définitif, mais ce n'est pas tout à fait la fin de la route. Si ce membre du groupe est un PNJ, il sera exclu du groupe et renvoyé à l'endroit indiqué comme étant son domicile. S'il s'agit d'un membre original du groupe, il sera renvoyé du groupe, mais vous pourrez peut-être l'enrôler à nouveau dans vos rangs à partir d'une tombe secrète de la Chouette blanche située quelque part dans le jeu. Quoi qu'il en soit, cela ne signifie pas nécessairement que vous avez vu le dernier d'entre eux.

Revue des personnages

Lorsque vous accédez à l'écran d'évaluation des personnages, vous pouvez consulter des informations détaillées sur un personnage particulier de votre groupe. Vous pouvez y consulter les attributs, les compétences, la classe d'armure, les résistances, les conditions, l'artisanat et tous les détails pertinents de sa profession en un seul endroit.

Une fois dans cet écran, vous n'êtes pas limité à l'examen du personnage ciblé. Vous pouvez utiliser les flèches situées à côté du portrait en haut à gauche pour faire défiler l'ensemble du groupe en avant et en arrière afin de les comparer les uns aux autres. S'il reste des points de bonus pour les attributs et les compétences, vous pouvez les distribuer à partir de cette fenêtre. Si vous avez encore des sorts que vous n'avez pas distribués, vous pouvez également faire apparaître votre livre de sorts ici et choisir ceux que vous voulez ajouter au répertoire magique de votre personnage.

Sous la case des attributs sur le côté gauche, vous pouvez voir une zone de texte qui vous donnera des descriptions des attributs et de ce qu'ils font dans le jeu en appuyant sur l'entrée de la liste pour l'attribut en question. Si vous souhaitez consulter leurs compétences, vous pouvez les voir toutes en même temps ou les diviser en catégories à l'aide des boutons de sélection des catégories de compétences situés en la liste. Sous la liste des compétences, vous disposez également d'une boîte de description qui vous rappellera ce que fait la compétence et à quoi elle sert.

Lors de la progression du personnage, cette fenêtre d'examen s'affichera et vous montrera pas à pas les progrès et les augmentations que votre personnage obtient lors de la montée en niveau. Lorsque vous obtenez de nouveaux métiers, ils apparaissent sous forme de glyphes dans les cases en bas sous "Métiers :" au fur et à mesure que vous les apprenez.



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 qui ont rejoint le groupe en tant que serviteurs. Tous les PNJ seront marqués de manière appropriée à côté du portrait dans le coin supérieur droit avec le marqueur "PNJ".

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

Les compétences sont organisées dans une liste en haut à droite. Chacun des boutons situés au-dessus de cette liste permet de filtrer la liste des compétences pour n'afficher que les compétences qui s'appliquent à une certaine catégorie : **TOUTES LES COMPÉTENCES**, les compétences **MARTIALES**, **PHYSIQUES** et **MENTALES**. Lorsque vous cliquez directement sur une compétence répertoriée dans la boîte, vous obtenez une brève description de la compétence et de son rôle dans la zone de texte située sous la liste des compétences.

Si vous cherchez la compétence spécifiquement utilisée par ce personnage pour lancer des sorts, elle se trouvera toujours dans la catégorie **MENTAL** et sera surlignée en **violet vif**. Il se peut que vous deviez faire défiler la page un peu plus bas si ce personnage a beaucoup de compétences dans sa catégorie **MENTAL**.

Étiquette de nom

En cliquant sur le badge d'un personnage donné, vous obtenez l'invite *OMS ?* après avoir mis en surbrillance le nom du personnage et vous pouvez changer d'ordre de marche avec un autre membre du groupe en cliquant sur la plaque de son personnage. Le personnage sur lequel vous cliquez changera de place avec le premier personnage que vous avez sélectionné.

Cette fonction est disponible à tout moment du jeu, y compris lorsque vous donnez des ordres entre deux rounds de combat. Elle peut aider à faire avancer rapidement les personnages si les membres du groupe qui se trouvent devant 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 différentes de visualiser les barres d'état sur la plaque d'immatriculation. Vous pouvez y accéder en cliquant sur les barres d'état jusqu'à ce que l'affichage souhaité apparaisse. Cliquez à nouveau sur les barres d'état pour revenir à l'affichage original ou à l'une des alternatives.

Vous pouvez afficher les statistiques primaires sous forme de nombres comprenant les valeurs actuelles/maximales, sous forme de barres de ratio colorées ou sous forme d'une série de champs affichant la race, la vocation, le sexe et le niveau de ce personnage du groupe. Chacun de ces éléments peut être utile dans le jeu en tant qu'option permettant d'obtenir plus d'informations sur le personnage sans avoir à entrer dans la fenêtre d'évaluation du personnage.



Quatre statistiques principales sont affichées dans les barres d'état, soit sous forme de jauges colorées, soit sous forme de chiffres minimum/maximum, selon le mode d'affichage sélectionné.

VALEURS DE LA BARRE D'ÉTAT POUR LES CARACTÈRES

ÉTIQUETTE	CONDITION	DESCRIPTION
HPS	HITPOINTS	Le nombre de points de dégâts que le personnage peut subir avant de mourir. Ces points, lorsqu'ils sont perdus, peuvent être récupérés en mettant le groupe au repos. Un personnage peut également récupérer des points de vie en utilisant des sorts de guérison, des potions, des fontaines magiques et des bassins enchantés. Certaines attaques magiques très puissantes tenteront de drainer directement la vie du personnage.
SPI	ESPRIT	Cette valeur reste normalement à 100 jusqu'à ce que le personnage éprouve une grande frayeur ou soit terrifié en présence du mal. Lorsque cette valeur tombe en dessous de 100, le personnage devient craintif et timide et peut commencer à perdre de l' Esprit à chaque round pendant le combat. L' Esprit peut être récupéré en se reposant dans un havre de paix,

		dormir dans un sanctuaire ou par l'utilisation de sorts de bénédictio n et d' esprit sain . Si un personnage perd suffisamment d' Esprit , il se recroquevillera lors d'un combat et sera incapable de surmonter ses propres peurs.
VIT	VITALITÉ	Il s'agit de la quantité d'endurance dont dispose le personnage et qui diminue lorsqu'il se promène en explorant, lorsqu'il combat et lorsqu'il effectue des tâches physiques. Elle peut être récupérée en se reposant ou en utilisant des potions de restauration, des sorts et des fontaines magiques. Un personnage en NAGE dont la Vitalité tombe à zéro se noie automatiquement. Les armes à souffle utilisent de la Vitalité au lieu de points de magie, de sorte qu'un personnage peut être épuisé par l'utilisation fréquente de 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. Lorsqu'un personnage débute, il a très peu de points de magie à dépenser pour des sorts, il doit donc être prudent lorsqu'il choisit niveau de puissance du sort. Les points de magie peuvent également être récupérés en se reposant. La vitesse à laquelle les points de magie sont récupérés est directement liée à la race du personnage et certaines races récupèrent des points plus rapidement que d'autres. Les potions et les fontaines permettent également de récupérer des points de magie . Certaines créatures magiques tenteront même de drainer délibérément ces points d'un lanceur de sorts en combat pour le rendre incapable d'utiliser des sorts magiques contre elles.

Résistances

Cliquez sur l'icône Encumbrance de la Plaque de personnage et maintenez-la enfoncée pour voir les résistances de ce personnage affichées sur un graphique entre 0 et 100, 100 étant la résistance maximale qu'un personnage peut avoir à certains types de magie ou d'attaque. Les quatre points qui suivent barre représentent quatre types de modificateurs de ce type de résistance pour le personnage. Si le point est remplacé par un "+" (**plus**) ou un "-" (**moins**), cela signifie que la résistance est actuellement améliorée ou diminuée par ce type de modificateur.

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

Résistance à l'objet - Un objet équipé par le personnage modifie la résistance. Résistance à la magie

- Un enchantement magique affecte actuellement cette résistance.

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

Mal du soleil - Les vampires et les loups-garous peuvent subir des pénalités aux résistances à la lumière du soleil.



Conditions

Cliquez et maintenez enfoncée l'icône des conditions sur la plaque de personnage pour voir toutes les conditions qui affectent actuellement ce personnage. Toutes les [conditions de personnage](#) sont comprises entre 0 et 100, 100 étant le nombre maximum de conditions que le personnage peut accumuler.

La plupart des affections disparaissent d'elles-mêmes avec du repos, mais celles qui ne pas peuvent devenir très graves si elles ne sont pas prises en charge et soignées le plus tôt possible.





Fonctionnement

Il y a deux façons différentes de sélectionner une action pour un personnage à partir de la **commande d'opération**. La première consiste à utiliser les petites flèches situées sous l'icône de la **commande d'opération** pour passer à l'action que vous souhaitez que le personnage effectue, puis à appuyer sur l'icône de la **commande d'opération**. Une méthode plus rapide consiste à **cliquer** avec le bouton **droit** de la souris sur la commande d'opération et à sélectionner l'action que vous souhaitez effectuer dans le menu contextuel qui s'affiche. En cliquant sur l'une de ces sélections dans le menu contextuel, vous passez instantanément à l'action en question et l'activez en une seule pression.



	AUTOHEAL	Au début de cette action, le personnage tentera d'utiliser tous les sorts de guérison dont il dispose pour soigner tous les dégâts subis par le groupe, en se concentrant d'abord sur les plus blessés. Il lancera des sorts de guérison encore et encore jusqu'à ce qu'il ait guéri tous les membres blessés du groupe ou qu'il soit à court de magie. Vous pouvez les interrompre en cliquant sur la fenêtre de visualisation ou la fenêtre narrative, ou en appuyant sur la touche ÉCHAP .
	LOOK	Si vous cliquez sur cette icône alors que la souris est vide, le personnage de la partie effectuera une recherche dans la cellule en cours, à la recherche de secrets ou de tout ce qui est caché. Cela permet de découvrir des choses cachées dans la cellule que vous n'auriez pas pu trouver autrement. Si vous cliquez sur l'icône " Regarder " alors que vous tenez un objet dans la souris, vous verrez la description de cet objet apparaître dans une fenêtre au-dessus de la fenêtre de visualisation. L'élément de la souris doit être identifié pour que vous puissiez voir cette description.
	ASSAY	Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous pouvez identifier les éléments et analyser leurs propriétés. Vous pouvez cliquer sur cette icône sans élément dans la souris et être invité à choisir un élément, ou cliquer sur l'icône avec un élément dans la souris et aller dans le panneau d'analyse .
	SOURIRE	En cliquant sur cette icône, vous affichez le livre de sorts du personnage, ce qui lui permet de sélectionner un sort avec un niveau de puissance et de le lancer. Certains personnages n'ont pas de sorts ou n'ont pas encore atteint un niveau de lanceur de sorts.
	UTILISER	Si vous cliquez sur cette icône les mains vides, vous serez invité à cliquer sur un objet dans votre barre d'inventaire. Vous pouvez appuyer sur la touche ESCAPE si vous n'arrivez pas à vous décider. Si vous cliquez sur l'icône " Utiliser " en tenant un objet dans la souris, cela équivaut à tenir l'objet pendant que le personnage du groupe l'utilise. Cela peut faire une grande différence dans certains contextes. À un moment donné, si vous pensez devoir utiliser un objet mais que vous ne voyez rien sur quoi cliquer et qu'il ne semble rien faire dans la barre d'inventaire , essayez de le tenir dans la souris pendant que vous cliquez sur l'icône " Utiliser " d'un personnage donné. Parfois

		Le COMMENT et le QUI peuvent faire la différence lors du jeu et de l'utilisation de l'objet au bon endroit.
	PICK LOCK	En cliquant sur cette icône lorsque vous êtes face à une porte verrouillée ou à l'avant d'un coffre verrouillé, vous ferez apparaître l'une des fenêtres de crochetage , qui sont des interfaces spéciales vous permettant de crocheter la serrure et de l'ouvrir.
	ÉQUIPE	En cliquant sur cette icône, vous ferez apparaître la fenêtre d' équipement de ce personnage. Vous pouvez également utiliser des raccourcis en cliquant sur la main principale ou secondaire pour accéder rapidement à l'interface d' équipement de ce membre du groupe.

Équiper

On accède à la fenêtre d'équipement en cliquant sur l'icône d'action **EQUIP** dans la commande d'[opération](#) d'un personnage ou en cliquant sur la **main principale** ou la **main secondaire** d'un membre du groupe. Lorsque vous entrez dans la fenêtre d'équipement, c'est le personnage qui reçoit le focus avec une couleur de surbrillance sur le bouton de [son badge](#). Vous n'avez pas besoin de quitter cette interface pour changer de personnage. En cliquant sur le [badge](#) des membres de votre groupe, vous pouvez à tout moment passer à l'inventaire équipé de n'importe quel personnage à partir de cette fenêtre.

Il y a dix emplacements auxquels vous pouvez ajouter ou retirer de l'équipement sur le personnage ciblé. Si vous déposez un objet sur un emplacement, il sera automatiquement placé dans le bon emplacement si le personnage peut équiper cet objet. Un mannequin de classe d'armure au milieu de l'écran vous montrera quelles parties de votre personnage sont actuellement protégées (**en vert**) et quelles parties sont dépourvues d'armure (**en rouge**). La [classe d'armure](#) globale du [personnage](#) changera lorsque vous ajouterez ou retirerez de l'équipement pour refléter les changements de votre classe d'armure totale et de vos classes d'armure existantes. Tous les bonus accordés par l'équipement, y compris les objets améliorés par le métier de **forgeron**, seront également affichés sur cette figure d'armure pour vous indiquer comment ces bonus contribuent à la protection de ce personnage au combat.



Le grand globe à droite du chiffre de la classe d'armure indique l'encombrement actuel du personnage sous la forme d'un pourcentage et d'un ratio en spirale à l'intérieur du globe qui augmente ou diminue en fonction de l'évolution de la charge d'équipement du personnage. C'est un outil utile pour ajuster les charges des personnages afin qu'ils ne soient pas trop encombrés.

LES EMPLACEMENTS D'ÉQUIPEMENT SUR LA FIGURINE D'ARMURE

EMPLACEMENT DE L'ÉQUIPEMENT	DESCRIPTION
Tête	C'est là que se trouvent les casques, les chapeaux, les guirlandes, les casquettes, les cônes, les visières et toutes sortes de couvre-chefs.
Bras	On y trouve des bracelets, des créneaux, des épaulières, des gants et toutes sortes de vêtements pour les bras.
Supérieure	Cotte de mailles, cuirasse, cotte de mailles, mithril, cuir, tissu, blouses, manteaux, gilets et toutes les formes d'armures pour le haut du corps vont ici.
Plus bas	Les armures de jambe, les cottes de mailles, les gausses, les pantalons, les capes et tous les vêtements pour bas du corps vont ici.
Pieds	Les bottes, les chaussures, les sollerettes, les sandales et tous les articles chaussants peuvent être placés dans cet emplacement.
Prime	Arme principale équipée ici. (L'équipement à deux mains désactive l'autre emplacement).
Alter	Arme alternative équipée ici. (L'équipement à deux mains désactive l'emplacement principal).
Anneau	Un seul anneau peut être porté par un personnage à tout .
Parer	Une forme de bijou ou d'ornement peut être portée ici.
Plume	C'est là que se trouvent les munitions telles que les flèches, les balles, les pierres et les projectiles.

LES EFFETS DES OBJETS DONT LES PERSONNAGES PEUVENT ÊTRE ÉQUIPÉS

CURSED	Un objet maudit, une fois équipé sur le corps, ne peut être retiré que si un sort "REMOVE CURSE" est lancé sur ce personnage. Les objets maudits peuvent également avoir des effets de recharge ou de drainage, parfois les deux en même temps. Tous les objets maudits ne sont pas nécessairement nuisibles. Un objet maudit doté d'un effet de recharge ne fera pas de mal au personnage du groupe et peut même être très bénéfique. Vous pouvez également trouver des objets avec des sorts "REMOVE CURSE" qui devraient être conservés dans le cas où un personnage équipe un objet maudit et ne peut pas l'enlever de son corps sans le sort.
RECHARGE	Certains objets rechargent les points de vie, l'esprit, la vitalité ou la magie à intervalles réguliers. Ces objets sont très rares et sont excellents pour aider de nombreux personnages à récupérer plus rapidement.
DRAIN	Certains objets drainent les points de vie, l'esprit, la vitalité ou la magie à intervalles réguliers. Ces objets peuvent être très débilitants, voire mortels. Ils doivent être retirés du personnage dès que possible.
RENFORCE R L'ATTRIBUT	Certains objets améliorent l'un des attributs lorsqu'ils sont équipés, que l'objet reste équipé sur le corps.
RENFORCER LES COMPÉTENCES	Certains objets améliorent l'une des compétences lorsqu'ils sont équipés, tant que l'objet reste équipé sur le corps.
RENFORCE R LA RÉSISTANCE	Certains objets améliorent l'une des résistances lorsqu'ils sont équipés, que l'objet reste équipé sur le corps.
ÉQUIPE MAGIQUE	Certains objets lancent un sort au moment où ils sont portés par le joueur. Cela peut être utile en combat, par exemple un anneau qui lance un bouclier anti-missiles lorsqu'il est enfilé.
AUTO-RECHARGE	Certains objets commencent à se recharger à intervalles réguliers lorsqu'ils sont équipés, tant qu'ils restent équipés.

Panel d'essais

Cette action peut être utilisée de deux manières différentes. Si vous cliquez sur l'action **ASSAYER** avec quelque chose dans la souris, vous serez invité à sélectionner un objet dans la [barre d'inventaire](#) pour tenter de l'identifier avec le personnage, compte tenu de sa compétence **ASSAYER**. Vous obtiendrez un message de confirmation dans la fenêtre narrative avec le nom de l'objet si votre personnage réussit à l'identifier ou s'il n'a pas réussi à trouver ce que c'était.

Une fois identifiés, les objets le restent pour le reste du jeu et doivent toujours listés avec leur nom complet, quel que soit le contexte dans lequel ils apparaissent. Une fois l'objet identifié 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 disposent de compétences supplémentaires qui peuvent aider à leur identification - par exemple, de nombreux réactifs et ingrédients à base de plantes ajoutent la compétence **NATURE LORE** à la compétence **ASSISTANCE** pour déterminer si le personnage peut l'identifier. De plus, un personnage du groupe reçoit l'aide d'un sort d'**identification** ou d'**identification améliorée** en cours. Aux niveaux supérieurs d'**identification améliorée**, vous serez non seulement capable d'identifier l'objet, mais un texte spécial de "*super identification*" sera inscrit dans votre [Journal](#) à propos de l'objet. Les objets *super-identifiés* seront alors accompagnés d'informations améliorées dans le panneau d'**ASSAYE** ainsi que d'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 alors qu'un objet se trouve déjà dans votre curseur, vous verrez apparaître un panneau d'affichage contextuel au-dessus de [la plaque de personnage de la partie](#), et ce jusqu'à ce que vous éloigniez la souris des limites de ce panneau. Le panneau d'affichage affiche toutes les informations les plus pertinentes sur l'objet, y compris le poids révélateur, le coût, la compétence, l'emplacement d'équipement, la classe de l'objet, les races et les professions qui peuvent équiper cet objet, le lieu d'acquisition de l'objet et des informations spéciales sur les propriétés de combat / d'utilisation de l'objet. Une fois qu'un objet a été "*super-identifié*", vous pouvez cliquer sur ce panneau lorsque vous êtes à l'intérieur des bordures et voir l'affichage basculer vers une autre page d'informations détaillées sur l'objet.






Conseils pour la progression des niveaux

Normalement, le bouton "**Atelier d'objets**" sur [la plaque du personnage de la partie](#) fait apparaître l'[atelier d'inventaire](#) avec le personnage en question comme cible de l'artisanat.

Il y a une exception à cet affichage et elle se produit lorsque le personnage a encore du travail à faire à la suite de son avancement ou des points restants de la création du personnage. Ces icônes spéciales servent simplement à rappeler au joueur que ce personnage particulier a encore des points à distribuer pour des attributs ou des compétences, ou encore des sorts magiques restants à ajouter à son livre de sorts. Si le joueur clique sur le bouton lorsque l'une de ces icônes spéciales est affichée, il accède à l'[examen du personnage](#) afin de pouvoir remédier à la situation en s'occupant de ce qui reste à faire.

Les icônes suivantes sont toutes utilisées pour indiquer au joueur le type de travail qui reste à faire pour ce personnage.

ICON	DESCRIPTION
	La lettre "L" avec un petit A+ dans le coin. Le personnage a encore des points de bonus à distribuer pour les attributs.
	La lettre "L" avec un petit M dans le coin. Le personnage a encore des sorts à sélectionner dans son livre de sorts.
	La lettre "L" avec un petit S+ dans le coin. Le personnage a encore des points de bonus à distribuer pour les compétences.

Une fois ces points distribués ou les sorts sélectionnés, s'il n'y a plus de travail d'avancement pour ce personnage, il retournera 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 tant qu'il dispose de suffisamment de points de magie.

Tout personnage ayant atteint un niveau de lanceur de sorts a acquis des sorts qui lui permettent d'utiliser la magie dans de nombreux contextes différents. Vous pouvez lancer des sorts en explorant, des sorts en combat offensif et défensif, des sorts sur un PNJ lors d'une rencontre, des sorts pour vous aider à crocheter des serrures, trouver des secrets ou simplement naviguer à l'intérieur du donjon.

Un livre de sorts comprend 12 pages et chaque page est consacrée à une certaine catégorie de magie. [Les pages du livre de sorts](#) couvrent presque tous les sorts possibles et imaginables dont un groupe bien équipé pourrait avoir besoin pour réussir son aventure. Pour accéder à une page particulière, cliquez sur les icônes de page de sorts qui se trouvent au milieu de la fenêtre et vous verrez la liste des sorts changer pour refléter le contenu de cette page. Cliquez sur un sort pour voir sa description sur le côté gauche. Lorsque vous avez trouvé un sort qui vous semble correspondre à votre besoin, appuyez sur l'un des sept niveaux de puissance marqués par des dés au bas de la page. Le coût en points de magie est indiqué sous chaque dé pour lancer le sort. Lorsque vous n'avez pas assez de points de magie pour lancer le sort, le bouton du niveau de puissance est désactivé.

Parfois, après avoir appuyé sur le bouton **"CAST"**, vous pouvez être invité à fournir d'autres informations, comme un personnage de l'équipe ou un objet de la [barre d'inventaire](#) que vous souhaitez cibler avec le sort.



Certains sorts prennent effet immédiatement, d'autres produisent des [sorts persistants](#) qui apparaissent sous forme d'orbes flottants dans la fenêtre de visualisation. Vous obtiendrez presque toujours un message vous indiquant si le sort a réussi ou échoué après l'avoir lancé. Il peut être impossible de lancer certains sorts dans certains contextes ou la cible sélectionnée peut ne pas être éligible pour les effets du sort, par exemple vous ne pouvez pas lancer "**Ressusciter un mort**" sur un personnage qui n'est pas mort.

Les sorts peuvent temporairement s'afficher dans la fenêtre de visualisation, comme le sort "**Œil de sorcier**" qui révèle une vue circulaire de la carte environnante lorsqu'il est lancé. D'autres sorts peuvent être assez subtils ou n'apparaître que comme des changements dans votre perception, comme "**Biophosphor**" qui crée une plus grande illumination pour voir à l'intérieur d'un donjon. À moins qu'un message dans la fenêtre de [narration](#) ne vous indique le contraire, vous pouvez généralement supposer que votre sort a réussi.