



## Lockpicking

Tout ce qui mérite d'être protégé dans le monde d'Hyperborée sera probablement verrouillé. C'est pourquoi les doigts agiles des voleurs sont utiles pour libérer ces richesses soigneusement protégées. Lorsque quelque chose est verrouillé, c'est probablement parce que quelqu'un veut que vous n'y entriez pas ou a mis à l'intérieur quelque chose qu'il ne veut pas que les autres aient.

De nombreuses serrures réagissent aux clés et peuvent être ouvertes sans incident si vous êtes en possession de la bonne. Dans certaines circonstances, il vous semblera évident que vous avez une clé en votre possession en raison de son nom ou de l'endroit où elle a été trouvée. C'est pourquoi il est toujours utile de veiller à identifier les clés dès que vous les trouvez.

Il existe d'autres clés, comme l'omniprésente "**clé de serrurier**" que l'on trouve un peu partout et qui s'avère étonnamment capable d'ouvrir les serrures les plus difficiles sans blesser qui que ce soit.

Dans les cas où vous voulez entrer dans le coffre mais que vous n'avez pas les compétences nécessaires pour le voler, il existe un sort appelé "**Toc-Toc**" qui peut ouvrir un coffre s'il est lancé à un niveau de puissance suffisamment élevé par un utilisateur de la magie ayant les compétences suffisantes pour le déployer. Un groupe peu doué pour le vol mais puissant en magie peut parfois trouver qu'il est tout aussi efficace d'utiliser la magie pour ouvrir les coffres et les portes à l'aide de ce sort, éventuellement en combinaison avec d'autres.

Si votre voleur pense qu'il en est capable, la plupart des serrures peuvent être crochétées assez facilement avec des compétences suffisantes en "**Inspection**" et en "**Crochetage**" ou avec une compétence très élevée dans l'une ou l'autre de ces deux compétences. La compétence "**Inspection**" permet d'examiner et de comprendre les pièces de la serrure et la compétence "**Crochetage**" est celle qui est utilisée pour ouvrir la serrure sans incident.

Malheureusement, la plupart des serrures sont accompagnées de pièges dangereux de toutes sortes, qui deviennent de plus en plus mortels au fur et à mesure que le niveau de la serrure augmente. Si votre manipulation de la serrure perturbe les déclencheurs utilisés pour détecter tentatives de vol, le piège peut se déclencher sans avertissement et rendre un ou plusieurs membres de votre groupe malades, blessés ou même tués par le piège. C'est pourquoi il faut faire preuve de délicatesse et de discernement pour désamorcer le piège et ouvrir la serrure.

Afin de réduire le risque de détonation spontanée d'un piège et de faciliter le crochetage des serrures, le groupe peut utiliser des sorts tels que "**TRAP GLUE**" et "**MAGIC MOTH**" pour maintenir le piège plus fermement pendant qu'il est examiné et pour en révéler le fonctionnement.

Les portes sont un peu plus faciles que les coffres et les coffres peuvent devenir très difficiles au plus haut niveau. Un groupe imprudent peut simplement ouvrir le coffre, absorber la pénalité, prodiguer les premiers soins aux membres du groupe affectés et ainsi acquérir le contenu sans trop de finesse. Aux niveaux inférieurs, il s'agit d'une approche très imprudente des objets verrouillés qui entraînera souvent la mort inutile de membres du groupe ou des blessures graves qui nécessiteront beaucoup de magie de guérison pour y remédier.

## Coffres

Dans Grimoire, on peut trouver des coffres coincés dans des alcôves ou simplement à l'air libre. Il n'y a rien de plus amusant dans le jeu que d'ouvrir un coffre et de découvrir un riche trésor à l'intérieur. Chaque coffre est un peu un sac à main mystérieux. Certains coffres ont un contenu fixe mais quelques objets trouvés au hasard, d'autres coffres sont de véritables surprises à chaque fois qu'ils sont ouverts et vous ne savez jamais ce que vous allez en tirer.



Bien sûr, tout cela n'est qu'une partie de plaisir jusqu'à ce que quelqu'un soit blessé. Le plus gros problème de la plupart des coffres est qu'ils sont susceptibles d'être verrouillés et piégés. C'est pourquoi le groupe tout intérêt à mettre en place une stratégie pour ouvrir les coffres en toute sécurité et obtenir les marchandises qu'ils contiennent sans perdre un ou plusieurs membres du groupe dans le piège que le propriétaire du coffre a installé dans le but précis de gâcher la journée de quelqu'un qui tente de l'ouvrir.

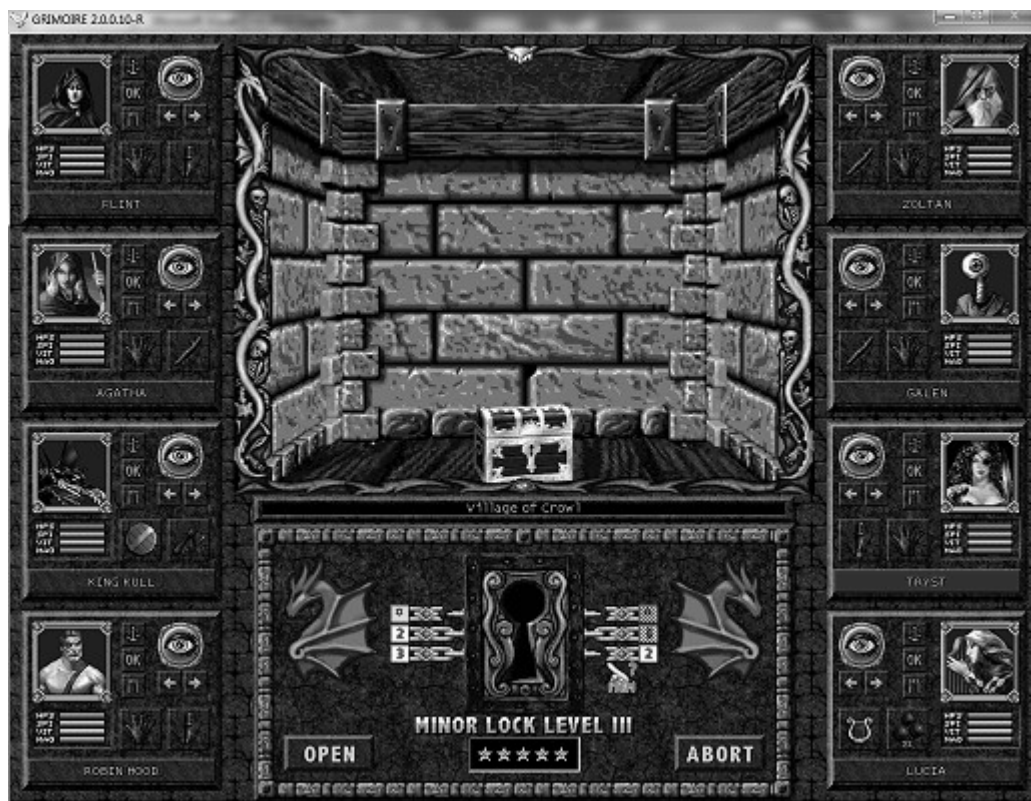
## Crocheter les serrures de coffre

La serrure d'un coffre est constituée de deux séries de fils reliés entre eux secrètement de part et d'autre de la serrure. Les connexions entre les fils de chaque côté ne sont pas évidentes - elles sont cachées lorsque l'on examine la serrure pour la première fois. Le but du crochétage de serrure est de pincer soigneusement les fils de chaque côté pour déterminer quels fils sont connectés à quoi... puis de les couper dans l'ordre, l'un après l'autre. Cela semble difficile au début, mais avec un peu de pratique, votre voleur ouvrira facilement des coffres en toute sécurité. Une fois que vous avez coupé les fils connectés les uns aux autres dans le bon ordre et, espérons-le, avec un minimum d'erreurs susceptibles de déclencher le piège, vous cliquez sur le bouton "**OUVRIR**" pour récolter votre récompense.

Le [badge](#) du membre du groupe qui travaille sur la serrure sera mis en surbrillance pour vous rappeler les niveaux de compétence du personnage qui est déployé contre le mécanisme de la serrure.

Chaque fois que vous touchez l'un des boutons du fil mystérieux situé de part et d'autre du piège, vous verrez le numéro apparaître grâce à l'utilisation réussie de la compétence "**INSPECTION**" de ce personnage... ou vous le verrez passer au **rouge**, ce qui signifie que vous avez échoué dans votre tentative d'identification du fil. Votre compétence **LOCKPICKING** détermine si votre échec à identifier le numéro de séquence du câble déclenchera alors une **ETOILE ROUGE** dans la case située en bas de la fenêtre de lockpick. Si vous perdez toutes vos **étoiles** en bas de la fenêtre (la "marge d'erreur"), le piège se déclenche instantanément.

Parfois, si votre compétence en **LOCKPICKING** est faible, le piège se déclenchera spontanément à la suite d'un seul faux mouvement.



Votre compétence d'**ENTRÉE** détermine si vous allez déclencher un piège et quelle est la probabilité qu'il se déclenche lorsque vous reliez les fils les uns aux autres. Si votre compétence d'**INSPECTION** est faible mais que votre compétence de **DÉCOUVERTURE** est élevée, une meilleure stratégie consistera à connecter les fils directement car le piège a moins de chances de se déclencher. Si votre compétence en matière d'**INSPECTION** est élevée mais que votre compétence en matière de **DECROCHAGE** est faible, révélez d'abord les chiffres et déconnectez ensuite les fils. Quoi qu'il en soit, si vous avez réussi à couper tous les fils de la

les fils, appuyez sur le bouton **"OUVRIR"** pour ouvrir le coffre et découvrir ce qu'il contient. N'oubliez pas que les serrures de toutes sortes peuvent souvent déclencher les pièges auxquels elles sont reliées si elles ne sont pas désarmées. Ce n'est que lorsque tous les fils de la serrure ont été coupés dans le bon ordre que l'objet verrouillé peut être ouvert en toute sécurité.

## Portes

Les portes seraient inutiles si elles restaient toujours ouvertes. Par conséquent, vous pouvez attendre à rencontrer régulièrement des portes qui ont été verrouillées.

Contrairement aux coffres, les portes peuvent être ouvertes avec une force brute suffisante en postant des membres du groupe suffisamment forts en équipe pour pousser sur la porte. Même les portes les plus faciles à ouvrir nécessiteront la poussée d'au moins deux membres du groupe pour les forcer à s'ouvrir. Le mieux est d'affecter vos classes de voyous, comme les **Sauriens**, les **Drakes** et les **Géants**, à la poussée de la porte. Ils obtiendront presque toujours de bons résultats s'ils sont frais et dispos. Lorsque vous utilisez cette tactique, le meilleur atout est la force et la vitalité du membre du groupe chargé de pousser la porte.

Si cette approche n'est pas du goût de votre groupe, vous pouvez faire appel à la finesse des voleurs pour pénétrer dans les portes verrouillées, sans risquer de bloquer la serrure comme vous pouvez le faire en utilisant la force brute pour pousser la porte.

Bien sûr, il existe des portes tellement imprenables qu'un voleur ne pourrait pas les ouvrir ou que même muscles les plus puissants ne pourraient pas les faire bouger. Dans ce cas, il faut toujours une clé, sinon la porte reste fermée jusqu'à ce que vous la trouviez. Le moyen le plus simple de vérifier ce type de porte est de cliquer dessus pour voir si vous obtenez un message indiquant que cette porte ne peut être ouverte autrement qu'avec la clé prévue à cet effet.

## Forcer une porte

Si votre groupe pousse une porte verrouillée trois fois de suite, vous obtiendrez l'interface **FORCE** pour la porte. Cela permet à deux membres du groupe d'essayer d'utiliser la force brute pour forcer les portes à s'ouvrir en poussant d'un côté ou de l'autre ou des deux côtés de la porte. Vous devrez cliquer sur la case de gauche ou de droite, puis sélectionner "**QUI ?**" pour choisir qui occupera cet emplacement lorsque vous pousserez sur la porte.



Vous pouvez appuyer sur la touche **ESCAPE** à tout moment si vous changez d'avis ou si vous décidez de ne pas essayer de forcer la porte, y compris lorsqu'on vous a demandé de choisir "**QUI**" pour chaque emplacement à gauche et à droite. Vous pouvez également appuyer sur la touche **CANCEL** pour quitter le jeu sans rien faire.

Une fois que vous avez décidé qui poussera la porte, vous êtes prêt à faire la tentative en appuyant sur le gros bouton **DOUBLE FLECHE** au milieu du dialogue. À chaque tentative, un message vous indiquera si vous avez réussi ou échoué, et si vous vous êtes approché de la porte mais n'avez pas réussi à l'ouvrir. Chaque fois que vous appuyez sur la touche **DOUBLE FLECHE** pour tenter d'ouvrir la porte, les personnages qui poussent sont de plus en plus épuisés. Lorsqu'ils sont trop fatigués pour pousser la porte plus longtemps, la fente est libérée et ils ne peuvent plus participer. À ce moment-là, vous pouvez remplacer l'un ou les deux personnages par d'autres membres du groupe pour recommencer la tentative. Si vous avez essayé avec tous les membres de votre groupe sans succès, est possible que les personnages de votre groupe ne soient pas assez forts pour forcer la porte. Vous pourrez toujours revenir lorsque vous serez reposé et que vous aurez récupéré vos forces, ou lorsque vous serez en meilleure forme, pour tenter à nouveau votre chance.

Si vous tentez de **forcer** la porte plusieurs fois sans la déverrouiller, la porte finira par être **BLOQUÉE**, ce qui signifie que vous ne pourrez plus la forcer pour l'ouvrir. Vous devriez toujours être en mesure de crocheter la serrure de la porte, quoi qu'il arrive, mais une fois que la porte est **ENCORE ENCORE ENCORE ENCORE ENCORE ENCORE ENCORE ENCORE**,

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

C'est pourquoi il peut être plus sage d'essayer de crocheter une serrure en premier, car y a beaucoup moins de chances qu'elle soit **bloquée** en essayant de la crocheter. Ne **forcez** la porte que si vous avez la certitude que la combinée de deux membres de votre groupe suffira à l'ouvrir.

## Choisir une serrure de porte

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



fenêtre d'interface apparaît sous la fenêtre de visualisation et consiste en une énigme gravée dans le bois de la porte, avec une réponse correspondante en dessous. Le but du crochetage d'une porte est de trouver la réponse, de l'épeler en cliquant sur les bonnes lettres sous l'énigme, puis de cliquer sur "OUVRIR" pour voir si la porte se déverrouille. Chaque fois que vous cliquez sur l'une des lettres, même si elle n'est pas identifiée par le point d'interrogation "?", elle sera révélée à ce moment-là en cliquant. Au fur et à mesure que vos compétences en matière d'INSPECTION et de DÉCOLLAGE augmentent, vous verrez davantage de lettres révélées sur la serrure au début.

Les lettres possibles de la réponse sont affichées au milieu de l'interface. Certaines lettres seront révélées grâce à l'habileté du membre du groupe qui crochète la serrure, d'autres seront cachées. Si vous sélectionnez une lettre qui ne figure pas dans la réponse, vous risquez de déclencher le piège de la serrure. Si vous ne déclenchez pas instantanément le piège en entrant une lettre incorrecte, vous risquez de recevoir une étoile de pénalité dans la fenêtre d'étoiles ci-dessous. Même si votre compétence en matière de crochetage est suffisante pour que vos erreurs ne déclenchent pas instantanément le piège, une fois que vous avez épuisé toutes vos étoiles de pénalité, le piège s'activera automatiquement s'il existe. La serrure de porte est différente de la serrure de coffre en ce sens que la porte **reste verrouillée** même si le piège est déclenché.

Une bonne règle de base consiste à regarder l'énigme, puis les lettres possibles dans la réponse et à essayer d'éliminer les lettres qui ne sont certainement pas les bonnes pour vous donner un indice sur ce que pourrait être la bonne réponse à l'énigme. Si, à un moment donné, vous décidez que cette porte est trop difficile pour vous ou si vous souhaitez réessayer une autre fois, vous pouvez toujours revenir en arrière en cliquant sur le bouton "Abandonner".



## Rencontres

Tôt ou tard, si votre groupe continue à promener, il est certain qu'il fera des rencontres.

Les rencontres dans un jeu de rôle au tour par tour sont très différentes des jeux en temps réel. Tout s'arrête. Le reste du jeu est effectivement mis en pause. Vous êtes entré dans une rencontre et celle-ci doit être résolue avant que vous ne puissiez continuer votre aventure.

Il existe deux types de rencontres dans Grimoire.

Vous pouvez rencontrer des **MPC (Monster Player Characters)**, ce qui signifie essentiellement des forces hostiles. Ces rencontres sont des combats. Lorsque vous rencontrez un adversaire qui n'est autre qu'un conflit, vous verrez la **jauge de combat** apparaître au-dessus du [résumé du logo du](#) grimoire, pour vous signaler que vous êtes maintenant en mode combat ou vol.

La **jauge de combat** est un crâne avec deux haches opposées qui affiche le total des points de vie de votre groupe en **vert** à gauche et le total des points de vie de vos adversaires en **rouge** à droite. Elle comporte trois boutons : **BATTLE**, **REVIEW** et **ENDGAME**.



Le seul autre type de rencontre que vous pouvez avoir dans Grimoire est avec les **PNJ (Personnages Non-Joueurs)**. Dans ce cas, vous verrez apparaître la **BARRE DE RELATIONS** à l'endroit où se trouve normalement le [résumé du logo de](#) Grimoire. Cette barre se présente sous la forme de deux masques de théâtre, l'un souriant à gauche et l'autre fronçant les sourcils à droite, représentant l'**amitié** (point vert) et l'**inimitié** (point rouge) du **PNJ** à votre égard.



Une rencontre avec un **PNJ** hostile peut éventuellement déboucher sur un combat, et vous verrez alors la **jauge de combat** apparaître à la place de la **barre de relations**, mais cela signifie généralement que vous entrez en négociation, en conversation et en interaction avec le **PNJ** avant qu'il n'y ait de combat. Il n'est pas nécessaire de supposer toute rencontre avec un **PNJ** se terminer par un combat. Si vous apprenez à bien vous comporter dans ces situations, vous n'aurez peut-être jamais à combattre un **PNJ**, à moins qu'il ne prenne l'initiative des hostilités contre vous.

## Combattre

L'Hyperborée est un endroit très vaste qui grouille de créatures étranges, sauvages et merveilleuses, inconnues dans notre monde, qui représentent un formidable défi car presque toutes essaieront de vous tuer à un moment ou à un autre. Certaines essaieront peut-être de vous voler. D'autres pour vous manger. D'autres encore, tout simplement parce que vous êtes en train d'empiéter sur leur domaine. Comme tous les grands récits fantastiques, cela signifie que l'histoire sera dominée par des conflits.

Une grande partie du plaisir et de l'excitation que procure Grimoire est liée à la "résolution rapide des conflits", qui consiste essentiellement à combattre des monstres et à les vaincre afin de gagner des points d'expérience, de l'or et des trésors. Grimoire est très différent des autres jeux informatiques que vous connaissez peut-être. Au lieu de cliquer et de bouger frénétiquement en temps réel, vous affrontez les monstres dans ce que l'on appelle un combat **"au tour par tour"**. À ne pas confondre avec le combat par phases. Le combat au tour par tour vous permet de planifier judicieusement votre stratégie contre vos adversaires à un rythme tranquille, en choisissant les ordres que vous voulez donner à chacun des personnages de votre groupe. Il existe également une pratique formelle qui consiste à envisager le combat comme une série de **"rangées"** d'adversaires. Les monstres ont la même limitation que l'ordre de marche de votre groupe : ils sont toujours limités à **quatre rangées de monstres** par rencontre.



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

Vous rencontrerez des monstres et des assaillants dans des endroits étranges, souvent lors d'embuscades ou d'attaques soudaines surgies de nulle part. Ils sont fréquents au seuil des couloirs, à l'intérieur des arches, dans les salles où se trouvent des trésors, dans les forêts profondes ou même pendant que vous dormez. Il existe un sort qui peut vous aider à déterminer où les monstres peuvent attendre, appelé **"DANGER"**.

**SENSE**" si vous le trouvez. Ce sort vous indiquera les endroits de la carte où vous pouvez vous attendre à un combat contre des adversaires encore inconnus.

Les pires rencontres peuvent avoir lieu lorsque vous êtes surpris par des monstres errants alors que votre groupe se repose. Lorsque ces combats commencent, il se peut que certains membres de votre groupe soient encore , somnolant alors même que d'autres personnages du groupe dégainent leurs épées ou préparent leurs sorts. Afin de vous assurer que tous les membres du groupe se réveillent immédiatement lorsqu'ils sont surpris pendant leur sommeil, vous pouvez trouver un sort appelé **"cloches magiques"** (un sort persistant qui apparaîtra dans un orbe dans la fenêtre de visualisation) que vous pouvez lancer avant de vous coucher pour vous reposer.

Lorsque des monstres apparaissent soudainement pour attaquer le groupe au repos, cette cloche se met à sonner en alternance, dans l'espoir de réveiller rapidement tous les membres de votre groupe face au danger.

Grimoire aura presque toujours une faiblesse qui peut être trouvée dans chaque monstre ou créature que vous rencontrerez dans le jeu. La meilleure approche lorsque vous rencontrez un monstre pour la première fois est d'essayer plusieurs stratégies de combat différentes. Dès que vous voyez qu'un certain type de magie fonctionne contre un monstre, essayez-en d'autres. Si vous remarquez que le son strident fonctionne bien contre les chauves-souris, commencez à le lancer à chaque tour et veillez à ce que le magicien qui lance le sort soit protégé des représailles des chauves-souris ou continuez à soigner l'état de ce magicien pour vous assurer qu'il n'est pas mis hors service. Si vous remarquez au combat qu'une créature semble vulnérable au feu, à la glace ou à l'eau, utilisez-en plus et essayez des niveaux de sorts plus élevés pour faire plus de dégâts. Presque tous les monstres ont un talon d'Achille qui s'avérera être leur perte si vous parvenez à le déterminer.

Avec un peu d'entraînement et quelques batailles perdues, vous vous rendrez vite compte que vous êtes plus que capable de faire face à la plupart des monstres et des créatures que vous rencontrerez dans Grimoire. Contrairement à la plupart des autres jeux, personne ne vous tiendra la main et ne vous dira comment gagner au combat, quelle stratégie utiliser ou quels sont les exploits les plus simples et les plus rapides. Vous devrez les découvrir par vous-même en jouant et en perdant, en réfléchissant un peu à vos tactiques et en réessayant. Il faut s'attendre à ce que vous appreniez quelques leçons douloureuses au début, jusqu'à ce que vous preniez le coup de main et que vous appreniez à sortir victorieux. Le charme unique de Grimoire réside dans le fait qu'au lieu de faire l'apologie du jeu, on s'attend à ce que vous grandissiez et que vous vous développiez en tant que joueur, même si le jeu est assez difficile à jouer la première fois.

S'il n'y avait pas d'obstacles à surmonter, il n'y aurait pas de récompense à apprendre à se surpasser. Les vétérans voudront éventuellement tirer parti des paramètres de niveau de compétence du jeu et expérimenter délibérément le jeu aux niveaux les plus difficiles lorsqu'ils auront suffisamment maîtrisé la configuration normale du jeu.

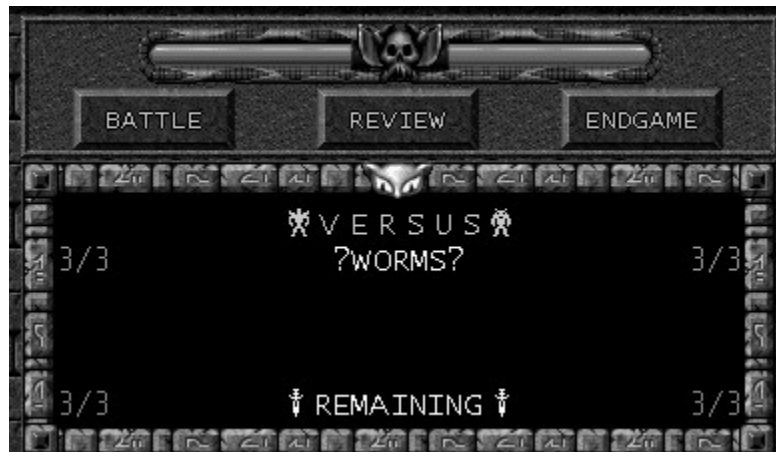
## Bataille

Lorsque vous entrez en combat pendant une rencontre, vous obtenez un système de menu spécial avec trois boutons au-dessus de la fenêtre narrative. Il s'agit d'un crâne avec deux haches et deux barres d'état sur les côtés gauche et droit, appelées **COMBAT GAUGE**. Sous cette double barre d'état, vous disposez de trois boutons de menu entre les rounds de combat.

La barre verte à gauche représente le total des points de vie de tous les personnages du groupe qui se battent de votre côté. La barre rouge sur la moitié droite représente le total des points de vie des monstres adverses. Ces chiffres peuvent changer si vous invoquez des monstres à votre aide à l'aide de la magie ou si l'adversaire appelle des renforts. Lorsque l'une des parties impliquées dans la bataille subit des dégâts au cours du combat, ces barres diminuent en conséquence. Vous pouvez estimer à quel point vous êtes proche de la victoire ou de la défaite en gardant un œil sur ces barres.

Les trois boutons de menu sont **BATTLE**, **REVIEW** et **ENDGAME**.

En appuyant sur le bouton **EXAMEN**, vous ferez apparaître la fenêtre des ordres [de combat](#), ce qui vous permettra de consulter les ordres en vigueur pour chaque personnage.



Lorsque vous êtes satisfait de vos plans stratégiques pour le conflit imminent, vous appuyez sur le bouton de l'écran intitulé **BATAILLE** afin de commencer le combat et de voir comment il se déroule par étape. Le rapport sur le déroulement du combat est imprimé sous forme de messages chronométrés dans la fenêtre narrative jusqu'à la fin du round. Si vous souhaitez voir le déroulement du combat plus rapidement, maintenez la **touche ENTER enfoncée** pour faire disparaître le message dès qu'il est apparu.






Si vous décidez que ce combat ne va pas dans votre sens et que vous sentez que votre lutte est vouée à l'échec, vous pouvez sortir de ce combat en appuyant sur **ENDGAME** afin de quitter le jeu en cas d'échec.



Cela donne le même résultat que de perdre au combat et de mettre fin à la partie en cours, mais peut être utilisé lorsque vous savez que la cause est perdue d'avance quoi que vous fassiez.

## Attribution des ordres

Les commandes d'opération prévoient des actions différentes pour les membres de votre groupe en combat et en dehors d'un affrontement. Avant le début de la bataille, vous devez assigner des ordres à tous les membres de votre groupe afin qu'ils sachent ce qu'ils doivent faire lorsque le round de combat commence. Si vos ordres précédents sont toujours valides, il est tout à fait possible de les laisser en place et de ne donner des ordres qu'aux personnages qui n'ont pas encore d'action valide à effectuer. Si un membre de votre groupe est prêt à se battre, l'icône d'encombrement sera **drapeau rouge**. Si l'ordre en cours pour ce personnage n'est pas légal, il y aura une icône d'**interdiction** à la place.

Vous pouvez vérifier si tous les membres de votre groupe sont prêts à combattre en regardant s'ils ont tous des drapeaux rouges activés ou s'ils doivent encore recevoir des ordres légaux. Vous pouvez également cliquer sur bouton **"RÉVISION"** du menu de combat pour examiner les ordres actuels et voir qui doit encore recevoir des actions légales avant d'être prêt à commencer le round de combat.

	<b>COMBATTRE</b>	En cliquant sur cette icône, vous tentez de donner l'ordre d'attaquer avec toutes les armes <b>primaires</b> et <b>alternatives</b> équipées que vous portez. Il se peut que l'on vous demande le <a href="#">type d'attaque</a> s'il existe plusieurs types d'attaque pour votre (vos) arme(s). Si vous utilisez une arme à distance qui peut atteindre plus d'une <b>rangée</b> , il vous sera demandé de sélectionner la <b>rangée</b> de monstres que vous souhaitez attaquer, parfois pour les deux armes. Notez qu'un objet équipé qui dispose d'un mode de type d'attaque <b>"Utiliser"</b> sera automatiquement utilisé au combat avec cet ordre de combat.
	<b>UTILISER</b>	Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous êtes toujours invité à choisir un objet dans votre <a href="#">barre d'inventaire</a> que vous souhaitez utiliser au cours du round de combat lorsque le moment est venu d'exécuter cet ordre. Choisissez un objet qui a de bonnes chances d'être efficace contre le monstre ou appuyez sur <b>ESCAPE</b> pour revenir en arrière. Il se peut que l'on vous demande ensuite de choisir la <b>rangée</b> sur laquelle vous souhaitez <b>"utiliser"</b> cet objet.
	<b>SHIELD</b>	Cliquez sur cette icône pour <b>protéger</b> un autre membre du groupe qui se trouve sur la même ligne que vous. Cela signifie que lorsque ce membre du groupe est attaqué en combat, vous avez la possibilité de dévier l'attaque en fonction de la compétence <b>SHIELD</b> de votre personnage. Cela peut être une bonne stratégie pour protéger les lanceurs de sorts pendant qu'ils effectuent leurs incantations afin de s'assurer que les monstres ne les interrompent pas en les attaquant.
	<b>ÉQUIPE</b>	Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous êtes toujours invité à choisir dans votre <a href="#">barre d'inventaire</a> un objet que vous souhaitez équiper au cours du round de combat le moment venu, afin de pouvoir le manier au round suivant.
	<b>SOURIRE</b>	En cliquant sur cette icône, vous ferez apparaître le livre de sorts de ce personnage et, s'il a acquis des sorts, vous pourrez en choisir un dans son livre, sélectionner un niveau de puissance pour ce sort, puis cliquer sur le bouton <b>LANCER</b> . Selon le type de sort choisi, le personnage peut être invité à choisir un autre membre du groupe, une rangée de monstres ou un objet comme cible.
	<b>RETRAITE</b>	Cliquez sur cette icône lorsque votre personnage en a assez et décide qu'il est temps d'effectuer un retrait stratégique. Cela signifie que le personnage tentera de se mettre à courir dès que son action de round de combat se présentera et, s'il réussit, il entraînera tout le groupe dans une retraite totale ce combat. Lors de certaines rencontres, cette stratégie ne fonctionnera pas du tout, mais elle peut s'avérer utile lorsque votre groupe se rend compte qu'il est définitivement condamné s'il reste à combattre.

	<b>CACHER</b>	<p>Lorsque l'on clique sur cette icône, cela signifie que le personnage va tenter de se cacher pendant le combat et disparaître dans l'ombre. S'il réussit à se cacher, condition <b>CACHÉ</b> apparaîtra sur son icône <a href="#">Conditions de personnage</a>. Cela signifie qu'il pourra attaquer depuis l'ombre et infliger des dégâts doublés, voire triplés, à ses adversaires en fonction de sa compétence <b>BACKSTABBING</b>.</p>
	<b>SPÉCIAL</b>	<p>La plupart de vos personnages auront des capacités spéciales ou des armes à souffle propres à leur classe ou à leur race. Par exemple, le plus courant est le mode <b>BERSERK !!</b> pour les Berserkers. Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous leur donnez un ordre de combat pour qu'ils utilisent ce pouvoir lors du prochain round de combat. S'il possède plusieurs capacités spéciales, vous pouvez être invité à sélectionner celle que vous souhaitez utiliser dans un menu contextuel. Si leur capacité spéciale peut être utilisée pour cibler un certain groupe d'ennemis, un autre menu contextuel peut vous inviter à choisir la <b>rangée</b> que vous souhaitez cibler. Les capacités spéciales sont régies par une grande variété de compétences et le succès du personnage lorsqu'il utilise la capacité peut dépendre de ses prouesses dans la compétence en question.</p>

## Ordres de combat

Le bouton "**REVISION**" dans le menu de combat permet d'ouvrir la fenêtre des **ordres de combat** pour voir tous les ordres actuels des membres de votre groupe. C'est utile si vous vous souvenez plus des ordres de combat que vous avez assignés à votre groupe lors du dernier combat - vous pouvez les revoir en cliquant ici. En appuyant sur chaque barre portant le nom d'un personnage dans la fenêtre des ordres de combat, vous mettrez en évidence ce membre du groupe avec un badge vert ou rouge, ce qui vous permettra de savoir s'il est prêt à se battre (vert) ou s'il attend des ordres de combat légaux (rouge).



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	Bar	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**

Lorsque l'ordre de combat d'un personnage est vide, cela signifie qu'il n'a pas encore été attribué ou qu'il s'agit d'un ordre illégal compte tenu des circonstances actuelles. Lorsque tous vos personnages ont des ordres légaux, le bouton **BATAILLE** est activé dans le menu principal, ce qui vous permet de commencer le round de combat et de voir les combats se dérouler.

## Type d'attaque

Il existe différents styles d'attaque qui peuvent être utilisés avec différentes armes et ce sont ces types d'attaque qui vous sont proposés lorsque vous cliquez sur l'icône "**COMBAT**" en entrant vos ordres de combat. Chaque type d'attaque présente des avantages et des inconvénients en fonction de la rangée que vous visez dans les monstres. En fonction de l'effet de levier dont dispose le personnage lorsqu'il vise cette rangée, de la portée de son coup et de la puissance qu'il peut délivrer, il peut se voir appliquer un bonus ou un malus à sa tentative.

Les modificateurs sont de deux types : un modificateur lors de la tentative de toucher le monstre et - après une touche réussie - un autre modificateur appliqué à la tentative de pénétration de l'armure naturelle ou supplémentaire du monstre. Lorsque le personnage réussit à toucher et à pénétrer le monstre, les dégâts de l'arme sont appliqués à ce moment-là.

MODE D'ATTAQUE	TO - MODIFICATEUR D'IMPACT	ROW1	ROW2	ROW3	ROW4	SPÉCIAL
<b>Matraque</b>	Les monstres situés à l'avant de la rangée sont faciles à toucher	+10	0	0	0	
<b>Pierce</b>	Il est difficile de diriger une lance à travers plusieurs rangs vers l'arrière.	0	-10	-25	-30	
<b>Slash (en français dans le texte)</b>	Facile à balancer large et à frapper les monstres à l'avant, il devient plus difficile vers l'arrière.	+20	0	-10	-30	
<b>Cils</b>	Il est très facile de viser le premier rang avec un fouet.	+20	0	0	0	
<b>Lancer</b>	Plus la distance à parcourir est grande, plus il est difficile d'atteindre le but.	0	-5	-10	-20	
<b>Tirer</b>	Il est d'autant plus difficile de tirer sur une cible qu'elle est éloignée.	0	-5	-10	-15	
<b>Berserk</b>	En se balançant sauvagement, il est facile de frapper les monstres proches de l'avant	+20	-20	-30	-40	
<b>Utilisation</b>	<b>(sans objet)</b>					

MODE D'ATTAQUE	TO - MODIFICATEUR DE PÉNÉTRATION	ROW1	ROW2	ROW3	ROW4	SPÉCIAL
<b>Matraque</b>	Plus le monstre est éloigné, plus il est difficile d'appliquer la force.	0	-5	-10	-15	
<b>Pierce</b>	Susceptible de pénétrer le monstre lorsqu'il est plus proche	+20	+10	0	-10	
<b>Slash (en français dans le texte)</b>	Il n'y a pas de grande différence lorsque l'on tranche une arme sur n'importe quelle rangée si elle touche	0	0	0	0	
<b>Cils</b>	Un coup de fouet s'éloigne de plus en plus du premier rang.	0	0	-15	-20	
<b>Lancer</b>	Il est beaucoup plus facile de faire des dégâts en lançant une balle dans les premiers rangs.	+20	+10	0	0	
<b>Tirer</b>	Tout ce qui est tiré d'une arme a plus de force lorsqu'il frappe	+40	+30	+10	+10	



	dans n'importe quelle ligne					
<b>Berserk</b>	combat sauvage continue d'être plus efficace sur les premiers rangs lorsqu'il inflige des dégâts.	+20	+10	0	0	
<b>Utilisation</b>	<b>(sans objet)</b>					

## Sorts de nuage

Les sorts de nuage sont un type spécial de sorts qui ne peuvent être lancés qu'en combat.

Ces sorts commencent à pleine puissance lorsqu'ils sont lancés pour la première fois et persistent ensuite leur cible, diminuant chaque tour de force jusqu'à ce qu'ils se dissipent ou qu'ils soient éliminés par les contre-sorts des adversaires. Le sort le plus couramment utilisé pour dissiper les sorts de nuages sur le groupe est le sort "**PURIFIER L'AIR**", qui tente de bannir complètement les effets des nuages ou d'en réduire la durée et la force.

Les sorts suivants sont des sorts de nuage qui peuvent être lancés par n'importe qui, soit à l'aide de son livre de sorts, soit à l'aide de baguettes, de parchemins ou d'objets magiques spécialement enchantés.

**NUAGE D'ACIDE**  
**NUAGE DE**  
**MORT**  
**DESTRUCTEUR**  
**VORTEX NUAGE DE**  
**DRAINAGE**  
**TREMBLEMENT DE**  
**TERRE ÉQUINOXE**  
**TEMPÊTE DE FEU**  
**BROUILLARD DE**  
**GIVRE TEMPÊTE**  
**DE GRÊLE NUAGE**  
**CURATIF**  
**OURAGAN ESSAIM**  
**D'INSECTES**  
**BROUILLARD**  
**RÉVÉLATEUR**  
**NUAGE PUANT**  
**VAPEURS**  
**TOXIQUES**

## Invocation

Les monstres peuvent être invoqués pour combattre au nom du groupe grâce à une variété de sorts et d'enchantelements. Les golems et les élémentaires peuvent être créés pour combattre à vos côtés, de même que les animaux simplement appelés à vos côtés en commandant à la nature. Même les créatures illusoires peuvent invoquées si vos adversaires croient que les monstres sont réels lorsqu'ils les voient.

Les monstres invoqués apparaissent sous la forme de silhouettes rouges dans la fenêtre de visualisation et sont se battre dans les premiers rangs de votre camp. Ces monstres seront vos alliés et se battront jusqu'à ce qu'ils soient tués ou que le combat se termine par une victoire. Plus le niveau du sort d'invocation est élevé, plus ces monstres peuvent subir de dégâts et plus ils sont puissants. Il est possible d'invoquer des démons qui utiliseront toutes sortes de ruses dans vos rangs jusqu'à ce qu'ils soient bannis d'où ils viennent ou que le combat soit terminé.

L'avantage des monstres invoqués, c'est qu'en se battant au premier rang, ils peuvent encaisser les dégâts infligés aux membres de votre groupe et les infliger également à l'ennemi. Ainsi, vos adversaires sont occupés à combattre le monstre invoqué pendant que vous préparez vos propres attaques.

Parmi les sorts d'illusion, tous les monstres sont soumis à un test d'intelligence et de sagesse pour savoir s'ils croient vraiment que le monstre qu'ils voient est réel. Si une majorité d'ennemis croit que la créature qu'ils voient est réelle, elle l'est pour eux et peut les tuer aussi sûrement que n'importe quel autre adversaire.

Voici quelques-uns des sorts qui peuvent être utilisés pour invoquer des monstres afin qu'ils se battent pour votre groupe lors des combats :

**PHANTASME**  
**VIVOGENÈSE**  
**INVOCATION ILLUSION**  
**ÉLÉMENTAIRE**  
**INVOCATION D'UN**  
**SPECTRE INFERNAL**  
**INVOCATION D'UN**  
**MORT-VIVANT**  
**INVOCATION I**  
**INVOCATION II**

## Conclusion

Si la bataille se termine par une défaite, avec le dernier membre de votre groupe tué malgré une lutte , vous sortirez de l'écran **DEATH** et le jeu se terminera. Avec un peu de chance, vous disposerez d'une sauvegarde assez récente que vous pourrez charger lorsque vous reviendrez au menu principal pour réessayer. Parfois, les monstres ont de la chance. Parfois, le groupe est malchanceux. Contrairement aux monstres, vous pouvez récupérer une sauvegarde et recommencer le même combat jusqu'à ce que vous gagniez, peut-être avec une tactique différente cette fois-ci.

Lorsque vous aurez tué tous vos adversaires restants ou qu'ils auront fui le combat, vous serez victorieux. Parfois, vous découvrirez que vous avez gagné grâce aux effets persistants d'un sort sur l'adversaire hostile qui a porté ses fruits à la fin d'un round, grâce à un objet particulièrement efficace que vous avez utilisé dans le combat ou parce que vous les avez simplement battus avec de l'acier et de la sorcellerie.

Lorsque le combat se termine par une victoire, vous pouvez être invité à ouvrir une boîte d'inventaire qui contient les armes que vous avez perdues pendant la bataille, y compris les projectiles que vous avez lancés ou perdus à cause de monstres voleurs, en plus des trésors laissés par l'ennemi lorsqu'il a été vaincu.

Chaque combat vous rapporte des points d'expérience qui sont répartis équitablement entre les membres survivants de votre groupe, ainsi que des pièces d'or proportionnelles à l'ampleur et à la difficulté des ennemis que vous avez affrontés.

En cas de victoire, vous verrez souvent des messages vous informant que certains membres de votre groupe ont augmenté leurs compétences en combat ou se sont améliorés à certains égards.

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

## PNJ

Vous rencontrerez toutes sortes de choses en explorant le monde de Grimoire. La plupart de vos rencontres se feront avec des monstres ou des ennemis qui n'ont aucun intérêt à parler. Ils n'auront qu'une envie : se battre dès que vous les rencontrerez.

De temps en temps, vous rencontrerez des personnages plus raisonnables appelés **PNJ (Personnages Non Joueurs)**. Ces personnages vous parleront, partageront des informations avec vous, vous demanderont même des conseils ou de l'aide pour résoudre leurs problèmes, vous recommanderont à des amis ou feront du troc et du commerce avec vous. Si vous tuez tous les personnages raisonnables que vous rencontrez dans Grimoire, vous ne vous feriez pas beaucoup d'amis et vous manqueriez d'aide dans les situations les plus difficiles. Néanmoins, le jeu est conçu pour être terminé même par des maniaques de l'homicide, donc si vous ne faites rien d'autre que de massacrer tous les **PNJ** de la même manière que vous le faites avec les monstres, vous devriez quand même trouver votre chemin vers l'une des fins du jeu malgré votre mauvais karma.

Le plus gros problème lorsque vous tuez un **PNJ**, c'est qu'il a des amis et des connaissances qui sauront que vous l'avez tué et qui vous répondront en conséquence. Pour cette raison, même si vous ne voyez pas le dilemme moral, il est sage d'essayer de s'entendre avec tous les **PNJ** que vous rencontrez et de négocier avec eux chaque fois que c'est possible.

Vous pouvez deviner où vous vous situez par rapport à un **PNJ** en regardant la **BARRE DE RELATIONS** qui occupe l'espace sous la fenêtre de visualisation au-dessus du logo. Deux masques dramatiques, l'un souriant à gauche et l'autre fronçant les sourcils à droite, représentent l'**Amitié (point vert)** et l'**Inimitié (point rouge)** du **PNJ** à votre égard. Lorsque le **PNJ** a plus de points **verts** que de points **rouges** sur sa barre, il peut généralement être considéré comme amical. Si les points **rouges** sont plus nombreux que les points **verts**, on peut supposer qu'il est hostile. Lorsque les deux sont élevés ou égaux, le **PNJ** a un sentiment ambigu et instable à l'égard de la partie - et peut changer d'humeur assez soudainement.









À tout , vous pouvez mettre fin à votre rencontre avec un **PNJ** en cliquant sur le bouton QUITTER dans menu ; il vous dira alors au revoir jusqu'à ce qu'il vous revoie. Vous pouvez également entrer en **BATAILLE** à tout avec un **PNJ** si vous avez décidé de prendre l'avantage sur lui avant qu'il ne prenne l'avantage sur vous.

Si le **PNJ** a tendance à bien vous considérer en raison de votre comportement lors des rencontres, il est probable qu'il transmette une bonne impression de vous à d'autres personnes avec lesquelles il est en relation. Beaucoup de bonne volonté dans le jeu à propos de votre groupe produira des options inhabituelles qui ne seraient jamais possibles pour les joueurs qui se contentent de tuer, voler et tromper tous les **PNJ** qu'ils rencontrent. Il est bon de garder cela à l'esprit : votre réputation vous précède dans le Grimoire, même auprès des personnages que vous n'avez pas encore rencontrés.

## Interaction

Il existe des icônes d'action spéciales dans le contrôle des [opérations](#) qui sont spécifiques à une rencontre avec un PNJ. Ces actions permettent d'interagir avec le PNJ à différents niveaux. Certaines parties considéreront certaines actions comme contraires à l'éthique... d'autres décideront que la fin justifie les moyens.

	<b>PARLER</b>	En cliquant sur cette icône, le <b>joueur</b> entre en conversation avec le <b>PNJ</b> . Une zone de texte apparaît au-dessus de la <b>barre de relation</b> et le joueur peut taper des phrases pour interagir avec le PNJ dans un anglais naturel. Tapez <b>EXIT</b> ou <b>BYE</b> ou appuyez sur la touche <b>ESCAPE</b> pour quitter ce mode.
	<b>ACHETER</b>	Si le <b>PNJ</b> est un marchand, il affichera une liste de marchandises dans laquelle le groupe pourra acheter des objets. La plupart des <b>PNJ</b> essaieront d' <b>ASSAYER</b> les objets leurs boutiques pour vous s'ils savent de quoi il s'agit. La compétence <b>BARTER</b> détermine la fourchette de prix à laquelle on peut s'attendre pour les marchandises <b>du PNJ</b> .
	<b>VENDRE</b>	Lorsque vous cliquez sur cette icône, vous avez la possibilité de vendre à un PNJ divers objets de votre inventaire dont vous souhaitez vous débarrasser pour les échanger contre de l'or. Les prix proposés seront déterminés par la compétence <b>BARTER</b> du personnage.
	<b>UTILISER</b>	Il est possible d'"utiliser" un objet de <a href="#">votre barre d'inventaire</a> pendant que vous interagissez avec un PNJ, par exemple pour incanter un parchemin ou utiliser un anneau qui pourrait aider à obtenir une meilleure coopération de la part du PNJ.
	<b>SOURIRE</b>	En cliquant sur cette icône, vous pouvez également lancer un sort lors d'une interaction avec un <b>PNJ</b> qui pourrait vous aider. Tous les sorts ne sont pas pertinents dans ce contexte et il se peut que certains d'entre eux ne puissent pas être lancés dans ce mode.
	<b>SOIGNER LE PNJ</b>	Si vous pensez qu'un <b>PNJ</b> est blessé, essayez de le soigner avec un personnage compétent en cliquant sur cette icône. Il se peut que vous utiliser cette option plusieurs fois pour rétablir complètement la santé d'un <b>PNJ</b> si ses blessures sont graves.
	<b>VOL</b>	En cliquant sur cette icône, vous tenterez de voler un objet de valeur dans les poches du <b>PNJ</b> lorsqu'il ne regarde pas. Faites attention, car si le <b>PNJ</b> vous surprend il vous en voudra ! Lancez d'abord un sort comme " <b>CHARME</b> " pour qu'il soit un peu moins sévère si vous vous faites prendre.
	<b>RECRUTEMENT</b>	En cliquant sur cette icône, vous tenterez de faire en sorte que le <b>PNJ</b> rejoigne votre groupe en tant que membre permanent. C'est ce qu'on appelle " <i>engager un serviteur</i> " dans les jeux de rôle fantastiques classiques. Certains <b>PNJ</b> vous feront payer une somme fixe pour leur compagnie à chaque fois que le groupe se réveillera d'une période de repos afin de rester. De nombreux <b>PNJ</b> refuseront de se joindre à vous parce que leur recruteur n'a pas suffisamment de <b>FELLOWSHIP</b> ou qu'ils n'ont pas certaines qualités qu'ils recherchent chez un employeur. Dans ce cas, vous pouvez réessayer avec un autre membre du groupe si vous pensez que c'est le cas.

## Conversation

Grimoire offre la possibilité de taper des phrases complètes lors des interactions avec les **PNJ**, au lieu des arbres de dialogue que l'on trouve dans la plupart des jeux. Il s'agit véritablement d'un retour à la forme classique attendue dans les jeux de rôle depuis de nombreuses années. Dans les jeux de rôle de la vieille école, l'expérimentation de différents mots et requêtes constituait une part importante de la conversation avec les **PNJ**.

Vous trouverez peut-être cela frustrant par moments, mais si vous apprenez à formuler correctement vos questions, découvrirez rapidement que vous pouvez obtenir des réponses pertinentes de la part de presque tous les **PNJ**.

Certains **PNJ** n'auront pas envie de vous parler tant que vous n'aurez pas fait quelque chose pour eux. D'autres sont tellement blessés qu'ils ont besoin de votre aide pour ne pas mourir. Vous devrez parfois leur délier la langue avec des sorts de **CHARME** et même lancer **DETECT SECRET** pour essayer de déterminer s'ils vous mentent lorsqu'on leur pose certaines questions. En cas d'échec, vous pouvez essayer de les **corrompre**, car l'argent a tendance à graisser les lèvres après avoir graissé les paumes.



Quelques réparties standard sont garanties pour ouvrir la conversation avec n'importe quel **PNJ** de Grimoire. Si vous les essayez toutes au départ, vous aurez des indications sur la direction à donner à vos questions. Essayez des questions types comme ...

**QUI ÊTES-VOUS ? QUE  
FAITES-VOUS ?  
POURQUOI ÊTES-VOUS  
ICI ?  
QU'EST-CE QUE ... (sujet) ?  
QUE SAVEZ-VOUS SUR ... (sujet) ?  
COMMENT FAIRE ... (sujet) ?**

Lorsque vous êtes dans une impasse ou que vous n'êtes pas sûr de la marche à suivre, essayez de lancer un sort **"MINDREAD"** sur le **PNJ**. Les niveaux supérieurs du sort **MINDREAD** révèlent des mots plus obscurs dans l'esprit du **PNJ** qu'il pourrait vous cacher.

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



## Articles à montrer/donner

Parfois, au cours d'une interaction avec un PNJ, vous pouvez donner un objet au PNJ ou le lui présenter pour qu'il l'identifie ou le commente.

Souvent, un PNJ peut vous dire quelque chose d'unique sur un objet que vous transportez et que vous ne saviez pas avant de l'avoir examiné.

Vous pouvez simplement prendre l'objet dans la barre d'inventaire et le présenter au PNJ à n'importe quel moment pour voir quelle réaction vous obtiendrez. S'il s'agit d'un objet qu'il recherche ou qui fait partie d'une quête vous acceptée, c'est la façon la plus simple de le remettre. Prenez-le dans le curseur de la souris, puis cliquez sur la fenêtre où se trouve l'objet pour le lui présenter.

Si le PNJ est amical envers vous, il peut vous donner une description détaillée de l'objet sans vous le prendre. Cette **ASSAYE** volontaire que de nombreux PNJ offrent peut être exploitée pour obtenir de l'aide dans l'identification d'objets qu'il vous serait très difficile d'**ASSAYER** avec les membres de votre propre groupe.

## Pari

Parfois, lorsque vous rencontrez un PNJ, vous découvrirez qu'il n'est pas de bonne humeur pour une raison ou une autre. Il peut être en colère parce que vous avez tué quelqu'un de sa famille ou causé du tort à l'un de ses associés ou collègues. Cela signifie qu'il ne sera pas disposé à interagir avec vous de manière régulière et qu'il pourra à la place entrer en "**Parade**" avec vous, ce qui est une forme de médiation où il peut envisager de vous attaquer ou de partir sans être disposé à vous parler raisonnablement.

La "**diplomatie**" peut devenir une compétence très importante dans ces situations pour apaiser un PNJ en colère ou le convaincre que le groupe ne représente pas une menace pour lui et qu'il vaut la peine de continuer à interagir avec lui. Si ces négociations ne se passent pas bien, est probable que le PNJ s'en aille en claquant la porte, continuant à nourrir des griefs à l'encontre du groupe. Avec un peu de temps, presque tous les PNJ en colère finiront par se calmer et par oublier leur animosité envers le groupe. En utilisant **Parlay**, vous pouvez accélérer ce processus naturel d'apaisement de l'hostilité.



S'ils sont dans cet état d'agitation lorsque vous les rencontrez, vous aurez l'occasion de négocier avec eux, de leur offrir un pot-de-vin, de lancer un sort pour améliorer votre capacité à les amener à un état d'esprit plus amical ou peut-être de les charmer pour qu'ils se soumettent. Si vous possédez un objet susceptible de vous aider, vous pouvez également l'utiliser dans ce mode ou l'offrir pour voir s'il est prêt à l'accepter. En cas d'échec, vous pouvez tenter de les voler ou abandonner la diplomatie et recourir à la force pour les menacer de vous parler.

Si vous êtes suffisamment habile, vous pourrez apaiser les PNJ les plus en colère en combinant plusieurs approches. Certains PNJ réagiront avec subtilité, tandis que d'autres plus enclins à faire appel à leur cupidité. Certains d'entre eux peuvent même réagir à une négociation diplomatique prudente et pleine de tact de la part d'un membre de votre groupe qui est compétent en la matière.

--

~~\*Avancement de niveau~~

## **Systeme de jeu de rôle**

Tous les systèmes de jeux de rôle fantastiques comportent des nombres qui représentent les attributs et les niveaux de compétence minimums et maximums que peuvent atteindre les personnages. Certains des premiers jeux de rôle sur papier avaient des qualités décrites par des dés à 6 faces. Plus tard, les dés à 20 faces ont été introduits pour les systèmes de jeu de rôle avancés.



Grimoire possède son propre système de jeu de rôle basé sur nombre 100. Toutes les classes d'armures, attributs et compétences sont limités à un maximum de 100. La plupart des attributs et des compétences peuvent être augmentés jusqu'à 120+ grâce à des modificateurs magiques.

Une fois qu'un personnage atteint 100 dans ces caractéristiques, il a atteint le maximum qu'il peut atteindre et ne peut plus les augmenter manuellement au cours de l'avancement.

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

Les personnages du groupe peuvent s'attendre à atteindre le niveau 10 dans le jeu et, avec beaucoup d'entraînement, peut-être même des niveaux plus élevés. Il existe un accès privilégié à l'avancement du personnage en achetant le niveau en or au lieu des points d'expérience disponibles dans les sanctuaires. En combinant les points d'expérience et l'achat d'augmentations de niveau, certains joueurs d'élite peuvent faire monter leur personnage à des niveaux bien supérieurs à 10.

## Races des personnages

COURSE	DESCRIPTION
<p><b>HUMAIN</b></p> 	<p>Les humains sont l'une des races les plus jeunes et les plus anciennes de l'hyperborée, selon la personne à qui l' s'adresse.</p> <p>Certains disent qu'ils étaient là au début, c'est pourquoi on les appelle les enfants d'Adam.</p> <p>D'autres disent que ce sont des retardataires très prometteurs. Ils sont la moyenne la plus proche de la moyenne de toutes les races de l'hyperborée et sont adaptés à presque toutes les professions.</p> <p>Ils n'ont ni pouvoirs spéciaux, ni résistances spéciales, ni limitations particulières.</p>
<p><b>DROW</b></p> 	<p>Les drows sont une race d'elfes noirs qui vivaient autrefois dans le monde souterrain, mais qui sont remontés à la surface pendant la grande guerre pour devenir la race la mieux organisée d'Hyperborée.</p> <p>Ils ont une intelligence et une dévotion plus élevées que la plupart des races et une meilleure résistance au mesmérisme. Au départ, ils sont assez vulnérables aux attaques de système et à la magie de mort, n'ayant aucune résistance naturelle au départ. Leur force est inférieure à la moyenne et certaines de leurs autres résistances physiques sont également un peu plus faibles que la moyenne.</p> <p>Les bonnes professions pour les drows sont les suivantes Classes de <b>sorciers</b> et de <b>nécromanciens</b>.</p> <p>La résistance de leur système toujours inférieure à celle des autres races.</p>

## BARROWER



Les barrowers sont une race rustique de mineurs et de sapeurs qui vivent et travaillent sous la terre.

Ils amassent souvent de grandes réserves de trésors qu'ils découvrent au cours de leurs fouilles et qu'ils cachent.

Ils sont généralement forts, sages et dévoués à leur métier. Ils ont également une résistance exceptionnelle à la magie de la terre et aux poisons de toutes sortes.

Au départ, ils plus lents et sensibles aux attaques électriques car leur résistance galvanique est plus faible.

Les meilleures carrières pour cette race sont les classes de **guerrier**, de **berserker**, de **métallurgiste** et de **thaumaturge**.

## WOLFIN



Les wolfin sont une race hybride de loups et d'humains, avec de nombreux traits positifs des chiens dans leur loyauté et leur dévouement, et certains traits négatifs des hommes.

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

Ils ont tendance à avoir une camaraderie exceptionnelle, une vitesse et une dévotion plus élevées. Ils font également preuve d'une grande résistance au froid.

Ils sont très sensibles au mesmérisme, aux attaques sonores (en raison de leur excellente ouïe) et aux attaques mentales.

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

---