



# GRIMOIRE

FANTASY ROLEPLAYING SYSTEM

**OFFICIAL GAME PLAYER'S GUIDE**



BY

**CLEVELAND MARK BLAKEMORE  
(SENIOR DEVELOPER)**

**VERSION 1.2**

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

## **Manuel du grimoire Version 1.2**

**Tous droits réservés au niveau international  
Copyright 2017-2019  
Golden Era Enterprises Australie**

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

## Table des matières

Introduction .....	6
Qu'est-ce que le jeu de rôle fantastique ? .....	7
Qu'est-ce que l'écran d'action ? .....	8
Qu'est-ce que la "fête" ? .....	9
Qu'est-ce qu'un "personnage" ? .....	10
Hyperborea .....	11
Au-delà du vent du nord .....	13
Menu principal .....	14
L'histoire .....	15
Crédits .....	16
Début du jeu .....	17
Démarrage rapide ! .....	19
Bibliothèque des personnages .....	20
Créer .....	21
Choisir la race .....	22
Choisir le sexe .....	23
Choisir le bonus .....	24
Choisir une profession .....	25
Distribuer les points de bonus .....	26
Choisir les sorts .....	27
Sélectionner le nom du caractère .....	28
Sélectionner un portrait de personnage .....	29
Fini de créer un personnage .....	30
Supprimer .....	31
Changer le portrait .....	32
Changer de nom .....	33
Inspecter l'inventaire .....	34
Assemblez la fête .....	35
Constitution d'un groupe .....	37
Colonnes réservoirs .....	38
Équipes stratégiques .....	39
Meurtre des hobos .....	40
Blitzers magiques .....	41
Forces de l'écaille .....	42
Configuration .....	43
Charger le jeu .....	47
Parti du démantèlement .....	48
Aventure .....	49
Vue d'ensemble .....	52
Les sorts persistants .....	54
Légende .....	57
Barre d'inventaire .....	58
Fente de chute .....	60
Résumé du logo .....	61
Narratif .....	62

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

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

## Introduction

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

Grimoire peut être différent des jeux auxquels vous avez déjà joué. Il ne s'agit pas d'un jeu d'action en temps réel de type "hack'n'slash" ou d'une série de puzzles. Grimoire est un jeu de rôle classique qui met l'accent sur l'expérience du joueur unique : histoire, atmosphère, exploration, découverte, résolution de problèmes, gestion de l'inventaire, interaction avec les personnages et combats stratégiques au tour par tour.

Grimoire est le résultat de plus de vingt ans de passion et de persévérance. Tout dans ce jeu a été conçu pour vous impliquer, vous ravir et mettre à l'épreuve vos prouesses en tant qu'amateur de jeux de rôle sur ordinateur.

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

Les éléments de l'histoire que vous trouverez dans ce jeu résonnent avec les archétypes classiques des légendes et des mythes du monde occidental et de nombreuses autres cultures, mélangeant de nombreux décors et mythologies différents en une grande tapisserie qu'est le monde d'Hyperborée. Si tout cela vous semble familier, comme un endroit que vous avez déjà visité... c'est peut-être le cas.

La véritable mesure du succès de ce jeu est la quantité d'amusement, d'évasion et de plaisir pur qu'il vous apporte, à vous et aux autres personnes avec qui vous le partagez. Si vous appréciez ce jeu, parlez-en à vos amis et encouragez-les à l'acheter, à télécharger et à y jouer. Vous contribuerez ainsi à préserver les meilleures valeurs créatives de l'industrie du jeu vidéo et à encourager un divertissement électronique sain pour vous et pour les autres.

Nous avons eu beaucoup de plaisir à le créer et nous espérons que cela transparaîtra dans le produit final. Si vous passez bon moment en y jouant, n'hésitez pas à nous le faire savoir en nous envoyant un courriel à nos coordonnées ou en visitant notre site web.

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

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

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

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

## Qu'est-ce que l'écran d'action ?

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



## Qu'est-ce que la "fête" ?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Hyperborée

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

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

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

### - Pindare, poète lyrique grec

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

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

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

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

Je me suis inspiré des figures de Rudyard Kipling, Ambrose Bierce, Kafka et Emily Dickinson. J'ai été fortement influencé par H.G. Wells, H.P. Lovecraft, Fritz Leiber et des dizaines d'autres dans la conception du scénario et de la narration. C'est le résultat de centaines de milliers d'heures lecture, y compris le panthéon occidental et tous les autres livres dont on nous dit qu'ils ne valent plus la peine d'être lus. Lorsque j'ai écrit Grimoire, j'ai puisé dans un puits profond de personnages et d'idées que j'avais rassemblés au cours de ma vie. Grimoire ne constitue pas l'essentiel de mes notions, c'est simplement ma première tentative vraiment sérieuse de les mettre en œuvre dans un jeu à monde ouvert bien formé.

Cleveland Mark Blakemore 11  
janvier 2019

## **Au-delà du vent du nord**

### *La légende*

Les anciens croyaient que le destin n'était qu'un mot utilisé par les hommes pour décrire ce qui est invisible, une force qui éclipse tout ce que les mortels pensent et font.

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

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

---

### *L'horloge*

On croyait qu'à une époque lointaine, le hibou blanc avait apporté l'horloge à travers le temps et l'espace, alors que les terres étaient en proie à de terribles conflits, afin de rétablir l'équilibre de la paix et de l'harmonie dans le monde.

Personne ne l'a jamais vue et aucun mortel n'a jamais découvert sa cachette. On murmurait que l'horloge se trouvait quelque part dans les profondeurs de la terre, marquant le temps et le hasard, toutes les forces de la nature étant réglées par le mouvement sans fin de son pendule cosmique.

---

### *La prophétie*

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

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

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

---

## Menu principal

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



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

Si vous avez chargé des personnages dans votre groupe à partir de la bibliothèque de personnages, vous pouvez commencer une nouvelle partie en cliquant sur "Commencer la partie" pour commencer avec les membres du groupe que vous voyez sur le côté droit.

## L'histoire

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

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

## Crédits

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

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

## Début du jeu

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

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

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

Si vous sélectionnez "**Commencer une partie**", une nouvelle partie commencera à l'un des points de départ configurés avec groupe que vous avez constitué sur le côté droit.



## Démarrage rapide !

Pour les joueurs qui ne souhaitent pas créer leurs propres personnages dans la bibliothèque de personnages, il est possible de commencer une nouvelle partie immédiatement en cliquant sur l'option de menu "**Démarrage rapide**" pour charger un groupe prégénéré et commencer à jouer tout de suite.

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

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

## Bibliothèque des personnages

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

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

La bibliothèque de personnages se compose de deux fenêtres principales : la fenêtre de révision à gauche, qui montre le personnage en cours de consultation dans la bibliothèque, et le menu de la bibliothèque à droite, qui montre les actions que vous pouvez effectuer dans le contexte actuel de la bibliothèque.



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

## Créer

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

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

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

Les huit étapes de base sont les suivantes :

**Choisir la race**

**Choisir le sexe**

**Choisir le bonus**

**Choisir la profession**

**Distribuer les points de bonus (s'il en reste après avoir satisfait aux exigences de la profession) Choisir les sorts (si le personnage est un utilisateur de magie au premier niveau)**

**Sélectionner le nom du**

**personnage Sélectionner la**

**profession du personnage**

## Choisir la race

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

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

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

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

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



## Choisir le sexe

Choisissez le sexe du personnage que vous créez.

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

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

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



## Choisir le bonus

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

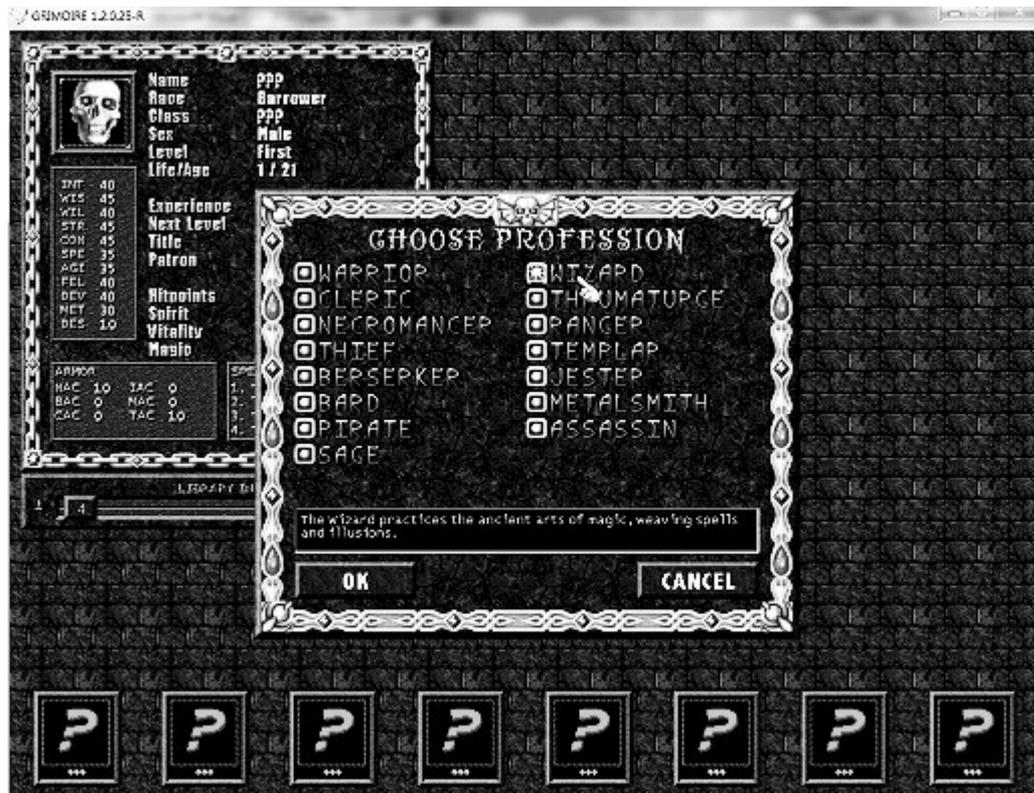
Comme pour les autres étapes de la création de personnage, vous pouvez revenir en arrière en cliquant sur "**Annuler**" pour abandonner cette génération de personnage et revenir au menu de la bibliothèque de personnages.



## Choisir une profession

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

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



## Distribuer les points bonus

Une fois que votre personnage a utilisé le jet de bonus pour porter ses attributs au niveau requis pour profession que vous avez choisie, il est probable qu'il reste souvent des points de bonus. Dans ce cas, un menu de choix s'offre à vous, vous demandant comment vous souhaitez répartir ce bonus.

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

Si vous choisissez les attributs, les points bonus seront disponibles sous forme de points pouvant être ajoutés aux attributs existants dans l'écran d'évaluation du personnage après le début du jeu. Vous ajouter ces points à n'importe quel attribut autre que le destin.

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

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



## Choisir les sorts

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

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

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

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

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

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



## Sélectionner le nom du personnage

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

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



## Sélectionner le portrait du personnage

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

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



## Fin de créer un personnage

vous aurez réussi à créer un nouveau personnage pour la bibliothèque, une trompette retentira et vous verrez votre personnage dans la mini-fenêtre de révision sur le côté gauche.

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

Après avoir créé avec succès un nouveau personnage, vous serez renvoyé au menu principal de la bibliothèque. Vous pouvez consulter l'inventaire par défaut de ce personnage en cliquant sur le bouton "[Inspecter l'inventaire](#)" dans le menu principal.





## Supprimer

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

L'emplacement vide dans la bibliothèque sera rempli en faisant glisser tous les caractères qui le suivent vers le bas, jusqu'à ce qu'il se trouve à la fin de la liste des caractères actuellement stockés dans la bibliothèque.

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

## Changer de portrait

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

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

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



## Changer de nom

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

Les noms de personnages peuvent comporter un maximum de 20 lettres et espaces. Cela devrait suffire pour la plupart des noms que vous pourriez donner à un membre du groupe. Les espaces qui suivent le nom seront supprimés.

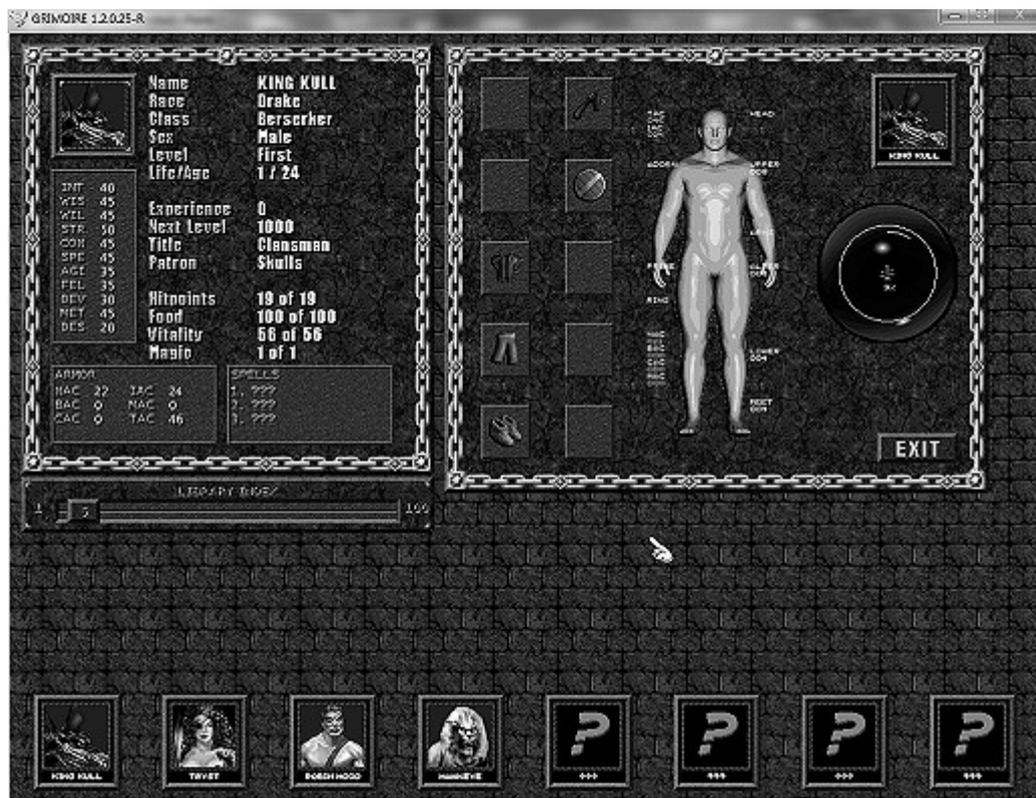
Si vous n'arrivez pas à trouver un bon nom pour le personnage ou si vous souhaitez que l'on vous propose un nom approprié pour cette race et cette profession, vous pouvez cliquer sur "Suggérer" et un nom possible pour le personnage s'affichera automatiquement dans la zone de texte. Si vous cliquez plusieurs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



## Inspecter l'inventaire

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

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



## Assembler la fête

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Constitution d'un groupe

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

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

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

Grimoire permet une approche très large et vous encourage à résoudre les problèmes de différentes manières. Vous pouvez ouvrir des coffres au trésor avec les doigts agiles de voleurs ou de bardes. Vous pouvez également ouvrir des coffres à l'aide de sorts lancés par d'habiles utilisateurs de magie. Vous pouvez aussi simplement ouvrir des coffres et subir les dégâts des pièges ou des enchantements.

Il est possible de terminer le jeu avec des collections de personnages très étranges, y compris des membres du groupe qui commencent si faibles et fragiles qu'ils meurent d'un seul coup ... mais qui deviennent plus tard certains des personnages les plus puissants de tous. Vous pourriez jouer des parties avec uniquement des voleuses ou des bardes de fées. Il est presque certain que ce serait beaucoup plus difficile que les formules standard, mais le jeu est toujours gagnable avec des assortiments de membres du groupe maladroits et faibles au début.

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

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

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

## Colonnes réservoirs

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

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

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

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

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

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

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

## Équipes stratégiques

L'équipe stratégique est une équipe qui ne met pas autant l'accent sur la force brute, mais qui est plutôt composée des talents les plus spécialisés que vous pouvez accumuler dans le créateur de personnage lors de la constitution du groupe. Vos classes de combattants peuvent être choisies pour leurs capacités spéciales uniques, comme cracher de l'acide ou cracher du feu. Les deuxième et troisième rangées de membres de votre groupe peuvent mettre l'accent sur les berserkers pour leur capacité à entrer dans une rage meurtrière peu après le début du combat, ou sur les voleurs pour leur capacité à se cacher dans l'ombre et à poignarder dans le dos. Votre groupe peut être constitué uniquement pour les pouvoirs uniques et spéciaux de chaque classe et de chaque personnage, qui peuvent être utilisés au cours du jeu pour surmonter toutes sortes de défis. Par exemple, les joueurs expérimentés savent que peu après avoir atteint quelques niveaux, les clercs peuvent commencer à enchanter les armes, à bénir les membres du groupe et à lancer des sorts de soins inestimables, que ce soit pendant ou en dehors des . Cela vaut parfois la peine d'avoir plus d'un clerc dans un groupe, une fois qu'ils sont équipés de meilleures armes.

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

## Meurtre des hobos

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

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

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

## Blitzers magiques

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

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

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

## Forces de l'écaille

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

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

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

## Configuration

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



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

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

		Le joueur peut alors les emporter dans le jeu avant qu'il ne atteigne.
<b>MENU SCREEN</b>	ORIGINAL SCROLLS CLASSIC TOME DUNGEON JOURNEY CAVERNES MYSTÉRIEUSES	Cette option permet de sélectionner l'un des écrans du menu principal personnalisé que vous souhaitez afficher au démarrage du jeu.
<b>ENSEMBLE DE WIDGETS PERSONNALISÉS</b>	( <i>NON UTILISÉ</i> )	( <i>EXPANSION FUTURE</i> )
<b>COMMANDES DE VOLUME</b>	EFFETS SONORES, MUSIQUE	Les curseurs permettent de régler les canaux de volume individuels pour les effets sonores et la musique.

## Charger le jeu

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

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

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 12 jeux à tout moment et charger n'importe lequel d'entre eux pour reprendre là où vous vous étiez arrêté. Cela peut grandement améliorer un jeu avec un scénario aussi complexe que Grimoire. Vous pouvez revenir en arrière et essayer deux approches différentes en repartant d'un point précédent pour voir ce qui se passe ou essayer d'explorer le monde ouvert d'Hyperborée dans une direction complètement différente de celle que vous avez suivie précédemment. Le jeu permet une grande variabilité et les emplacements de sauvegarde vous offrent suffisamment de points de contrôle auxquels vous pouvez revenir pour essayer toutes sortes de stratégies différentes.



## Parti du démantèlement

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

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

## Aventure

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

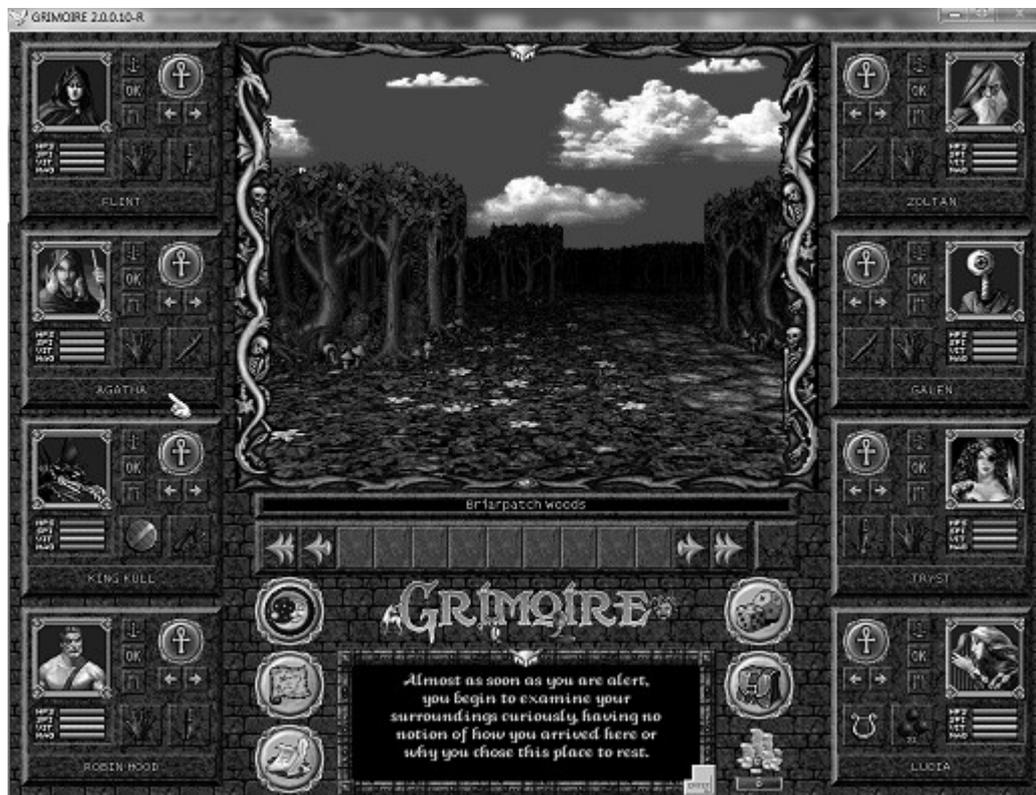
En dessous de la fenêtre de visualisation où vous pouvez voir la glorieuse terre d'Hyperborée, vous avez une barre de "[légende](#)" qui vous donne des informations contextuelles comme la région la quelle vous vous trouvez, le type de surface sur laquelle vous êtes et peut-être le type de vaisseau dans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

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

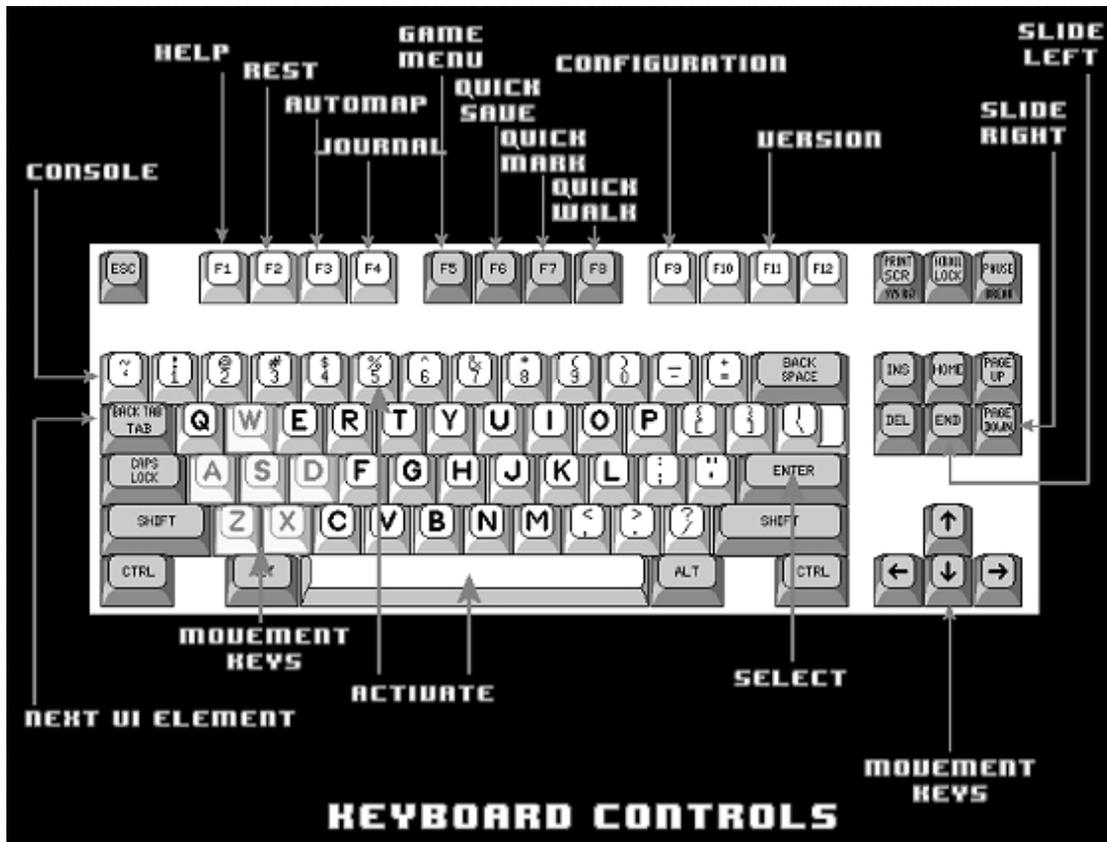
Sous la [barre d'inventaire](#), vous verrez le [logo Résumé](#), qui peut vous donner des informations sommaires sur l'état d'avancement de votre aventure.

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

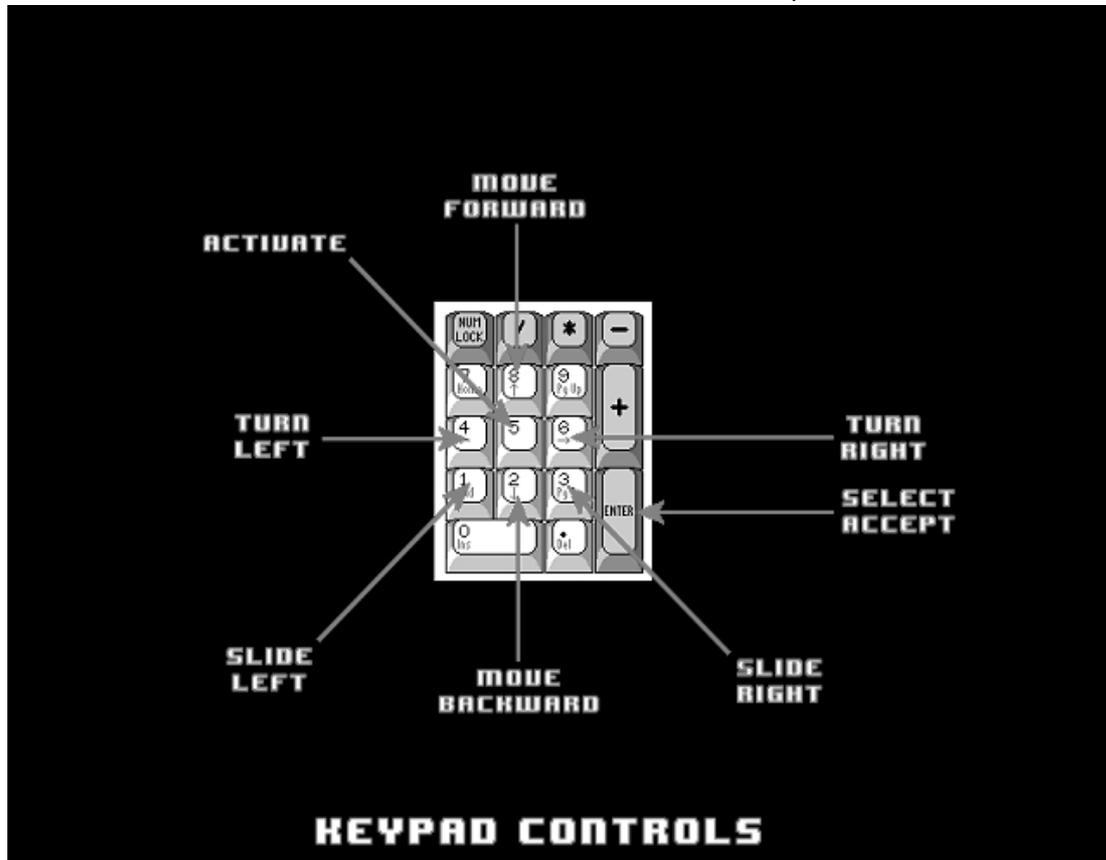
Autour de la fenêtre de [narration](#) se trouvent toutes les [commandes de jeu](#), que vous utilisez pour des opérations primaires telles que le [repos du groupe](#), l'examen de la carte d'[orientation](#), la lecture de votre [journal de quête](#), l'activation de votre [d'options](#), la consultation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



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



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

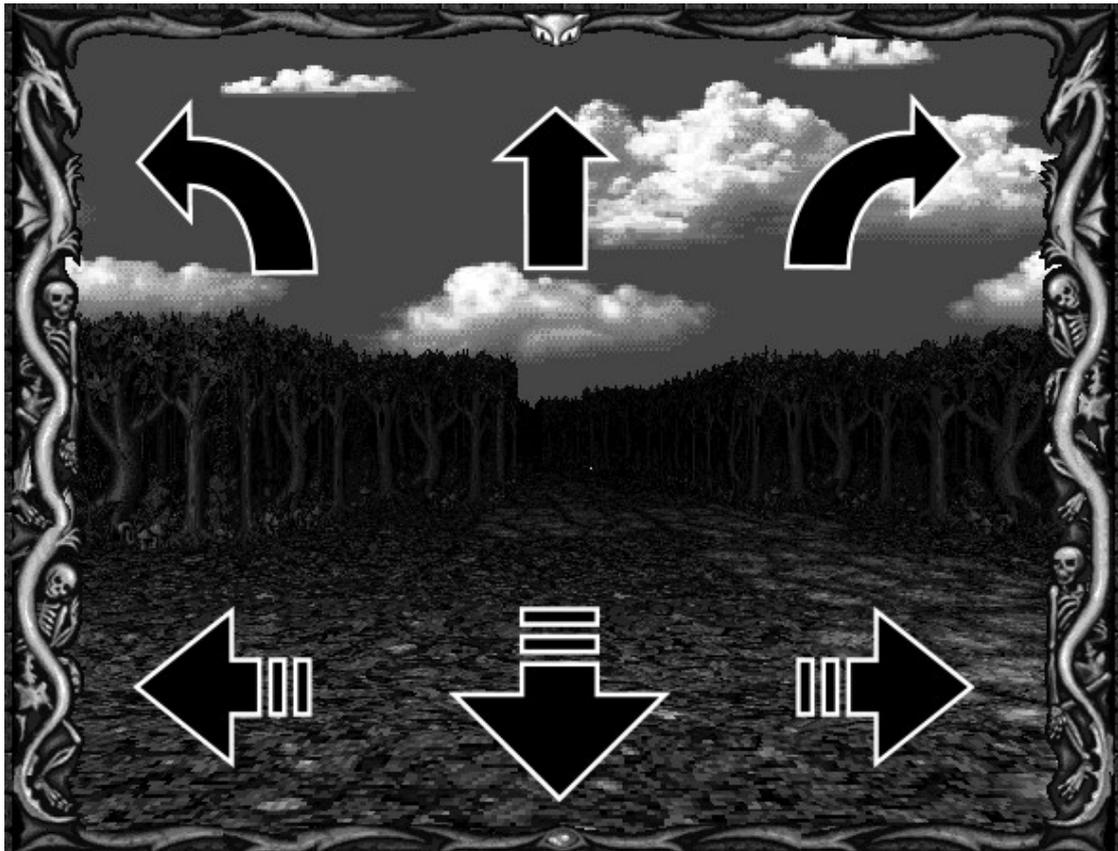


## Fenêtre de visualisation

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

Grimoire est animé par un "**moteur de pas**". En cliquant avec la souris dans l'un des six secteurs de la fenêtre, vous déplacez votre groupe d'un "**pas**" à la fois. Grimoire est ce que les fans de jeux de rôle rétro appellent affectueusement un "**blobber**". Le monde n'est pas en véritable 3D, comme s'y attendent la plupart des joueurs de jeux modernes. Il s'agit plutôt d'une tentative de faire de la "**2.5D**" à l'intérieur d'un monde fantastique hautement stylisé et peint à la main, disposé sur une grille. Nous nous déplaçons toujours d'une cellule à la fois dans ce monde, en traçant la grille que nous explorons une cellule à la fois. Ce style d'exploration est dérivé du jeu de rôle fantastique classique sur table, où les joueurs déplaçaient figurines sur une carte en papier pour simuler l'exploration d'une forêt ou d'un donjon.

Les six secteurs sont divisés en haut et en bas. En cliquant dans la moitié supérieure de la fenêtre, vous pouvez avancer et reculer vers la gauche ou la droite. Dans la moitié inférieure de la fenêtre, vous pouvez glisser vers la gauche, reculer ou glisser vers la droite. Cela vous permet de vous déplacer le plus librement, sauf si vous êtes bloqué par un mur, un arbre ou un obstacle.



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

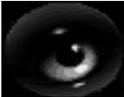
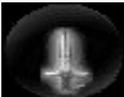
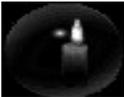
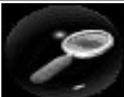
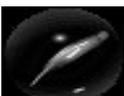
barils ouverts. Cliquez sur un interrupteur pour faire basculer, sur un bouton pour l'enfoncer, sur un cadran pour faire tourner. Parfois, les choses ne répondent pas, d'autres fois, vous serez surpris par ce que vous pouvez faire en interagissant simplement avec les différents éléments. Pour monter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

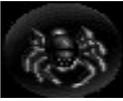
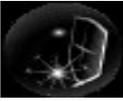
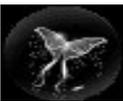
Si vous rencontrez une porte ou un escalier, avancez pour le franchir. Vous passerez automatiquement par une porte si elle est déverrouillée ou vous sortirez à la fin d'une cage d'escalier.

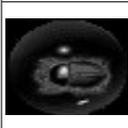
Dans le jeu, vous pouvez rencontrer des surfaces auxquelles il n'est pas prudent de marcher. Vous ne devez pas marcher dans l'eau tant que vous n'avez pas une certaine compétence en **NAGE**, sinon vous vous noierez. Ne marchez pas sur la lave si vous n'êtes pas prêt à subir de graves brûlures et à endommager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

## Sorts persistants

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

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

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

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

## Légende

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

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

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

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

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



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

## Barre d'inventaire

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

Les flèches simples situées à l'intérieur de la barre d'inventaire la déplacent d'un emplacement à la fois vers la gauche ou vers la droite. Les doubles flèches situées à l'extrémité font défiler l'inventaire d'une rangée entière à la fois. Vous pouvez trouver rapidement n'importe quel objet dans votre inventaire en apprenant à utiliser correctement ces deux séries de flèches. Chaque emplacement sur la barre représente un objet visible dans l'inventaire du groupe. À gauche et à droite, vous pouvez faire défiler l'ensemble de votre inventaire à l'aide des flèches de la barre. L'inventaire s'enroule autour de vous, de sorte que lorsque vous le faites défiler suffisamment loin dans l'une ou l'autre direction, vous commencez simplement au début ou à la fin de votre inventaire à l'écran.



Les articles peuvent parfois être accompagnés d'un texte d'information spécial indiquant la quantité d'articles (pour les articles fusionnés et les articles empilables) ou le nombre de frais liés à l'article en question. La quantité et les frais sont cumulables pour la plupart des articles, de sorte que vous pouvez combiner deux articles identiques en un nouveau produit correspondant à la somme des articles ou des frais en cliquant simplement sur un article au-dessus d'un autre.

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

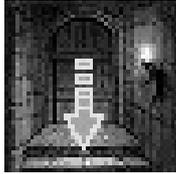


Si un élément spécial est un "conteneur", marqué par une petite icône de grille dans son coin inférieur droit, vous pouvez faire un clic droit dessus et maintenir la souris sur le volet flottant pour en voir le contenu. Une fois ouvert, vous pouvez ajouter ou supprimer des éléments en cliquant sur les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

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

## Fente de chute

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



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

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

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

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

## 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
	<b>REST</b>	Chaque groupe a besoin de <a href="#">se reposer à</a> 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.
	<b>OPTIONS</b>	Ce bouton permet d'accéder aux <a href="#">options</a> générales du jeu, y compris la configuration, la sauvegarde et le chargement du jeu.
	<b>ORIENTEER</b>	Le groupe a besoin de cartographier son exploration avec <a href="#">Orienteering</a> 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.
	<b>INVENTAIRE</b>	Ce bouton permet d'ouvrir l' <a href="#">atelier d'inventaire</a> . Ici, vous pouvez voir l'ensemble de l'inventaire du groupe en un coup d'œil et fusionner, trier et fabriquer des objets.
	<b>JOURNAL</b>	Aucune grande aventure n'est complète sans un <a href="#">journal</a> . 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.
	<b>PILE D'OR</b>	Cette icône affiche tout l'or que vous transportez actuellement dans le groupe et lorsque vous cliquez sur la <a href="#">pile d'or</a> , 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 entrez 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.

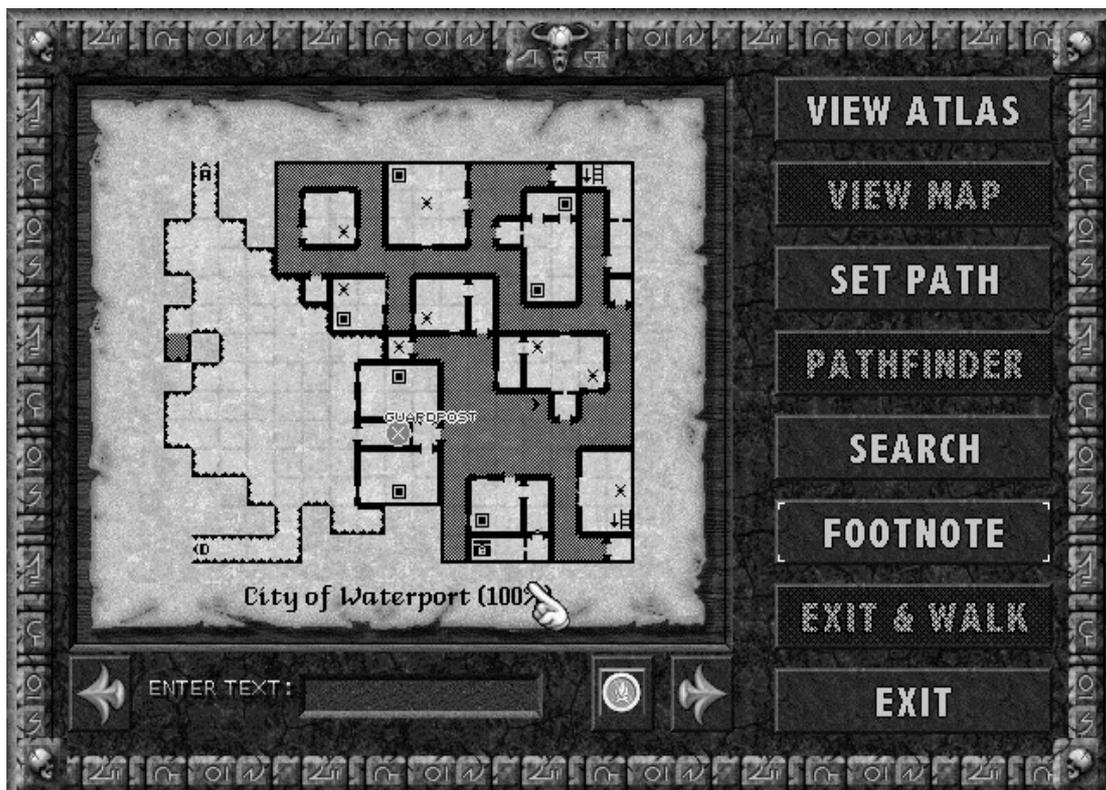
## Orienteur

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.

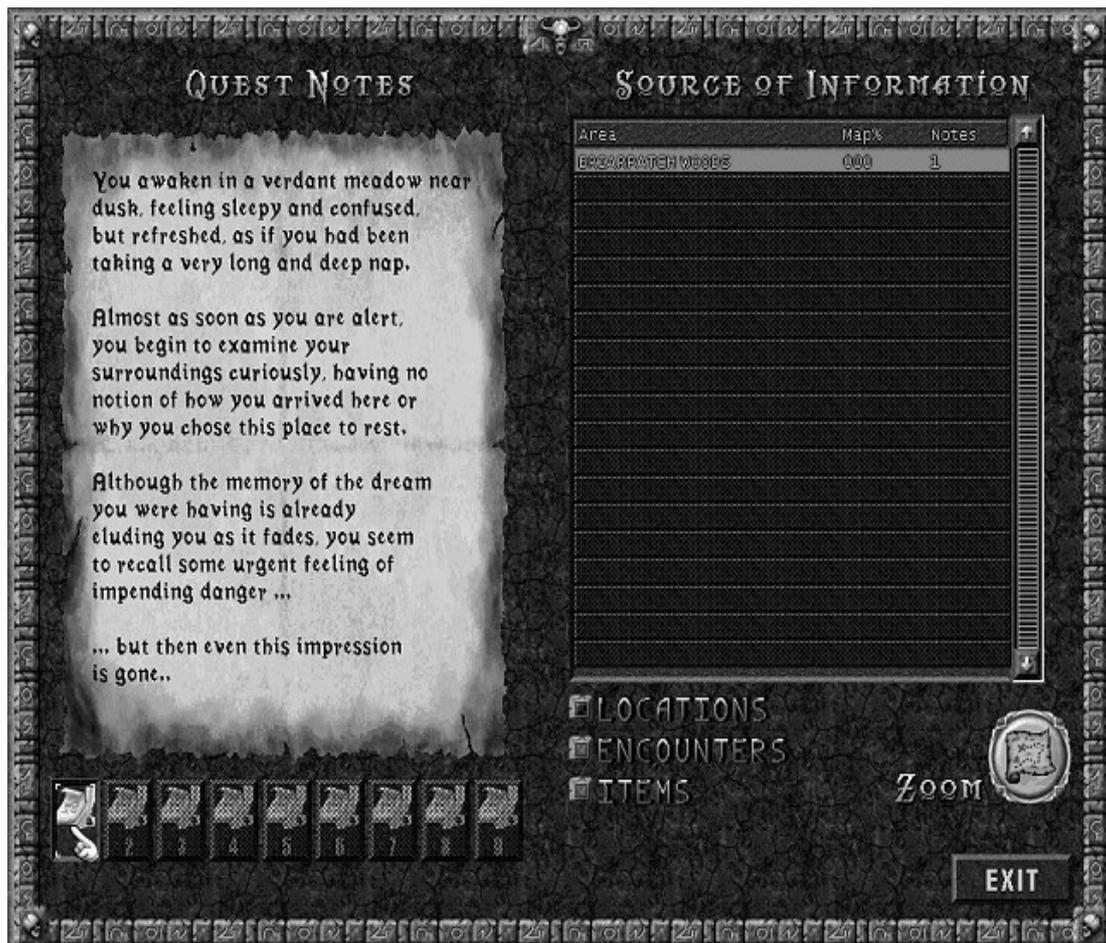
## Journal

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
<b>CONFIGURATION</b>	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.
<b>JEU DE RÉSUMÉ</b>	Fermez cette fenêtre et revenez au jeu en cours.
<b>SAUVEGARDE ET REPRISE</b>	Sauvegardez cette partie et retournez jouer.
<b>SAUVEGARDE &amp; QUITTE</b>	Sauvegardez cette partie et revenez au menu principal.
<b>QUITTER SANS SAUVEGARDER</b>	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**.



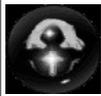
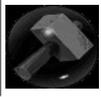
Lorsque la souris survole un objet, en fonction de la compétence d'**ASSISTANCE** du personnage actuel, vous verrez toutes les fusions possibles avec les compétences requises et les options d'artisanat pour l'objet, c'est-à-dire si l'objet peut être empoisonné, aiguisé, forgé, empilé, etc.

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.

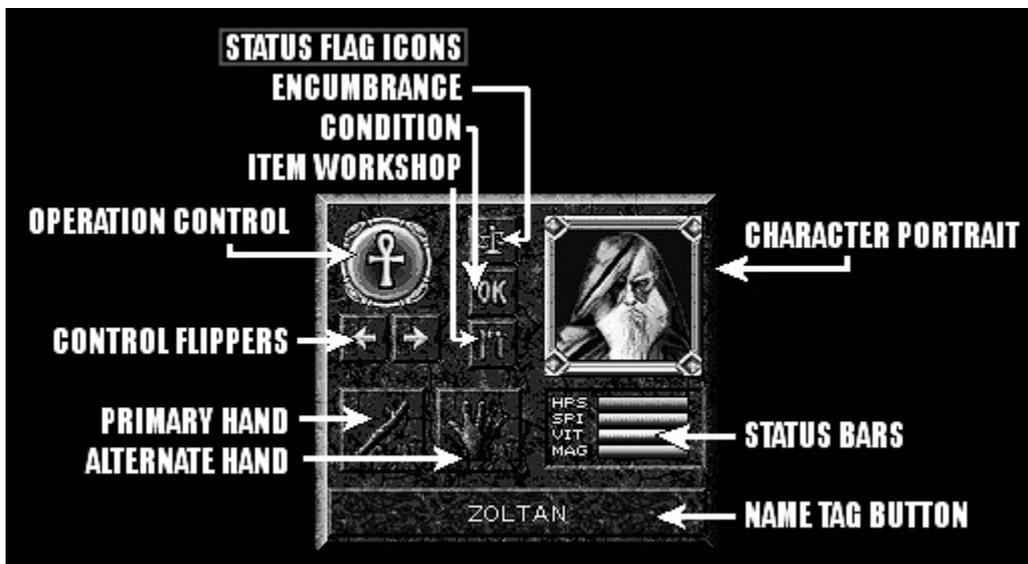
ICON	CRAFT	MARQUE D'ÉLÉMENT	DESCRIPTION
	FORGE		Le personnage qui possède le métier de forgeron peut ajouter un bonus d'armure à toute armure qualifiée, proportionnellement à sa compétence en <b>METALLURGIE</b> . Chaque fois que l'armure améliorée est touchée au combat et pénétrée par l'ennemi, elle 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 <b>BLADESMANSHIP (fabrication de lames)</b> . 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 <b>MEPHISTIQUE</b> . Ce poison s'use 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 un enchantement magique sur une arme ordinaire grâce à son attribut <b>Dévotion</b> , 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 <b>ne nécessite jamais de station d'artisanat</b> , 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 <b>Alchimie</b> lorsqu'il se trouve à ce poste d'artisanat. Les bonus de <b>méphistique, d'inspection, de ruse</b> et de <b>connaissance de la nature</b> s'appliquent ici.
	SHRINE	Un personnage qualifié peut enchanter des armes à ce poste d'artisanat. Les bonus de <b>méditation</b> et de <b>litanie</b> s'appliquent ici.
	FORGE	Un personnage qualifié peut aiguiser des lames ou forger des armures dans cette station d'artisanat. Les bonus de <b>métallurgie, d'inspection, d'astuce</b> et de <b>maîtrise des lames</b> s'appliquent ici.

	<b>HEARTH</b>	Un personnage qualifié peut aiguiser des lames, empoisonner des armes ou faire des fusions complexes avec la compétence <b>Connaissance de la nature</b> . Les bonus pour la <b>métallurgie</b> , <b>les coups de poignard dans le dos</b> , <b>la méphistique</b> , <b>l'alchimie</b> et la <b>ruse</b> 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
<b>ICÔNES DES DRAPEAUX D'ÉTAT</b>	
<p><b>ENCUMBRANCE</b></p> <p><b>CONDITION</b></p> <p><b>ATELIER ITEM</b></p>	<p>Cette icône représente la charge actuelle portée par le personnage. En combat, elle devient le drapeau de l'ordre complet. Lorsque l'on <b>clique dessus</b> et que l'on maintient le <b>bouton enfoncé</b>, elle affiche les <a href="#">résistances</a> du personnage.</p> <p>Cette icône représente une pile de conditions affectant actuellement le personnage. Lorsque l'on <b>clique dessus</b> et que l'on maintient le <b>bouton enfoncé</b>, les <a href="#">conditions</a> le membre du groupe s'affichent.</p> <p>Ce saut rapide dans l'<a href="#">atelier d'inventaire</a> 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.</p>
<b>POINT MAIN</b>	
<p><b>MAIN PRIMAIRE</b></p> <p><b>MAIN</b></p> <p><b>SECONDAIRE MAIN</b></p>	<p>Cette main représente l'arme principale personnage. Elle est prioritaire en combat. Lorsqu'un objet est déposé sur</p> <p>La main représente l'arme alternative que le personnage manie. Elle peut être utilisée pour des attaques supplémentaires en combat.</p>
<b>CONTRÔLE DES ACTIONS</b>	
<p><b>CONTRÔLE DES OPÉRATIONS</b></p> <p><b>GAUCHE FLIPPER</b></p> <p><b>FLIPPER DROIT</b></p>	<p>Elle représente l'<a href="#">opération</a> 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 <b>clique sur le bouton droit de la souris</b>.</p> <p>Fait défiler à l'envers les opérations disponibles pour le personnage. S'enroule autour du personnage lorsqu'on clique dessus pour commencer.</p> <p>Fait défiler les opérations disponibles pour le personnage. S'enroule autour du personnage lorsque l'on clique dessus pour terminer.</p>
<b>CONTRÔLE DES CARACTÈRES</b>	
<p><b>PORTRAIT DU PERSONNAGE</b></p> <p><b>BARRES D'ÉTAT</b></p>	<p>Cliquez sur le portrait du membre du groupe pour ouvrir sa <a href="#">fiche de personnage</a>. Cliquez avec le <b>bouton droit de la souris</b> pour ouvrir le <a href="#">sous-menu du portrait</a>.</p> <p>Un clic sur les <a href="#">barres d'état</a> 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.</p>
<p><b>BOUTON D'ÉTIQUETTE DE NOM</b></p>	<p>Le bouton "<a href="#">Name Tag</a>" est fréquemment utilisé pour mettre en évidence un personnage ciblé ou pour déplacer les personnages dans l'ordre de marche en intervertissant leurs positions.</p>

## 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.



<b>Changer de nom</b>	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 <b>ACCEPTER</b> ou <b>ANNULER</b> .
<b>Changer de portrait</b>	Vous pouvez changer le portrait du personnage ici en sélectionnant un nouveau ou en appuyant sur <b>SUGGÉRER</b> pour voir ce qui pourrait être un bon choix pour le nouveau portrait. Si vous changez d'avis, vous pouvez toujours cliquer sur <b>ANNULER</b> pour quitter sans modifier le portrait.
<b>Changer de profession</b>	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.
<b>Atelier d'inventaire</b>	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.
<b>Déménager à ...</b>	Cela déclenche l'invite <b>WHO ?</b> 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.
<b>Renvoyer pour toujours</b>	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 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.

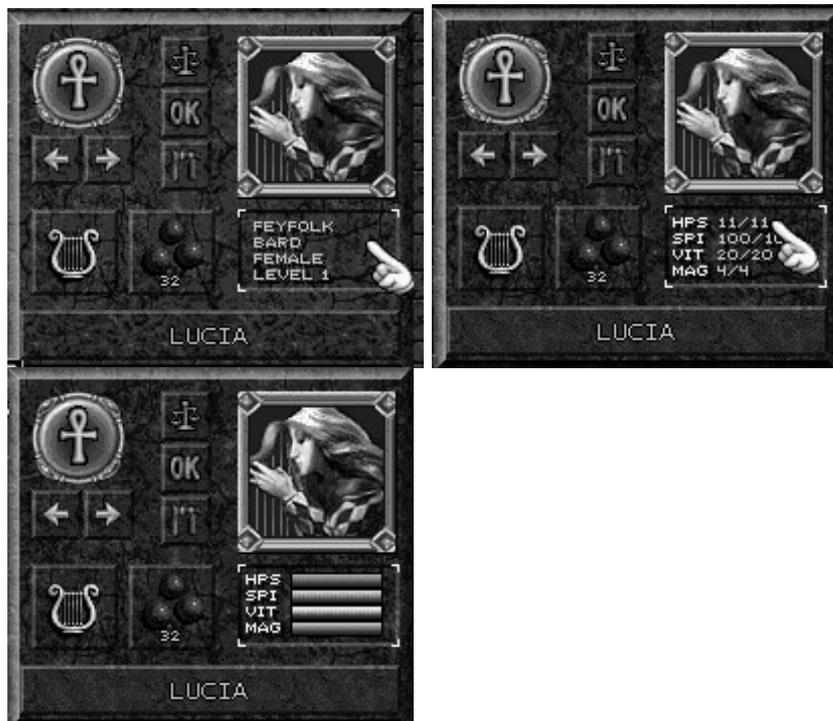
Cette fonction est disponible à tout moment du jeu, y compris lorsque vous donnez des ordres entre deux rounds de combat. Elle peut aider à faire avancer rapidement les personnages si les membres du groupe qui se trouvent devant semblent en difficulté. Si un personnage meurt, il sera automatiquement 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' <b>Esprit</b> à chaque round pendant le combat. L' <b>Esprit</b> peut être récupéré en se reposant dans un havre de paix,

		dormir dans un sanctuaire ou par l'utilisation de sorts de <b>bénédition</b> et d' <b>esprit sain</b> . Si un personnage perd suffisamment d' <b>Esprit</b> , il se recroquevillera lors d'un combat et sera incapable de surmonter ses propres peurs.
<b>VIT</b>	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 <b>NAGE</b> dont la <b>Vitalité</b> tombe à zéro se noie automatiquement. Les armes à souffle utilisent de la <b>Vitalité</b> au lieu de points de magie, de sorte qu'un personnage peut être épuisé par l'utilisation fréquente de sa capacité spéciale en combat.
<b>MAG</b>	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 le 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 <b>magie</b> . 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

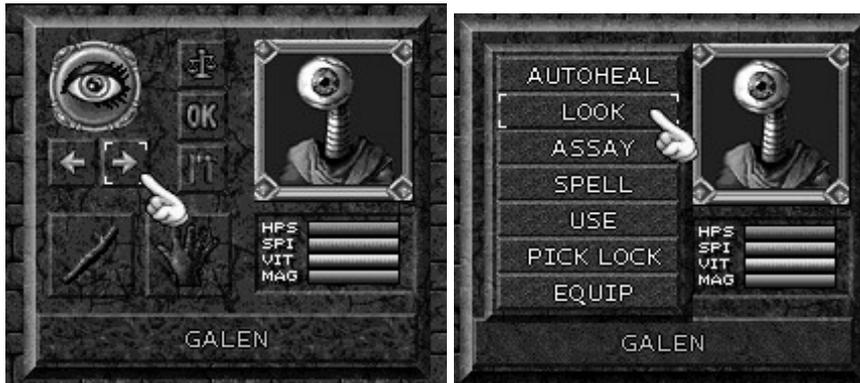
Cliquez et maintenez enfoncée l'icône des conditions sur la plaque de personnage pour voir toutes les conditions qui affectent actuellement ce personnage. Toutes les [conditions de personnage](#) sont comprises entre 0 et 100, 100 étant le nombre maximum de conditions que le personnage peut accumuler.

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.



	<b>AUTOHEAL</b>	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 <b>ÉCHAP</b> .
	<b>LOOK</b>	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 " <b>Regarder</b> " 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.
	<b>ASSAY</b>	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 <a href="#">panneau d'analyse</a> .
	<b>SOURIRE</b>	En cliquant sur cette icône, vous affichez le <a href="#">livre de sorts</a> 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.
	<b>UTILISER</b>	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 <b>ESCAPE</b> si vous n'arrivez pas à vous décider. Si vous cliquez sur l'icône " <b>Utiliser</b> " 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 <a href="#">barre d'inventaire</a> , essayez de le tenir dans la souris pendant que vous cliquez sur l'icône " <b>Utiliser</b> " d'un personnage donné. Parfois

		Le <b>COMMENT</b> et le <b>QUI</b> peuvent faire la différence lors du jeu et de l'utilisation de l'objet au bon endroit.
	<b>PICK LOCK</b>	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 <a href="#">crochetage</a> , qui sont des interfaces spéciales vous permettant de crocheter la serrure et de l'ouvrir.
	<b>ÉQUIPE</b>	En cliquant sur cette icône, vous ferez apparaître la fenêtre d' <a href="#">équipement</a> de ce personnage. Vous pouvez également utiliser des raccourcis en cliquant sur la main <b>principale</b> ou <b>secondaire</b> pour accéder rapidement à l'interface d' <a href="#">équipement de</a> 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
<b>Tête</b>	C'est là que se trouvent les casques, les chapeaux, les guirlandes, les casquettes, les cônes, les visières et toutes sortes de couvre-chefs.
<b>Bras</b>	On y trouve des bracelets, des créneaux, des épaulières, des gants et toutes sortes de vêtements pour les bras.
<b>Supérieure</b>	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.
<b>Plus bas</b>	Les armures de jambe, les cottes de mailles, les gausse, les pantalons, les capes et tous les vêtements pour bas du corps vont ici.
<b>Pieds</b>	Les bottes, les chaussures, les sollerettes, les sandales et tous les articles chaussants peuvent être placés dans cet emplacement.
<b>Prime</b>	Arme principale équipée ici. (L'équipement à deux mains désactive l'autre emplacement).
<b>Alter</b>	Arme alternative équipée ici. (L'équipement à deux mains désactive l'emplacement principal).
<b>Anneau</b>	Un seul anneau peut être porté par un personnage à tout .
<b>Parer</b>	Une forme de bijou ou d'ornement peut être portée ici.
<b>Plume</b>	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

<b>CURSED</b>	Un objet maudit, une fois équipé sur le corps, ne peut être retiré que si un sort " <b>REMOVE CURSE</b> " 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 " <b>REMOVE CURSE</b> " 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.
<b>RECHARGE</b>	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.
<b>DRAIN</b>	Certains objets drainent les points de vie, l'esprit, la vitalité ou la magie à intervalles réguliers. Ces objets peuvent être très débilissants, voire mortels. Ils doivent être retirés du personnage dès que possible.
<b>RENFORCE R L'ATTRIBUT</b>	Certains objets améliorent l'un des attributs lorsqu'ils sont équipés, que l'objet reste équipé sur le corps.
<b>RENFORCER LES COMPÉTENCES</b>	Certains objets améliorent l'une des compétences lorsqu'ils sont équipés, tant que l'objet reste équipé sur le corps.
<b>RENFORCE R LA RÉSISTANCE</b>	Certains objets améliorent l'une des résistances lorsqu'ils sont équipés, que l'objet reste équipé sur le corps.
<b>ÉQUIPE MAGIQUE</b>	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.
<b>AUTO-RECHARGE</b>	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 " <b>L</b> " avec un petit <b>A+</b> dans le coin. Le personnage a encore des points de bonus à distribuer pour les attributs.
	La lettre " <b>L</b> " avec un petit <b>M</b> dans le coin. Le personnage a encore des sorts à sélectionner dans son livre de sorts.
	La lettre " <b>L</b> " avec un petit <b>S+</b> 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.



## 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 crochetées 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.



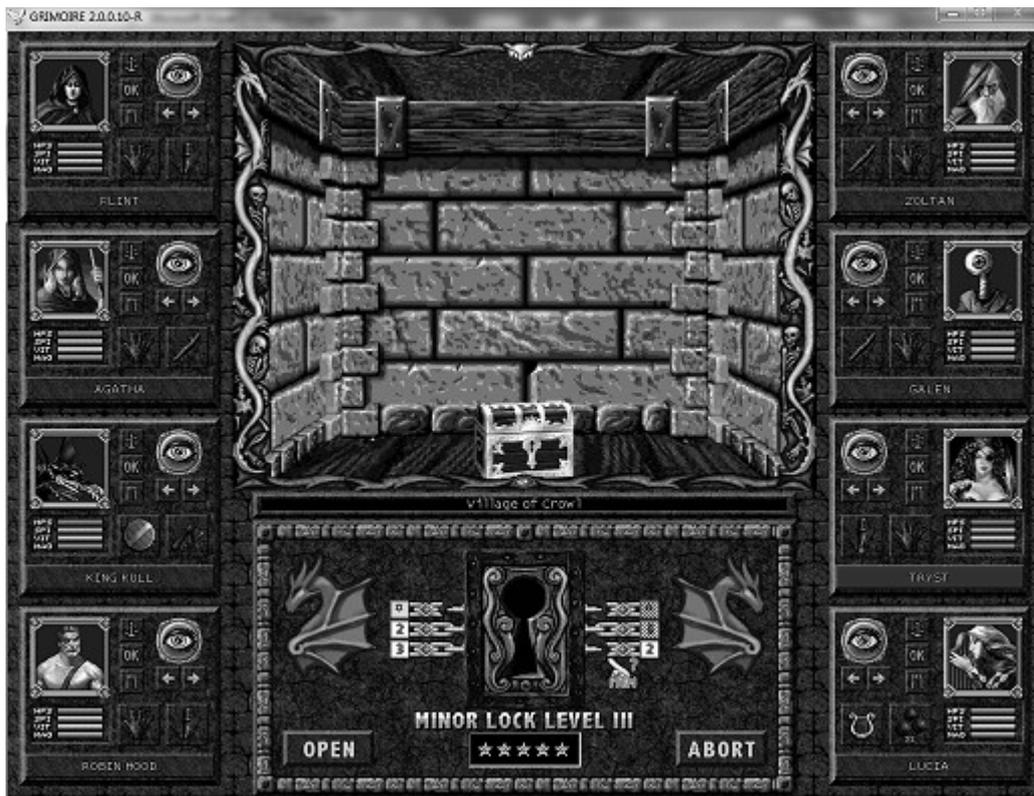
Bien sûr, tout cela n'est qu'une partie de plaisir jusqu'à ce que quelqu'un soit blessé. Le plus gros problème de la plupart des coffres est qu'ils sont susceptibles d'être verrouillés et piégés. C'est pourquoi le groupe tout intérêt à mettre en place une stratégie pour ouvrir les coffres en toute sécurité 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 crochetage 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 "**OUVRI**R" 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 déclenche 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 déclenche 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 . 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 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 "**OUVRI**R" 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.

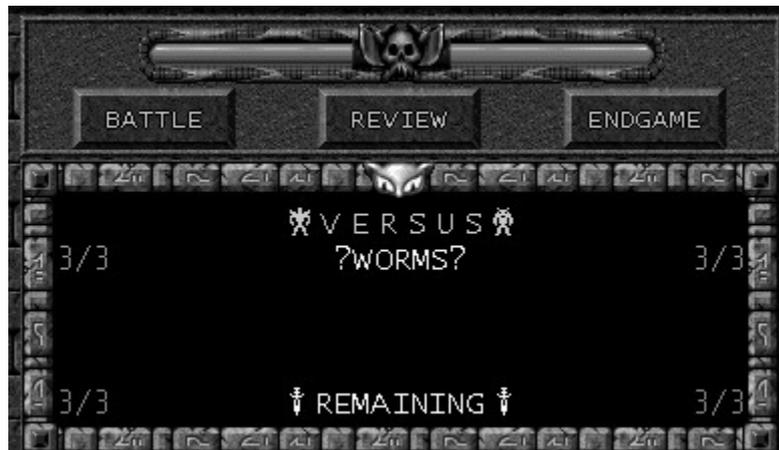
## Bataille

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.

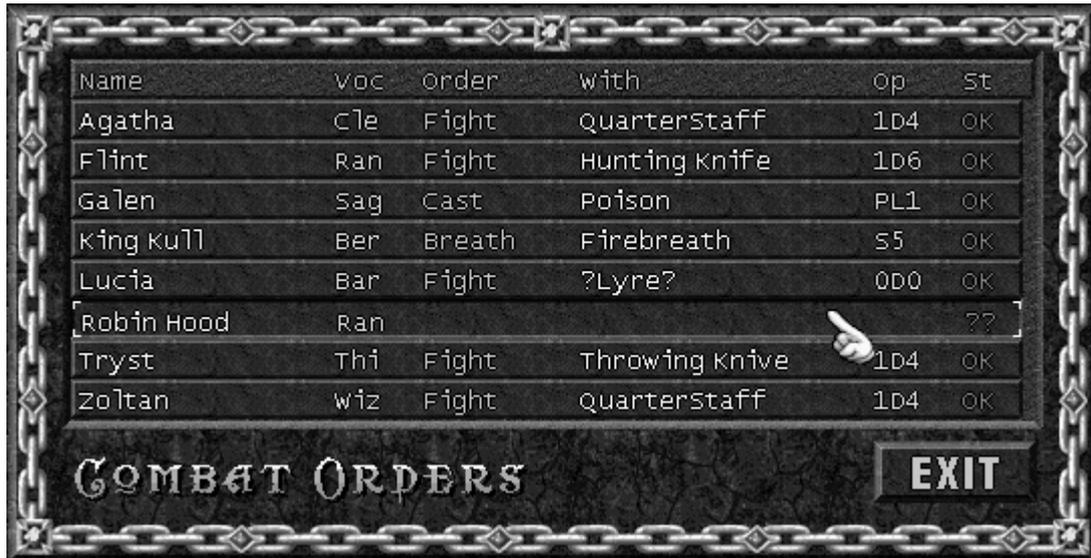
Vous pouvez vérifier si tous les membres de votre groupe sont prêts à combattre en regardant s'ils ont tous des drapeaux rouges activés ou s'ils doivent encore recevoir des ordres légaux. Vous pouvez également cliquer sur bouton "**RÉVISION**" du menu de combat pour examiner les ordres actuels et voir 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 mettez 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	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**

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 illusoirees 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>VENDE</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'" <b>utiliser</b> " 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 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. Essayer 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.

---

---

**FEYFOLK**

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

Ils font souvent preuve d'une étonnante maîtrise de l'invisible. Ils sont dotés d'une grande intelligence, d'une grande rapidité et d'une grande agilité, ainsi que d'une grande capacité d'adaptation.

Ils ont une classe d'armure naturelle plus élevée en raison de la rapidité de leurs mouvements. En revanche, leur force et leur constitution sont bien moindres et leurs résistances générales sont bien plus faibles, à l'exception de la mort, de la sorcellerie et de la magie de la terre.

Les carrières de **sorcier**, d'**assassin**, de **nécromancien** et de **voleur** leur conviennent parfaitement.

Leur résistance au système est limitée à moins de la moitié de celle des autres races et ils ont besoin d'armes et d'armures spéciales qui peuvent être difficiles à obtenir.

---

**SAURIAN**

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

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

Ils sont forts, rapides et agiles au combat et possèdent toute une série de résistances physiques générales, bien qu'ils soient vulnérables au froid, à l'air et aux attaques hypnotiques. Leur intelligence est généralement faible, ils sont souvent peu volontaires et ne font pas toujours preuve d'une grande camaraderie et d'une grande dévotion envers le groupe.

Ils ne développent jamais une grande résistance au froid. Les **guerriers** et les **berserkers** sont souvent les meilleurs tanks de première ligne du groupe. Leur capacité de nage est naturellement très élevée lorsqu'ils débutent. Ils ont la capacité spéciale de cracher de la bile en combat, ce qui peut donner la nausée ou brûler plusieurs ennemis.

---

---

**NAGA**



Les hommes-serpents sont une race guerrière et extrêmement xénophobe, farouchement loyale envers les siens et hostile à tous les autres. Ce n'est que récemment qu'ils ont semblé se sentir menacés et qu'ils ont commencé à faire des incursions en dehors de leurs propres frontières souveraines pour attaquer les autres.

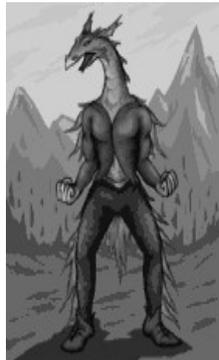
Ils font preuve d'une grande vitesse et d'une grande agilité et ont une résistance élevée aux menaces caustiques et toxiques. En revanche, leur volonté et leur sagesse sont faibles, de même que leur résistance aux attaques mentales, froides, mesmériques, soniques et galvaniques.

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

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

---

**DRAKE**



Les draconiens sont peu , mais ils sont craints et vénérés pour leur force et leurs pouvoirs.

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

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

Le drake est physiquement fort, il a une grande volonté et se déplace rapidement. Il présente une formidable résistance aux agents caustiques, aux dégâts de feu et aux attaques systémiques. Ils combinent ces forces avec une dévotion, une constitution et une agilité faibles. Ils ont une faible résistance aux attaques de magie terrestre. Comme beaucoup de races écailleuses, ils ont une faible résistance au froid qui n'est jamais très élevée.

Les professions qui leur conviennent le mieux sont les suivantes  
**Guerrier et métallurgiste.**

Ils ont également la capacité unique de cracher du feu en combat, affectant souvent plus d'un adversaire avec cette flamme.

---

**RHATTU**



Les Rhattus sont méprisés par presque toutes les races, qui les considèrent comme des voleurs, des dégénérés et des escrocs, mais ils peuvent devenir de bons amis si vous en trouvez un en qui vous pouvez avoir confiance.

Les Rhattus sont un peuple de rats qui 'adonnent souvent à des activités louches. Ils ont d'étranges rituels et coutumes culturelles au sein de leurs tribus.

Ils sont rapides et agiles et résistent bien au froid, aux toxines et à la magie de mort. Ils associent ces avantages à une volonté, une dévotion et une camaraderie faibles. Ils sont assez faibles face aux attaques sonores, aux effets mentaux et aux assauts de type hypnotique. Ils ne développent jamais une résistance aux attaques sonores supérieure à la moitié du maximum possible.

C'est en tant que **voleurs, assassins** et peut-être **pirates** qu'ils s'en sortent le mieux.

**LEONAR**



Les Leonar sont un peuple puissant, fier et courageux qui vivait autrefois à Gideon avant que celui-ci ne soit mystérieusement détruit en une seule nuit. Ils sont issus d'une race d'esclaves élevés à l'origine à partir de vrais lions pour effectuer des travaux manuels difficiles. Aujourd'hui encore, ils sont souvent réduits en esclavage dans de nombreux endroits d'Hyperborée.

Ils sont dotés d'une grande force, d'une grande volonté et d'une bonne camaraderie, ainsi que d'une remarquable résistance au froid, aux attaques mentales et mesmériques. Ils sont malheureusement vulnérables à la magie du feu et de la terre.

Les meilleures carrières pour Leonar sont les suivantes **Berserkers** et **Rangers**.

Ces hommes-bêtes ont la capacité spéciale de pousser un rugissement puissant au combat qui peut paralyser les ennemis du groupe.

**AEORB**



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

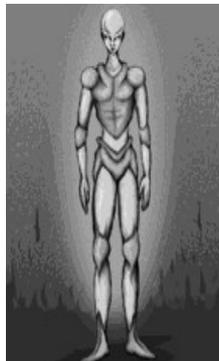
Personne en Hyperborée ne sait d'où viennent ces étranges créatures extraterrestres, mais on suppose qu'elles pourraient être la première vague d'une race de colonisateurs qui arrivera un jour de pays lointains.

Leur intelligence est tout à fait remarquable, de même que leur sagesse et leur prudence. Ils présentent une formidable résistance aux assauts de l'esprit par le mesmérisme ou d'autres magies mentales. Pour le reste, ils sont faibles et ont une mauvaise constitution, une très faible résistance aux sorts de lumière et une faible armure naturelle en raison de leur étrange physiologie élancée.

Les Aeorbs font d'excellents **sages** et **sorciers**, et montrent des talents de **thaumaturge**.

Leur capacité spéciale à lancer une puissante attaque psionique au combat peut parfois décider du cours d'un conflit, étant tout à fait capable de rendre les ennemis fous. Ils ont besoin d'une coiffure et d'une armure spéciales en raison des nombreuses différences de forme qu'ils présentent par rapport aux autres races.

**DURENDIL**



Peuple mythique dont on dit qu'il habite dans les entrailles de la terre. Il a des mœurs et des coutumes étranges et fréquente rarement la surface.

Ils sont minces et ont la peau bleue, certains semblent faussement délicats mais ils peuvent être de redoutables adversaires.

Ils sont dotés d'une intelligence impressionnante et d'une grande agilité. Leur résistance à la magie terrestre est très élevée. Malheureusement, leur ossature délicate est peu résistante et leur classe d'armure naturelle est inférieure à celle des autres races.

Ils ne peuvent obtenir qu'une résistance moins qu'optimale aux attaques galvaniques. Ils ont tendance à ne porter que des armures très rares et difficiles à obtenir et ont même souvent besoin d'armes spéciales.

Les Durendil font d'excellents **templiers** et **sages**.

VAMPHYR



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

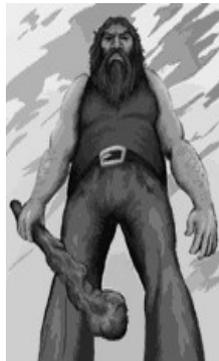
Lorsqu'ils sont à l'extérieur, à la lumière du jour, tous leurs attributs sont réduits de moitié et leur résistance à la lumière ne dépasse jamais une fraction de celle des autres personnages du groupe.

Malgré ce lourd handicap, ils présentent de puissantes résistances à la sorcellerie, à la terre, au froid, au mental, à l'hypnose et aux assauts aériens. Ils ont une constitution et une dévotion faibles et une résistance naturellement faible au feu, à la lumière et aux attaques électriques.

Ils excellent en tant que **nécromanciens, sorciers et assassins.**

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

GIANT



Les géants sont de grandes personnes au grand cœur qui font preuve d'une grande force physique. les hauts lieux où l'air est pur. Leur race est aussi ancienne que la terre elle-même et ils ont figuré dans tous les pays du monde. dans les récits anciens comme des forces du bien et du mal.

Leur constitution est impressionnante et ils ont une résistance massive à la magie du système et de la terre. On pourrait leur reprocher d'être peu intelligents et peu rapides, mais on peut supposer que cela découle naturellement de leur grande taille.

Ils font de superbes **guerriers et métallurgistes** et peuvent réussir en tant que **Rangers** avec de la persévérance.

Leur esprit ouvert et sérieux les rend vulnérables à de nombreux types d'attaques mentales et hypnotiques. Souvent, avec le temps, le Géant devient un redoutable combattant à mains nues, sans aucune arme.

<b>Attributs des personnages</b>
----------------------------------

### DESCRIPTIONS DES ATTRIBUTS

ATTRIBUTE	DESCRIPTION
<b>Le renseignement</b>	Détermine la probabilité qu'un personnage tire des leçons de ses succès. affecte la susceptibilité aux illusions. aide à inspecter les serrures. Peut aider les sages à comprendre.
<b>Sagesse</b>	Détermine la probabilité qu'un personnage tire des leçons de ses échecs. affecte la susceptibilité à la peur et à la suggestion.
<b>Volonté</b>	Détermine le niveau de stress mental et émotionnel qu'un personnage peut tolérer. Affecte la facilité avec laquelle il peut être contrôlé par les autres. aide au lancement et à l'invocation de nombreux sorts .
<b>La force</b>	Contrôle la capacité d'un personnage à pénétrer avec une arme, à forcer les portes et à réaliser d'autres prouesses musculaires. Les femmes subissent une pénalité de 20 % à la création.
<b>Constitution</b>	Détermine ce qui constitue un encombrement pour un personnage et capacité de charge. Affecte la réaction du personnage à diverses affections. Reflète les niveaux de puissance nécessaires pour restaurer la santé et la vitalité.
<b>Vitesse</b>	Détermine le nombre d'attaques qu'un personnage peut effectuer en combat et sa capacité à fuir. Peut être impliqué dans de nombreux tests physiques de temps de réaction.
<b>Agilité</b>	Permet au personnage de guider une arme vers une cible, d'esquiver un coup, de crocheter une serrure et d'esquiver les missiles et les projectiles. Affecte les dégâts subis lors d'une chute.
<b>La fraternité</b>	Reflète la capacité du personnage à négocier avec les npc et à les influencer. Les femmes bénéficient d'un bonus de 20 % à la création.
<b>Dévotion</b>	Détermine la vitesse à laquelle un personnage apprend de nouvelles compétences et maîtrise les compétences existantes. Peut influencer le succès des sanctuaires et des prières. Détermine le nombre de points de magie gagnés lors de la montée en niveau.
<b>Métabolisme</b>	Détermine la vitesse à laquelle un personnage brûle de la vitalité et regagne des points de vie, de la magie et récupère des conditions.
<b>Le destin</b>	Affecte la chance dans les situations critiques, comme lors de la réception d'un coup mortel ou d'une attaque magique. Lorsqu'il est utilisé pour sauver contre une attaque qui serait autrement fatale, il perd un point de façon permanente pour refléter ce miracle.

## ATTRIBUTS DE BASE POUR LES RACES À LA CRÉATION DU PERSONNAGE

RACES	Int	Wis	Wil	Str	Con	Spe	Agi	Fel	Dév	Métropolitain	Des
Humain	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	10
Drow	45	40	40	35	35	40	40	40	45	40	10
Barrower	40	45	40	45	45	35	35	40	40	30	10
Loup	40	40	30	40	40	45	45	45	45	30	10
Feyfolk	45	50	40	20	20	45	50	40	40	50	20
Saurien	20	20	30	50	50	45	45	30	30	30	10
Naga	40	40	40	35	35	55	50	35	40	60	10
Drake	40	45	45	50	35	40	35	35	30	45	20
Rhattu	40	35	30	35	40	45	45	35	35	50	10
Leonar	35	40	45	45	40	40	40	45	35	30	10
Aeorb	50	50	50	20	20	25	25	30	50	25	10
Durendil	50	50	40	35	30	40	50	45	45	35	20
Vamphyr	40	45	45	40	30	45	40	40	30	60	10
Géant	35	40	35	60	50	30	35	40	35	40	10

## Professions des personnages

### DESCRIPTION DES PROFESSIONS AVEC POINTS DE VIE DE DÉPART ET CLASSE D'ARMURE

PROFESSIONS	HITPOINTS	AC+	DESCRIPTION
<b>Guerrier</b>	5D6	10	Le guerrier cherche à maîtriser tous les arts martiaux afin de remporter la victoire au combat.
<b>Assistant</b>	2D4	0	Le magicien pratique les arts anciens de la magie, tissant des sorts et des illusions.
<b>Clerc</b>	2D4	0	Le clerc est au service d'une divinité et acquiert des pouvoirs sacrés par la prière et la dévotion.
<b>Thaumaturge</b>	2D4	0	Le thaumaturge exploite les forces primitives de la nature et des éléments.
<b>Nécromancien</b>	1D6	0	Le nécromancien apprend des secrets impies en consultant les morts et les démons.
<b>Ranger</b>	4D6	10	Le Ranger acquiert ses compétences dans la forêt, en traquant les animaux et en chassant.
<b>Voleur</b>	2D6	10	Le voleur développe une expertise dans les arts du vol et de la filouterie.
<b>Templier</b>	4D6	10	Le templier est un chevalier sacré qui recherche l'aventure et les bonnes actions.
<b>Berserker</b>	5D6	10	Le Berserker est un barbare qui manifeste une terrible soif de sang au combat.
<b>Bouffon</b>	4D6	20	Le bouffon n'est pas du genre à rire, il envoie souvent ses ennemis à la mort avec un sourire.
<b>Barde</b>	2D8	0	Le barde est un artiste errant qui acquiert de nombreuses compétences au cours de ses voyages.
<b>Métallier</b>	4D4	10	Le forgeron étudie la construction, l'utilisation et l'emploi des armes.
<b>Pirate</b>	4D6	10	Le pirate est un voyou des mers qui a soif d'épée, de vol et de butin.
<b>Assassin</b>	2D8	20	L'assassin est le maître des arts mortels, du meurtre et de l'empoisonnement.
<b>Sage</b>	1D6	0	Le Sage est un érudit passionné qui s'efforce de découvrir les richesses des livres.

**EXIGENCES EN MATIÈRE D'ATTRIBUTS POUR LA CRÉATION D'UN NOUVEAU  
CARACTÈRE**

PROFESSIONS	Int	Wis	Wil	Str	Con	Spe	Agi	Fel	Dév
<b>Guerrier</b>				45		45			
<b>Assistant</b>	45								40
<b>Clerc</b>		45						45	45
<b>Thaumaturge</b>	45	50					40		40
<b>Nécromancien</b>	60		60						
<b>Ranger</b>	40	40		40	45				45
<b>Voleur</b>	35					45	45		
<b>Templier</b>		60	40	50				60	65
<b>Berserker</b>				50	45	45			
<b>Bouffon</b>	70		50	60		65	75	75	55
<b>Barde</b>	55	55					40	45	
<b>Métallier</b>	50						45		55
<b>Pirate</b>			55	50		55	60	50	
<b>Assassin</b>	65		40	50		50	50		50
<b>Sage</b>	60	45							35

## COMBINAISONS BONUS DE RACE ET DE PROFESSION

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

## BONUS MINIMUM AUX JETS DE DÉ POUR CRÉER UN PERSONNAGE EN FONCTION DE LA RACE ET DE LA PROFESSION

PROFESSION	Hum	Drow	Barr	Loup	Fey	Saur	Naga	Drak	Rhat	Leo	Aéo	Dur	Vam	Géant
Guerrier	10	15	10	ANY	25	ANY	10	ANY	13	ANY	45	15	ANY	10
Assistant	ANY	ANY	ANY	ANY	ANY	35	ANY	15	10	15	ANY	ANY	15	29
Clerc	15	10	10	ANY	10	AUCUN	20	31	30	15	15	ANY	AUCUN	28
Thaumaturge	15	10	12	15	ANY	AUCUN	15	25	25	25	15	ANY	20	30
Nécromancien	40	35	40	AUCUN	22	AUCUN	40	35	AUCUN	40	20	42	24	AUCUN
Ranger	10	15	ANY	ANY	AUCUN	AUCUN	20	25	25	20	45	32	30	15
Voleur	10	10	20	ANY	ANY	15	ANY	18	ANY	10	40	9	ANY	41
Templier	AUCUN	30	AUCUN	AUCUN										
Berserker	20	30	12	15	AUCUN	ANY	25	14	24	13	AUCUN	35	25	15
Bouffon	AUCUN													
Barde	35	30	35	37	20	AUCUN	40	40	45	35	40	10	30	45
Métallier	30	32	25	20	48	AUCUN	25	30	30	40	AUCUN	10	40	30
Pirate	AUCUN	48	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN	AUCUN							
Assassin	AUCUN	34	AUCUN	AUCUN	35	AUCUN	34	AUCUN	42	AUCUN	AUCUN	45	39	AUCUN
Sage	25	20	24	25	15	AUCUN	25	31	30	30	ANY	10	25	30

## TITRES DES PROFESSIONS POUR LES NIVEAUX 1 À 9

PROF	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9
<b>GUERRE</b>	Duelliste	Gardien	Mercenaire	Gladiateur	Épéiste	Conquero r	Tyran	Maître de guerre	Seigneur Suprême
<b>WIZ</b>	Magicien	Conjurateur	Enchanteres se	Halomancer	Sorcier	Archimage	Mage	ArchMagus	Roi mage
<b>CLE</b>	Acolyte	Disciple	Martinet	Prêtre	Apôtre	Saint	Prophète	Patriarche	Archange
<b>THA</b>	Dévo t	Adept e	Médecin	Herboriste	Chaman	Cabaliste	Liste des éléments	Druide	Archidruide
<b>NEC</b>	Vatic	Moyen	Mystique	Anticlérical	Sprite	Occultiste	Warlock	Némésis	Baron de l'enfer
<b>RAN</b>	Éclair eur	Traceur	Bowman	Archer	Éclair eur	Woodsma n	Huntsma n	Yeoman	MountainKing
<b>THI</b>	Râteau	Pickpocket	Pieds-de-biche	Escroc	Rôdeur	Cambrioleur	Voleur	Malefictor	Maître de l'ombre
<b>TEM</b>	Écuyer	Gallant	Lancer	Chevalier	KnightErrant	Cœur de Lion	Paladin	Le Prince	Monarque
<b>BER</b>	Kinsman	Clansman	Derviche	Maraudeur	Raider	Ravageur	Vengeur	Conquérant	SkullKing
<b>JESR</b>	Lutte contre l'alcoolisme	Imbécile	Bouffon	Joker	Trickster	Farceur	Juggerna ut	Harlequin	Rictus de la mort
<b>BAR</b>	Cantor	Le porteur de conte	Ménestrel	Sonneteer	Troubadour	Parolier	Poète du luth	Skald	Séraphin
<b>MEH</b>	Homme de pied	Porte-bouclier	Homme d'armes	Equipper	Outrigger	Artisan	Forgeron h	Armurier	ArmsMaster
<b>PIR</b>	Scallywag	Mutin	Capitaine	Commodore	Brigand	Blackguar d	Buccane er	Swashbuc kler	Corsaire
<b>ASSN</b>	Voyou	Harceleur	Coupe-gorge	Étrangleur	Meurtrier	Exécution er	Le renard	Tueuse	Revenant
<b>SAG</b>	Pédagogue	Boursier	Enseignant	Professeur	Médecin	Maître	Savant	Oracle	Illuminati

## Compétences des personnages

COMPÉTENCES MARTIALES	DESCRIPTION
Tir à l'arc	La capacité à tendre et à tirer un arc avec suffisamment d'habileté pour atteindre une cible.
Hache et cimeterre	L'habileté à manier de grandes armes tranchantes au combat.
Coup de poignard dans le dos	La capacité de surprendre un adversaire par derrière avec une arme.
L'art de la lame	L'habileté à se battre avec un couteau ou une arme à courte portée en mêlée.
Déviation	L'habileté à dévier l'attaque d'un adversaire avec le tranchant d'une arme.
Marteau et masse	Les prouesses avec des armes contondantes utilisées pour matraquer ou écraser un adversaire au combat.
Cils et chaînes	L'habileté à manier des armes d'extension comme le fouet, la chaîne et le bâton au combat.
Métallurgie	La capacité de forger des armes puissantes et de les construire à partir de composants.
Bouclier	Art défensif consistant à bloquer les attaques et les missiles à l'aide du bouclier lors d'un combat.
Élingues&Bolas	L'art de manier et d'utiliser des armes qui sont lancées ou qui projettent des projectiles.
Lance&Lance	Habileté à manier des armes longues au combat.
Personnel&Rod	Habileté à manier le bâton, la baguette et le bâton magique au combat.
La maîtrise de l'épée	Prouesses au combat avec des armes longues et étroites.

COMPÉTENCES PHYSIQUES	DESCRIPTION
Précision	Aide à atteindre une cible lors du lancement, du tir ou de la mise à feu d'un projectile.
Vision astrale	Discipline perceptive permettant à l'initié de voir ce qui est invisible.
Berserking	Un art mortel impliquant une méthode spéciale d'attaque avec des armes en combat.
Escalade	L'aptitude physique à escalader des murs, à gravir des falaises et à se laisser tomber dans des fosses.
Evasion	La capacité à effectuer une retraite stratégique en toute sécurité et sans blessure au cours d'un combat.
De main à main	L'habileté avec laquelle on se bat lorsqu'on est désarmé au combat.
Iajitsu	L'art de bloquer les coups de manière à détruire les armes.
L'inspection	L'art de deviner le fonctionnement, les faiblesses et la conception des dispositifs mécaniques.
Mains de fer	Technique d'arts martiaux consistant à concentrer la force dans un seul coup de main.
Coup mortel	La connaissance des zones critiques du corps et des cibles nécessaires pour porter un coup fatal.
Lockpicking	L'art de crocheter les serrures des portes et des coffres.
Musique	Maîtrise des instruments de musique et de l'harmonie.
Ninjitsu	L'art secret du combat à mains ouvertes pour infliger un maximum de dégâts à l'ennemi.
Vol qualifié	L'art du larcin qui consiste à dépouiller des étrangers de leurs objets de valeur sans qu'ils soient découverts.
Éclaireur	La capacité à repérer des éléments cachés lors de l'exploration de zones inconnues.
Furtivité	La capacité de se cacher dans l'ombre ou derrière des éléments de terrain.
Natation	Capacité physique à traverser des eaux profondes à gué sans se noyer.
Lancer	Habileté à lancer des objets de manière à atteindre une cible.
Tromperie	L'art d'utiliser des accessoires et des farces pour tromper ses adversaires au combat.

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

COMPÉTENCES	ACQUÉRIR AU NIVEAU 1
Précision	Ranger, métallurgiste
Alchimie	Thaumaturge, Ranger, Voleur, Berserker, Métallier, Assassin
Histoire ancienne	Sage
Arcane	Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Barde, Sage
Tir à l'arc	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin
Analyse	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Vision astrale	(AUCUN)
Hache et cimeterre	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin
Coup de poignard dans le dos	Ranger, Voleur, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Troc	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Berserking	Berserker
L'art de la lame	Sorcier, Thaumaturge, Nécromancien, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin, Sage
Escalade	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Déviaton	(AUCUN)
Diplomatie	Barde, Métallier, Pirate, Sage
Evasion	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Armes à feu	(AUCUN)

Marteau et masse	Guerrier, clerc, thaumaturge, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin
De main à main	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Iajitsu	(AUCUN)
Incantation	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
L'inspection	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Invocation	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Mains de fer	Bouffon, Assassin
Cils et chaînes	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin
Coup mortel	Ranger, Berserker, Bouffon, Métallier, Pirate, Assassin
Litanie	Clerc, Templier
Lockpicking	Ranger, Voleur, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Méditation	(AUCUN)
Méphistique	Thaumaturge, Ranger, Voleur, Berserker, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin, Sage
Métallurgie	Sage
Musique	Bouffon, Barde, Sage
Mythologie	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage

COMPÉTENCES	ACQUÉRIR AU NIVEAU 1
L'histoire de la nature Nécromancie	Thaumaturge, Ranger, Sage Nécromancien
Ninjitsu	Bouffon, Assassin
Vol qualifié	Voleur, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Éclaireur	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Scribe	Guerrier, magicien, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin
Bouclier	Guerrier, clerc, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin
Élingues&Bolas	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Sorcellerie	Sorcier, Bouffon, Barde, Pirate, Sage
Lance&Lance	Ranger, Voleur, Berserker, Bouffon, Barde, Pirate, Assassin
Personnel&Rod	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Furtivité	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage
Natation	Guerrier, Sorcier, Clerc, Thaumaturge, Nécromancien, Voleur, Templier, Berserker Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin, Sage
La maîtrise de l'épée	Guerrier, Ranger, Voleur, Templier, Berserker, Bouffon, Barde, Métallier, Pirate, Assassin
Lancer	Guerrier, sorcier, clerc, thaumaturge, nécromancien, ranger, voleur, templier, berserker, bouffon, barde, métallurgiste, pirate, assassin, sage

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

## Résistances des personnages

### RÉSISTANCES DE BASE POUR TOUTES LES RACES À LA CRÉATION DU PERSONNAGE

RACE S	Sy s	De a	Ain si, r	Ain si, n	Me n	Me s	Lu m	A x	Fi r	Co l	Ai r	Aq u	Ea r	Ca u	G al	Par	LIMITS
Humain	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	(AUCUN)
Drow	0	0	20	10	10	60	10	20	0	0	10	10	0	0	0	0	Systeme<= 80
Barrow er	10	10	10	10	10	10	10	20	10	10	10	10	25	10	0	10	Galvanique<= 40
Loup	10	10	10	0	0	0	10	10	10	25	10	10	10	10	10	10	Sonic<= 50
Feyfolk	0	50	50	5	10	20	10	0	0	0	0	0	30	0	0	0	Systeme<= 40
Sauria n	20	10	20	10	0	0	20	25	20	0	0	10	10	40	20	20	Froid<= 50
Naga	10	10	10	10	10	0	10	50	5	0	10	10	10	40	0	0	Mesmeric<= 30
Drake	30	10	20	10	10	10	10	10	50	0	10	10	0	30	10	0	Froid<= 60
Rhattu	10	15	10	0	0	0	10	15	10	20	5	10	10	15	5	0	Sonic<= 50
Leonar	10	10	10	0	20	20	10	10	10	40	0	10	10	10	0	0	Sonic<= 50
Aeorb	0	0	20	20	40	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Luma<= 40
Durend il	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	70	10	0	10	Galvanique<= 70
Vamph yr	10	10	25	10	15	20	0	10	10	15	10	10	25	10	10	10	Luma<= 20
Géant	50	10	10	10	0	0	10	10	0	10	0	10	20	10	10	0	Mental<= 70

## Conditions de caractère

	CONDITION	DESCRIPTION
	<b>HITPOINTS</b>	Le nombre de points de dégâts qu'un personnage peut subir avant de mourir. Une fois mort, un personnage ne peut être ressuscité que par la magie. S'il est mort depuis plus de 7 jours, il doit être ressuscité. Certaines classes de personnages ont toujours besoin d'un sort de Relèvement des morts pour être ramenées à la vie. L'icône "OK" s'affiche lorsqu'un personnage n'a pas de conditions en suspens. Si le personnage est mort, cette icône s'affiche pour son état ainsi qu'une tête de mort dans la fenêtre de portrait. Lorsque le personnage est mort depuis plus d'une semaine, les yeux du crâne s'éteignent dans la fenêtre du portrait.
	<b>ESPRIT</b>	Le jet de sauvegarde contre la démoralisation en présence du mal. Une fois l'esprit réduit, le personnage doit sauvegarder contre cette condition ou devenir de plus en plus craintif jusqu'à ce qu'il soit incapable de faire quoi que ce soit d'autre que de se recroqueviller dans la peur.
	<b>VITALITÉ</b>	L'endurance dont dispose un personnage avant de s'endormir de fatigue. Elle augmente au fur et à mesure de l'avancement des niveaux en fonction de l'attribut CONSTITUTION. Si la CONSTITUTION est augmentée, cela se traduira par des gains de vitalité plus importants lors de la montée en niveau.
	<b>MAGIQUE</b>	Le nombre de points de magie dont dispose un personnage pour utiliser la magie. Il augmente à l'avancement de niveau en fonction de l'attribut DEVOTION. Les points de magie peuvent être restaurés en reposant le groupe, en buvant aux fontaines magiques, en mangeant ou en utilisant certains objets magiques et en équipant des objets magiques spéciaux qui rechargent les points de magie.
	<b>ENCUMBRANCE</b>	Le degré d'encombrement d'un personnage. Le fait d'être encombré entrave la plupart des actions d'un personnage jusqu'à ce qu'il allège sa charge. La FORCE est liée à la capacité de portage ; une augmentation de la force permet donc au joueur de porter des charges plus lourdes.
	<b>BEHOLDEN</b>	Un état dans lequel un personnage est sous le contrôle hypnotique d'un autre. Ce contrôle dure tant que l'entité à laquelle il est soumis est en vie. Si cette entité meurt, le personnage n'est plus soumis et retrouve ses facultés. Lorsqu'il est sous emprise, il attaque souvent ses propres compagnons et agit au nom de l'entité à laquelle il est soumis.
	<b>INCONSCIENT</b>	Lorsqu'un personnage est complètement assommé et insensible. Il est alors plus facile de le frapper au combat et il subit plus de dégâts lorsqu'il est touché. Les personnages peuvent être ranimés par différents types de magie et parfois en étant frappés.
	<b>SOMMEIL</b>	Un personnage dort pour récupérer de la vitalité et lorsqu'il est endormi par un enchantement. Un coup le réveillera souvent instantanément lorsqu'il est endormi. Lorsqu'il dort, un personnage est plus facile à toucher et à endommager.
	<b>SILENCE</b>	Une condition qui a rendu la victime incapable de parler ou d'incanter des sorts. Jusqu'à ce que cette condition soit dissipée, la victime ne peut pas utiliser de magie en combat qui nécessite une incantation.
	<b>PEUR</b>	Un personnage tremble de terreur et doit sauvegarder contre elle à chaque round ou être incapable d'agir en combat. Si un personnage est suffisamment effrayé, il peut essayer de s'enfuir !
	<b>CONFUSION</b>	Un personnage confus subit une pénalité lors de l'exécution des actions suivantes

		La plupart des actions de combat et les rounds de combat peuvent être manqués s'ils ne réussissent pas à sauvegarder contre cette condition.
	<b>IRRITATION</b>	Un personnage irrité est rongé par l'urticaire et les démangeaisons et peut rater son round de combat s'il ne réussit pas à sauvegarder contre état. Une condition mineure qui peut être soignée par une simple magie de guérison ou en la laissant s'estomper.
	<b>BERSERK</b>	Lorsqu'un personnage devient berserk, il est pris d'une rage folle et inflige des dégâts et des attaques supplémentaires en combat. En fonction de sa compétence Berserking, il peut attaquer les membres de son groupe s'il est tellement en colère qu'il oublie qui est l'ennemi. En développant sa compétence Berserking, il apprendra à contrôler et à diriger ses attaques vers l'ennemi.
	<b>NAUSEA</b>	Un personnage nauséux se sent tellement mal qu'il risque de rater son tour de combat s'il rate son jet de sauvegarde. La nausée est une affection mineure qui peut être soignée par un simple sort magique ou même en se débarrassant spontanément de ses effets.
	<b>AVEUGLEMENT</b>	Lorsqu'ils sont aveuglés, les personnages ne peuvent pas voir leurs ennemis et s'agitent dans tous les sens, avec peu de chances de toucher leurs adversaires. Les sorts nécessitant la vue ne peuvent être lancés par le personnage tant qu'il n'a pas recouvré la vue.
	<b>CURSE</b>	Une fois qu'un personnage est maudit, tout ce qu'il tente de faire semble aller de travers. Ses attaques sont maladroites, ses sorts sont inefficaces et il a du mal à dormir sans être frappé par de mystérieuses affections. La malédiction peut être guérie en dormant dans un sanctuaire sacré pour la nuit ou lançant un sort pour dissiper la malédiction.
	<b>POISON</b>	Lorsqu'il est empoisonné, un personnage commence à subir des dégâts à chaque round où il ne sauve pas contre le poison. La condition peut disparaître d'elle-même, mais il est probable que le personnage mourra d'abord de la perte successive de points de vie s'il n'est pas soigné ou si on ne lui donne pas un antidote. Lorsqu'il est empoisonné, le personnage est également ralenti dans le nombre d'actions qu'il peut effectuer au cours d'un round de combat.

	CONDITION	DESCRIPTION
	<b>CHARME</b>	Cet état signifie que le personnage est légèrement prédisposé à un autre et peut même se battre en son nom contre son propre parti. Les personnages charmés font des erreurs et peuvent être facilement persuadés de parler de sujets ou de révéler des informations.
	<b>MALADIES</b>	La maladie est l'une des pires conditions car lorsqu'elle n'est pas traitée, elle ne guérit pas naturellement et commence à générer une grande variété d'effets secondaires, y compris la paralysie, l'empoisonnement, l'irritation et la cécité. Ne dormez jamais lorsqu'un personnage est malade, guérissez toujours la maladie en premier. Le meilleur moyen de guérir une maladie est de dormir dans un sanctuaire sacré, de boire à une fontaine magique, de manger ou de consommer des objets magiques aux pouvoirs curatifs ou de demander à un clerc de lancer un sort sur le personnage pour guérir l'affliction. Si elle n'est pas soignée, la maladie peut entraîner la mort. Pire encore, vous pouvez découvrir que vous pouvez ressusciter un personnage qui est toujours porteur de la maladie et qui mourra peu après s'il n'est pas traité et guéri une fois toutes. À des niveaux plus élevés, le compagnon de la rangée avec le porteur peut lui-même être infecté.
	<b>INSENSÉ</b>	Un personnage rendu fou peut attaquer les membres de son groupe ou simplement être mis hors d'état de nuire en bafouillant et en fulminant. Parfois, les effets se dissipent d'eux-mêmes, mais une guérison est nécessaire.

		Il est possible de lancer un sort pour restaurer l'esprit, ainsi que de boire à fontaine magique ou de boire une potion magique pour en atténuer les effets.
	<b>PETRIFICATION</b>	Un état dans lequel le personnage a été transformé en pierre. Lorsqu'il est pétrifié, il ne peut ni agir ni bouger. Il est plus facile de le toucher au combat, mais il peut être plus difficile de le pénétrer car il n'est plus qu'une statue. Cet état doit être traité avec une fontaine magique, un sort de guérison ou une potion magique pour en dissiper l'effet.
	<b>PARALYSE</b>	Le personnage ne peut pas bouger, est facilement touché par un ennemi et peut subir jusqu'à deux fois plus de dégâts dans cet état. peut parfois sortir de sa paralysie en recevant un coup qui lui inflige des dégâts. La paralysie disparaît parfois d'elle-même et, lorsqu'il dort, elle se rétablit en temps voulu.
	<b>BLINK</b>	Le personnage commence à cligner et à perdre sa visibilité, ce qui le rend beaucoup plus difficile à toucher en combat tant que l'effet dure.
	<b>LYCANTHROPY</b>	La malédiction du loup-garou. Cette malédiction n'est visible qu'à la tombée de la nuit, lorsque la lune se lève. Le portrait se transforme alors en un loup fantôme hargneux. Cette condition, si elle n'est pas guérie signifie que lorsque le groupe tente de se battre la nuit, le personnage se transformera probablement en loup-garou au le plus inopportun et commencera à attaquer ses propres compagnons.
	<b>INVISIBILITÉ</b>	Le personnage ne peut pas être vu du tout. Dans cet état, il peut attaquer et infliger des dégâts supplémentaires aux créatures qui ne s'y attendent pas, y compris des dégâts doubles ou triples, en particulier lorsqu'il s'agit de poignarder dans le dos. Cet état équivaut à celui de "caché", sauf qu'il est beaucoup plus difficile à détecter pour les ennemis. Les ennemis utilisent l'INTELLIGENCE pour détecter les personnages invisibles et déterminer s'ils peuvent être vus.
	<b>PROTECTION</b>	Le personnage est entouré d'un champ spécial qui lui confère une protection contre les attaques de certains types de créatures, déterminées par le sort utilisé pour le protéger.
	<b>MORPHED</b>	Cet état n'a pas d'icône, mais il est évident que le portrait du personnage se transforme en canard, en grenouille ou en souris. Il est possible que le personnage soit capable d'accomplir des actions dans cet état qu'il ne pourrait pas accomplir autrement, mais il sera relativement inutile en combat, incapable de se battre jusqu'à ce que l'effet se dissipe.
	<b>BOUCLIER MAGIQUE</b>	Un champ spécial autour du personnage qui l'aide à repousser toutes les attaques magiques jusqu'à ce qu'il se dissipe.
	<b>BOUCLIER ANTI-MISSILES</b>	Un champ spécial autour du personnage qui aide à repousser toutes les attaques de projectiles jusqu'à ce qu'il se dissipe. Cela inclut les projectiles comme les flèches, les projectiles, les objets lancés et les munitions tirées des armes, ainsi que les attaques magiques utilisant des pierres ou des éclats.
	<b>FIZZLEFIELD</b>	Ce champ a tendance à augmenter considérablement le risque que le personnage affligé bâcle ses sorts, en augmentant le risque qu'ils fassent long feu, qu'ils échouent ou qu'ils se retournent contre lui.

	CONDITION PARTICULIÈRE	DESCRIPTION
	<b>CACHÉ</b>	Lorsqu'un personnage réussit à se cacher dans l'ombre pendant un combat, cette icône s'affiche pour indiquer qu'il a réussi. Depuis cette cachette, il peut alors tenter de poignarder l'ennemi dans le dos. S'il réussit, il peut infliger des dégâts doublés, voire triplés, en fonction de son niveau de compétence en matière de <b>poignardage dans le dos</b> .

	<b>COURSE</b>	Cette icône indique qu'un personnage a réussi à esquiver l'ennemi et qu'il fuit maintenant le combat. Il peut encore être touché pendant cette phase, mais lorsque tout le groupe l'aura rejoint, il quittera le combat et s'. La compétence <b>EVASION</b> détermine la capacité d'un personnage à échapper à une bataille lors d'un "retrait stratégique". Les joueurs astucieux qui développent leurs compétences en matière de fuite au combat peuvent découvrir que la retraite est parfois l'option la plus sage.
---	---------------	---

## Classe d'armure du personnage

La classe d'armure totale d'un personnage est une combinaison de tous les facteurs qui affectent la classe d'armure, additionnés pour obtenir un total.

<b>CNA</b>	+	Classe d'armure naturelle	La classe d'armure avec laquelle une certaine race commence (écailles, fourrure)
<b>BAC</b>	+	Armure corporelle Classe	Classe d'armure (les créatures diffèrent par leur dureté)
<b>CAC</b>	+	Condition Classe d'armure	Conditions affectant le personnage modifiant la classe d'armure (paralysie, pétrification)
<b>IAC</b>	+	Armure de l'objet Classe	Equipement d'armure ajouté au corps
<b>MAC</b>	+	Classe d'armure magique	Effets magiques sur le personnage modifiant la classe d'armure
	=		
<b>TAC</b>		Classe d'armure totale	(La somme de toutes les autres classes d'armures)

## Magie

Plus de 144 sorts magiques peuvent être utilisés par les personnages dans le Grimoire et ils ont presque tous des effets qui dépendent du contexte dans lequel ils sont lancés, de la personne qui les lance et de celle qui est visée.

Tous les sorts lancés par les joueurs nécessitent une certaine quantité de points de magie à chaque niveau de puissance, qui augmente au fur et à mesure que la puissance du sort s'accroît.

Le principal facteur déterminant le nombre de points de magie qu'un personnage obtient à l'avancement est l'attribut **DÉVOTION**. L'augmentation de la **Dévotion** se traduira par des gains plus importants de points de magie qui pourront être utilisés pour lancer des sorts une fois que le personnage aura progressé en niveau.

Les taux de récupération des points de magie varient selon les races et sont directement liés au **MÉTABOLISME**. Mettre des points dans l'attribut **METABOLISME** permet de récupérer des points de magie plus rapidement au repos.

## Lancer des sorts

### LES LIVRES DE SORTS UTILISÉS PAR TOUTES LES PROFESSIONS

LIVRE D'OR	DESCRIPTION
<b>SORCERY</b>	Le livre de sorcellerie a été créé par des sorciers et rédigé avec des sorts qu'ils utilisaient pour manipuler les forces de la réalité elle-même.
<b>SAINTE</b>	Le livre des enchantements sacrés a été créé par les clercs et les templiers avec des sorts spirituels pour guérir et appeler le divin à l'aide.
<b>UNHOLY</b>	Le livre de la magie impie était rempli de sorts permettant de conjurer le mal, de provoquer le chaos et de contrôler les démons et les morts-vivants
<b>PAGAN</b>	Le livre de magie païenne contient des sorts permettant de puiser dans les forces de la nature, de commander aux élémentaires et aux puissances primitives.
<b>SAGE</b>	Le livre des sages est écrit avec des sorts qui utilisent les pouvoirs ésotériques et astraux pour augmenter la compréhension et la maîtrise de la réalité à un niveau plus profond.

### EXIGENCES EN MATIÈRE DE CASTING POUR LES PROFESSIONS

PROFESSIONS	COMPÉTENCE EN MATIÈRE DE SORTS	LIVRES D'ORTHOGRAPHE	NIVEAU DE LA CASTE	GAIN D'ORTHOGRAPHE
Guerrier	Sorcellerie	PAGAN	9	1
Assistant	Sorcellerie	SORCERY	1	3
Clerc	Litanie	SAINTE	1	3
Thaumaturge	Alchimie	PAGAN	1	3
Nécromancien	Nécromancie	UNHOLY	1	4
Ranger	Alchimie	PAGAN	4	2
Voleur	Alchimie	PAGAN	6	1
Templier	Litanie	SAINTE	3	2
Berserker	Alchimie	PAGAN	10	1
Bouffon	Sorcellerie	SAGESSE DES SORCERIES	3	2
Barde	Sorcellerie	SORCERY-HOLY	3	2
Métallier	Alchimie	SAGE	6	1
Pirate	Sorcellerie	PAGAN DE SORCETERIE	6	2
Assassin	Alchimie	UNHOLY-PAGAN	4	2
Sage	Sorcellerie	SAGE	1	4

## Pages du livre de sorts

Chaque école de magie possède une page du livre des sorts consacrée à sa discipline particulière. Chaque lanceur de sorts utilisera les sorts de différentes pages en fonction de la profession qu'il a choisie. Chaque sort a une progression différente en termes de puissance, avec des résultats de plus en plus impressionnants. Le livre de sorts comporte douze pages au total.

<b>INCENDIE</b>		La maîtrise des sorts qui utilisent le feu, la chaleur et la lumière ou qui commandent les forces qui s'y trouvent pour les modeler selon la volonté du lanceur.
<b>FROST</b>		L'enchantement et l'utilisation du froid, de la glace et des explosions de pouvoir glaciales pour geler les ennemis dans leur course.
<b>AIR</b>		Le contrôle de l'air pour invoquer les vents, asphyxier les monstres ou purifier l'atmosphère autour du groupe.
<b>EAU</b>		Le pouvoir de commander l'eau, de marcher dessus, de l'évacuer des adversaires ou de la contrôler à l'intérieur du corps.
<b>TERRE</b>		Invoquer les forces naturelles de la terre pour provoquer des tremblements de terre, créer des golems, marcher sur de la lave ou pourrir des armures et ouvrir des coffres et des portes en bois.
<b>ESPRIT</b>		Sorts concernant l'être intérieur, y compris la guérison, le traitement, l'arrêt des poisons ainsi que la bénédiction et la restauration de l'esprit d'autrui.
<b>PSYCHE</b>		Le pouvoir de contrôler et de lire dans les esprits, de provoquer le sommeil, de voir à distance, de deviner les secrets et de détecter les choses cachées.
<b>ASTRAL</b>		La conjuration et la maîtrise des forces magiques pour canaliser, bloquer et provoquer des enchantements sur des objets inanimés.
<b>INFERNALE</b>		L'invocation, le bannissement et la création de forces maléfiques et d'envoûtements, ainsi que le commandement de démons.
<b>NECROMANTIQUE</b>		Le pouvoir de contrôler la mort et les morts-vivants et de puiser dans la force vitale.
<b>ARCANUM</b>		Des formules magiques puissantes et anciennes qui ne peuvent être apprises que dans de vieux tomes et livres interdits.
<b>ELDRITCH</b>		Une magie étrange qui cherche à contrôler la réalité elle-même et à atteindre d'autres dimensions et plans d'existence.

## Sortilèges classés par pages

F I R E									
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G	S A G E	PPL	CIBLE	F/B
<b>FLASH AVEUGLANT</b>	LUMA	1			1		4	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE.							
	Un brillant éclair de lumière qui aveugle les ennemis en combat. Les créatures qui ne voient pas ou qui voient par écho ne sont pas affectées. Affecte un groupe de monstres pour une durée déterminée par le niveau de puissance du sort.								
<b>DANSE LUMIÈRES</b>	MESMÉRIC	2					6	TOUS LES ENNEMIS	1 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.							
	Un rideau illusoire de rayons scintillants qui a un assortiment d'effets aléatoires sur les monstres, y compris l'endormissement, la nausée, la confusion et parfois l'inconscience. Affecte 3 monstres + le niveau de puissance.								
<b>BOULON D'ÉNERGIE</b>	GALVANIC	1					4	ENEMY	0 / 0
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Un seul éclair ondulant d'énergie électrique qui inflige 1D4 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre. Les élémentaires électriques sont renforcés par cette énergie, tandis que les créatures composées de liquide ou d'eau peuvent s'écraser sur l'éclair et en transférer les effets au lanceur de sorts. Lancer ce sort pendant que la natation n'est pas recommandée.								
<b>BOUCLIER DE FEU</b>		5	3		4		8	COMRADE	0 / 0
	Augmente la résistance à la chaleur d'un membre du groupe du lanceur de sorts. Les jets de sauvegarde de ce membre du groupe contre les attaques à base de feu sont grandement améliorés.								
<b>BALLON DE FEU</b>	INCENDIE	4			3		12	TOUS LES ENNEMIS	1 / 1
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Une boule de feu se dirige vers les adversaires et explose au contact. Elle inflige 3D4 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre par niveau de puissance. Peut restaurer les points de vie des créatures du plan du feu ou composées de feu.								
<b>LEAPING SPARKS</b>	GALVANIC				1		6	ENEMY	0 / 0
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	De dangereuses étincelles jaillissent de l'air autour d'un monstre, infligeant 2D2 points de dégâts par niveau de puissance. Les élémentaires électriques sont renforcée par les effets de ce sort.								
<b>BOULON ÉCLAIRCISSEANT</b>	GALVANIC	8	6		6		14	ENEMY	2 / 2
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Invoque des ciex un arc électrique tonitruant qui inflige 3D3 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre. Les élémentaires électriques sont renforcés par cette énergie, tandis que les créatures composées de liquide ou d'eau peuvent s'écraser sur l'éclair et en transférer les effets au lanceur de sorts. Il n'est pas recommandé de lancer ce sort en nageant.								
<b>MISSILE MAGIQUE</b>	SORCERY	2					4	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							

	Un sort classique de sorcier qui ne se retourne jamais, ne rate jamais et contre lequel il n'y a pas de jet de sauvegarde. Il inflige 1D6 points de dégâts par niveau de puissance. Ce missile vise toujours un seul monstre. Certaines créatures enchantées peuvent absorber l'énergie magique de ce sort et régénérer les dégâts.								
<b>FIRESTORM</b>	INCENDIE	12			16		22	TOUS LES ENNEMIS	2 / 1
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Une nuée de feu rugissante qui dure de 1 à 6 rounds selon le niveau de puissance et qui inflige 2D8 points de dégâts à tous les monstres qui s'y trouvent. La puissance de cette nuée diminue de 25% à chaque round. Les élémentaires et toutes les autres créatures composées de feu sont immunisées contre ses effets et peuvent être revigorées par lui.								
<b>FLARE SOLAIRE</b>	LUMA	18					28	RANGÉE D'ENNEMIS	4 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE.							
	Ce sort aveugle tous les adversaires qui ratent leur jet de sauvegarde pendant une durée déterminée par la puissance à laquelle il est lancé.								
<b>BRÛLURE GRASP</b>	INCENDIE		6	1	8		8	ENEMY	2 / 0
	Les mains du lanceur de sorts se transforment en flammes magiques incandescentes et peuvent être placées sur un adversaire pour le ronger jusqu'à l'os. Le lanceur doit avoir les mains libres et un contact visuel avec la cible pour pouvoir lancer le sort.								
<b>BIOPHOSPHORE</b>						1	2	PERSISTER	0 / 0
	Grâce à ce sort, un magicien peut prendre presque n'importe quel petit objet organique, qu'il s'agisse d'feuille ou d'un bout de bois, et le faire briller faiblement pendant plusieurs heures, selon la force du sort. Ce sort est utile pour les zones sombres et les endroits où une certaine lumière est nécessaire.								
<b>MARCHE CONTRE L'INCENDIE</b>			26				30	PERSISTER	0 / 0
	Permet au groupe de traverser le feu ou la lave. Persiste jusqu'à ce que le groupe remette les pieds sur terre ou jusqu'à ce qu'il fasse un pas par niveau de puissance. Le groupe ne peut pas se reposer tant qu'il est sous l'effet de cette magie.								
<b>FROST</b>									
<b>SOURIRE</b>	<b>SAVEVS</b>	<b>S O R</b>	<b>H O L</b>	<b>U N H</b>	<b>P A G</b>	<b>S A G E</b>	<b>PPL</b>	<b>CIBLE</b>	<b>F/B</b>
<b>COLD SHIELD</b>		4	5		3		8	COMRADE	0 / 0
	MODIFIANTS								
	Augmente la résistance au froid d'un membre du groupe du lanceur de sorts. Les jets de sauvegarde contre les attaques basées sur le froid sont grandement améliorés.								
<b>CONE DE FROID</b>	FROID	6			8		16	TOUS LES ENNEMIS	4 / 0
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Un large éventail de gaz glacial enveloppe les monstres en leur infligeant 3D4 points de dégâts par niveau de puissance, jusqu'à 7 monstres au total. Créatures composées d'eau qui échouent à leur jet de sauvegarde seront .								
<b>FOG OF FROST (BROUILLARD DE GIVRE)</b>	FROID	8			10		12	TOUS LES ENNEMIS	2 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Ce brouillard s'abat sur un seul groupe de monstres, provoquant confusion et irritation, tandis que du givre se forme sur leurs armes, leurs armures et leurs peaux. La durée de ses effets est déterminée par le niveau de puissance.								
<b>COMÈTE DE DOOM</b>	MESMÉRIC					12	10	TOUS LES ENNEMIS	2 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILES.							
	Crée l'illusion d'un présage de malheur cosmique dans les cieux, démoralisant l'adversaire et le soumettant à la peur pour une durée déterminée par le niveau de puissance. Certaines créatures peuvent s'enfuir ou rester confus de terreur. Les monstres moins intelligents seront								

	n'a pas été affectée par ce signe avant-coureur.								
<b>HAILSTORM</b>	SYSTÈME	8		6		18	TOUS LES ENNEMIS	4 / 0	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILES. PROTECTION.							
	Conjure une pluie impitoyable de pépites de glace qui s'abat sur les monstres en leur infligeant 2D6 points de dégâts par niveau de puissance. Cette tempête dure jusqu'à jusqu'à 6 rounds, en diminuant l'intensité de 20% à chaque round.								
<b>SHIVERS</b>	FROID		3	3		6	ENEMY	0 / 0	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILES. PROTECTION.							
	Refroidit les fluides corporels internes de tout monstre en lui infligeant 1D4 points de dégâts par niveau de puissance et en l'incapacitant éventuellement s'il échoue son jet de sauvegarde contre le froid, le rendant incapable de faire quoi que ce soit d'autre que de s'endormir. grincement de dents pendant 1 round.								
<b>ICEBALL</b>	FROID	4		4		12	TOUS LES ENNEMIS	1 / 2	
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILE.							
	Une boule de glace se brise sur tout monstre qu'elle touche. Inflige 3D4 points de dégâts par niveau de puissance. Affecte 1 monstre par niveau de puissance auquel il est lancé.								
<b>GRAND FROID</b>	FROID	7		9	6		14	ENEMY	6 / 0
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Un monstre qui ne réussit pas son jet de sauvegarde contre les attaques de froid subit jusqu'à 125-275 points de dégâts et peut être tué instantanément. Les créatures composées d'eau, de cristal ou de verre ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Le montant des dégâts varie en fonction du niveau de puissance.								
<b>REFROIDISSEMENT TOUCHER</b>	FROID	1		2	1		2	ENEMY	1 / 0
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.							
	Un panache de gaz glacé affecte 1 monstre, lui infligeant 1D6 points de dégâts par niveau de puissance. Les monstres composés de cristal ou de deviennent plus fragiles et voient leur blindage réduit.								
<b>PARALYSES</b>	PARALYTIQUE	6	5			5	10	ENEMY	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Abaisse la température corporelle d'un seul monstre et le paralyse. L'efficacité est déterminée par le niveau de puissance auquel le sort est lancé.								
<b>CONGÉLATION SPHERE</b>	FROID	14		9			19	TOUS LES ENNEMIS	5 / 0
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Tente de geler rapidement jusqu'à 6 monstres d'affilée. Même en sauvegardant contre le froid, les monstres subissent des dégâts. Les créatures composées d'eau, de cristal ou de verre peuvent être tuées instantanément par sort. Le succès du sort varie en fonction du niveau de puissance.								
<b>ÉCLAIRCISSEMENT DU GLACIER</b>	FROID	11			9		24	RANGÉE D'ENNEMIS	6 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILE.							
	Un gros morceau de glace se matérialise en plein vol et explose, projetant des éclats dans toutes les directions. Toute créature se trouvant dans la région immédiate peut être gelée ou subir 4D8 points de dégâts par niveau de puissance du sort.								

AIR									
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G	S A G E	PPL	CIBLE	F/B
<b>SON DU MOULIN À VENT</b>	SONIC	5				2	10	RANGÉE D'ENNEMIS	0 / 0
	Inflige 1D3 points de dégâts par niveau de puissance à un maximum de 6 monstres. + niveau de puissance. Les créatures composées de cristal ou de verre doivent sauvegarder contre les soniques ou être détruites. Les monstres qui voient l'aide de l'écho peuvent être aveuglés par ce sort.								
<b>PURIFIER L'AIR</b>			6		4	10	18	SPÉCIAL	2 / 0
	Ce sort tente de débarrasser l'air autour du groupe de tous les nuages, tempêtes, vapeurs, fumées et brouillards. Son succès dépend du niveau de puissance du sort par rapport au niveau de puissance des nuages magiques qu'il tente de disperser.								
<b>SILENCE</b>	SORCERY	4	2			7	9	ENEMY	0 / 0
	Une bulle d'énergie absorbant le son se forme autour de la tête du monstre, l'empêchant de faire des incantations. La durée et l'intensité dépendent du niveau de puissance.								
<b>SOMMEIL</b>	MESMÉRIC	1	1			2	4	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	Ce sort apparemment innocent mais utile envoie les monstres au pays des berceuses s'il réussit, les amadonnant pour ce que leurs adversaires ont prévu de faire ensuite. La réussite ou l'échec dépend du niveau de puissance auquel il est lancé et de la résistance à l'hypnotisme du monstre qu'il affecte.								
<b>STINKING (PUANT) CLOUD</b>	AIR	6		5	6		18	TOUS LES ENNEMIS	2 / 0
	En lançant ce sort, un nuage persistant de gaz nauséabond apparaît. Il dure de 1 à 7 rounds selon le niveau de puissance et oblige les monstres qui s'y trouvent à sauvegarder contre la résistance à l'air sous peine d'être pris d'une violente nausée. La puissance de ce nuage diminue de 50 % à chaque round. Sur les créatures qui n'ont pas besoin d'oxygène, il est inutile.								
<b>SUFFOCER</b>	AIR	9		8	9		22	RANGÉE D'ENNEMIS	4 / 2
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Un sort mortel qui tente d'aspirer l'air des poumons de tous les monstres du groupe adverse, les tuant instantanément s'ils ratent leur jet de sauvegarde. Certaines créatures qui ne respirent pas d'air ne seront pas affectées. Le sort devient plus sûr et plus mortel au fur et à mesure que l'on utilise des niveaux de puissance plus élevés.								
<b>BOUCLIER MISSILE</b>		4	3			3	8	COMRADE	0 / 0
	MODIFIANTS								
	Une bulle d'énergie se forme autour d'un membre du groupe et peut dévier un seul missile. La puissance du champ est directement liée au niveau de puissance auquel le sort est lancé.								
<b>DÉFLECTION ÉCRAN</b>		7					16	PERSISTER	0 / 0
	Ce sort persistant crée entre les monstres et les joueurs un mur de force ondulante et semi-transparent qui dévie les missiles et les objets lancés qui ne parviennent pas à pénétrer. La force et la durée du mur sont déterminées par le niveau de puissance du sort. Il peut également offrir une protection contre la magie qui comporte une composante solide de projectiles, comme un sort de boule de glace. Il s'estompe avec le temps et s'affaiblit chaque fois qu'il repousse un projectile.								
<b>CHUTE DES PLUMES</b>			5		5	4	12	PERSISTER	0 / 0
	Ce sort persistant réduit le champ de gravité autour du groupe pour une durée maximale de								

	jusqu'à 100 balles, les protégeant ainsi des dommages qui pourraient survenir si le groupe tombait dans une fosse ou avait un accident lors d'une tentative d'escalade.								
<b>BARRIÈRE SONIQUE</b>					2	12	PARTIE	0 / 0	
	Augmente la résistance aux sons de tous les membres du groupe. Les jets de sauvegarde contre les attaques sonores sont considérablement augmentés en fonction du niveau de puissance du sort lorsqu'il est lancé.								
<b>VENTRILOQUISME</b>	MENTAL				4	10	TOUS LES ENNEMIS	4 / 0	
	Provoque d'étranges voix désincarnées qui s'adressent aux adversaires en combat, provoquant un état de confusion, de peur et de chaos. L'effet est déterminé par la force à laquelle il est lancé et la résistance des monstres aux attaques mentales. Les monstres dont l'intelligence est insuffisante pour apprécier l'illusion ont peu de chances d'être affectés.								
<b>GAZE RÉFLEXION</b>					7	20	PERSISTER	0 / 0	
	En lançant ce sort, un miroir doré scintillant apparaît, flottant dans les airs devant le groupe, pour une durée maximale de 60 rounds. Ce miroir peut absorber et même refléter les attaques de regard et autres formes de magie nécessitant une ligne de mire entre le lanceur et le bénéficiaire.								
<b>WATER</b>									
<b>SOURIRE</b>	<b>SAVEVS</b>	<b>S O R</b>	<b>H O L</b>	<b>U N H</b>	<b>P A G</b>	<b>S A G E</b>	<b>PPL</b>	<b>CIBLE</b>	<b>F/B</b>
<b>FORCE</b>			2		2		4	COMRADE	0 / 0
	MODIFIANTS	ANTIMAGIQUE.							
	Lancer ce sort sur un membre du groupe augmente magiquement sa force physique pour limitée déterminée par niveau de puissance du sort.								
<b>REFRESH</b>			1				10	COMRADE	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Ce sort redonne de la vitalité à un membre du groupe, lui rendant ainsi sa force et sa volonté de combattre. Le degré de rafraîchissement du membre du groupe dépend de la puissance du sort.								
<b>CLOUD D'ÉGOUT</b>	AQUA	6			7		18	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	Ce sort invoque un sombre nuage de vapeur au-dessus de la tête des monstres, qui dure de 1 à 7 rounds, pendant lesquels il tente de siphonner l'eau du corps des adversaires afin de les forcer à s'effondrer d'épuisement. Les créatures composées d'eau peuvent être tuées instantanément si le nuage est suffisamment puissant.								
<b>IRRITATION</b>	CAUSTIQUE	1		1	1		2	ENEMY	0 / 0
	Toute créature affectée par ce sort se couvre d'urticaire et de zébrures d'un rouge rageur, ce qui peut l'obliger à abandonner tout ce qu'elle fait et à se gratter furieusement pour soulager l'irritation. Le niveau de puissance détermine la durée et l'efficacité.								
<b>LENT</b>	SYSTÈME	2					4	ENEMY	0 / 0
	Lorsqu'un monstre subit les effets de ce sort, il a l'impression d'être pris au piège dans de la pâte à modeler chaude. Son nombre d'attaques est réduit et il devient plus facile à toucher car il ne peut pas esquiver pour se dégager. Le degré de lenteur dépend de la puissance du sort.								
<b>DRAIN DE VITALITÉ</b>	SYSTÈME	6			5		14	ENEMY	0 / 0
	Un sort extrêmement cool qui aspire littéralement l'endurance d'un adversaire par le bout des doigts du lanceur de sorts et la transfère dans son corps. Le succès dépend de la puissance du sort et de la résistance de la cible aux attaques aquatiques. Les plantes peuvent être tuées								

	par ce sort.								
<b>HURRICANE</b>	SYSTÈME	14	8		12		22	TOUS LES ENNEMIS	6 / 0
	Ce sort invoque une force élémentaire de la nature, une puissante tempête qui dure de 1 à 7 rounds sur les étendues d'eau. Toute créature se trouvant à proximité est secouée et écrasée, ce qui lui inflige jusqu'à 4D6 points de dégâts par niveau de puissance. La férocité de la tempête diminue de 25 % à chaque round.								
<b>AVEC</b>	AQUA	5		2	3		10	ENEMY	0 / 0
	Les effets horribles de ce sort provoquent l'assèchement et la disparition des fluides internes d'un monstre, ce qui se traduit par une faiblesse, une douleur et une vitesse réduite. Les plantes sont particulièrement sensibles à ces effets. Les dégâts sont de 1D6 pour chaque niveau de puissance du lanceur.								
<b>HASTE</b>		4	2			4	6	COMRADE	0 / 0
	Lancer ce sort sur un membre du groupe augmente magiquement sa vitesse pour une durée limitée déterminée par le niveau de puissance du sort.								
<b>EAU MARCHE</b>		22	10				32	PERSISTER	0 / 0
	Permet au groupe de marcher sur l'eau. Persiste jusqu'à ce que le groupe pose à nouveau le pied sur la terre ferme ou jusqu'à ce qu'il fasse un pas par niveau de puissance. Le groupe ne peut pas se reposer tant qu'il est sous l'effet de cette magie.								
<b>AQUAGENESIS</b>					9		18	SOMME	0 / 0
	Invoque des créatures du plan aquatique de la réalité pour combattre au nom du groupe jusqu'à ce qu'elles soient tuées ou que le combat prenne fin. Le niveau des créatures invoquées est directement lié à la puissance du sort. Ce sort ne fonctionne que sur l'eau.								
<b>BLISTER</b>	INCENDIE			3			6	ENEMY	0 / 0
	Ce sort provoque l'apparition de larges cloques de liquide sur la peau de toute créature qui ne réussit pas à sauvegarder contre le sort, ce qui provoque une irritation et une douleur sévères avec 1D4 points de dégâts par niveau de puissance.								

EARTH									
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G	S A G E	PPL	CIBLE	F/B
<b>NUAGE D'ACIDE</b>	CAUSTIQUE				5		16	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Un nuage brûlant de vapeurs caustiques se matérialise au-dessus de la tête des monstres, infligeant 2D8 par niveau de puissance pendant 7 rounds. L'intensité du nuage diminue de 50% à chaque round.								
<b>ARMOR ROT</b>	SORCERY	7		7	10		14	ENEMY	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Lorsque ce sort est lancé sur une créature, il peut détruire l'armure corporelle ou réduire le facteur de protection de l'armure du monstre. Les armures affectées se transforment en poudre rouillée et en fragments en quelques secondes et ne peuvent être réparées. L'efficacité est proportionnelle à la puissance du sort et au jet de sauvegarde de l'armure.								
<b>DE LA CHAIR À LA PIERRE</b>	TERRE		7				28	ENEMY	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.							
	Ce sort crée de jolies décorations de jardin à partir des adversaires qui échouent à leur jet de sauvegarde, en les transformant en roche solide. Les créatures qui ne réussissent pas leur jet de sauvegarde contre le niveau de puissance du sort deviennent des pelouses permanentes. gnomes pour l'éternité.								
<b>TREMBLEMENT DE TERRE</b>	TERRE	8	10				26	RANGÉE D'ENNEMIS	0 / 0
	Lorsque cette puissante force élémentaire se déchaîne, le sol se fend et tremble dans un cataclysme massif, risquant d'engloutir les combattants s'ils ne parviennent pas à sauvegarder contre le sort. Même les créatures qui survivent subissent 1D6 points de dégâts par niveau de puissance du sort. Ce sort ne fonctionne que sur un sol solide.								
<b>KNOCK KNOCK</b>		3				5	6	SPÉCIAL	0 / 0
	Déforme le bois d'un coffre ou d'une porte pour tenter de l'ouvrir par des moyens magiques. Peut déclencher un piège à l'intérieur d'un coffre s'il est lancé avec une compétence inférieure à celle d'un expert. L'efficacité est relative au niveau de puissance.								
<b>POISON</b>	TOXINE			1	1	1	2	ENEMY	0 / 0
	monstres qui ne réussissent pas leur jet de sauvegarde contre les toxines sont empoisonnés pour une durée relative au niveau de puissance du sort.								
<b>VAPEUR TOXIQUE</b>	TOXINE			3	5		16	TOUS LES ENNEMIS	4 / 0
	Un brouillard de vapeur toxique s'élève au-dessus des têtes et persiste jusqu'à 7 rounds, perdant 25% de sa force à chaque round. Toute créature qui inhale ces vapeurs après avoir raté son jet de sauvegarde contre les toxines est empoisonnée.								
<b>SPIDERSCALE</b>		16			14		10	PERSISTER	0 / 0
	Un sort persistant qui contribue aux compétences d'escalade de tous les personnages du groupe. La durée est déterminée par le niveau de puissance du sort.								
<b>VIVOGENESIS</b>			8		16		24	SOMME	4 / 0
	Cette conjuration crée des manifestations spontanées de vie organique à partir de la terre elle-même pour combattre au nom du groupe jusqu'à ce qu'il soit tué ou que le combat soit terminé. Elle ne fonctionne que si elle est lancée sur un sol solide. Le niveau des créatures créées est proportionnel à la puissance du sort.								
<b>GUEUE TRAP</b>					36	42	28	PERSISTER	0 / 0
	Un effet de sort persistant qui tente d'empêcher les composants d'un piège sur une serrure de se déclencher si une erreur est commise. La durée est déterminée par le niveau de puissance du sort.								



<b>ARMORPLATE</b>			4				4	PERSISTER	0 / 0
	MODIFIANTS								
	Ce sort persistant améliore le facteur de protection de l'armure de tous les membres du groupe tant qu'il dure, jusqu'à 28 rounds.								
<b>DIRECTION</b>		1			1	1	4	PERSISTER	0 / 0
	Crée une boussole magique flottant devant le groupe et lui indiquant la direction à laquelle il est confronté. Le niveau de puissance détermine durée de vie de la boussole.								
<b>CREER GOLEM</b>					8		28	SOMMET	0 / 0
	Nécessite une pierre comme composant. Ce sort construit un golem vivant à partir de la matière environnante qui se battra pour le groupe jusqu'à ce qu'il soit détruit. La force et le niveau du golem sont déterminés par niveau de puissance.								
<b>ROT D'ARMES</b>							22	ENEMY	0 / 0
	Tout combattant pris par les effets de cette magie peut voir ses armes tomber en poussière dans ses mains, le laissant sans défense. Le résultat dépend de la puissance du sort et du jet de sauvegarde des armes concernées.								
<b>SPIRIT</b>									
<b>SOURIRE</b>	<b>SAVEVS</b>	<b>S O R</b>	<b>H O L</b>	<b>U N H</b>	<b>P A G</b>	<b>S A G E</b>	<b>PPL</b>	<b>CIBLE</b>	<b>F/B</b>
<b>BLESS</b>			1				2	COMRADE	0 / 0
	Confère à la cible une prière divine qui améliore ses attributs de combat et lui donne plus de chances de réussir au combat, aussi bien dans les actions offensives que défensives. En fonction du niveau de puissance.								
<b>GUÉRIR LES MALADIES</b>			4		5	4	8	COMRADE	0 / 0
	Ce sort est destiné à purger le corps des maladies. Le résultat dépend du niveau de puissance du sort et de l'étendue de l'affliction au moment où il est lancé.								
<b>CURE LOURDE BLESSURES</b>			3		4	5	8	COMRADE	0 / 0
	Soigne 1D12 points de vie de dégâts à un membre du groupe par niveau de puissance. Ce sort ne ressuscite pas les morts et ne guérit pas les maladies dont souffre la cible.								
<b>CURE LIGHT COND</b>			1		1	1	4	COMRADE	0 / 0
	Tente de guérir un personnage de maladies mineures telles que la cécité, l'irritation, la nausée et le silence. Le résultat dépend du niveau de puissance du sort.								
<b>CURE LIGHT BLESSURES</b>			1		1	2	2	COMRADE	0 / 0
	Soigne 1D6 points de vie de dégâts à un membre du groupe par niveau de puissance. Ce sort ne ressuscite pas les morts et ne guérit pas les maladies dont souffre la cible.								
<b>STONE TO FLESH</b>			7				16	COMRADE	0 / 0
	Ce sort tente de ramener un personnage pétrifié dans la roche à l'état de chair vivante. Le succès dépend du degré de lapidation du personnage et du niveau de puissance du sort.								
<b>NUAGE DE GUÉRISON</b>			16				36	PARTIE	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							

	Conjure un nuage lumineux d'énergie mystique qui soigne tous les membres du groupe de 3D8 points de vie de dégâts par niveau de puissance. Ce nuage diminue de 50% à chaque round jusqu'à ce qu'il se dissipe.								
<b>NEUTRALISER</b>			4		7	4	10	COMRADE	0 / 0
<b>POISON</b>									
	Tente de purger le corps d'un personnage des toxines et des agents toxiques. Le succès dépend du niveau de puissance du sort au moment où il est lancé et de l'ampleur de l'empoisonnement.								
<b>RESURRECTION</b>		10	6		8	14	COMRADE	0 / 0	
	MODIFIANTS	TARGETS MORTS.							
	Tente de ressusciter un membre du groupe. Chaque fois qu'un personnage est ressuscité, il revient avec une constitution inférieure à celle qu'il avait auparavant. La réussite du sort dépend du niveau de puissance et de la constitution du personnage au moment de sa mort. Les vampires et les nécromanciens ne peuvent pas être ressuscités par ce moyen. Tout personnage mort depuis plus de sept jours ne sera pas affecté.								
<b>L'ESPRIT SONORE</b>			3		4	6	COMRADE	0 / 0	
	Ce sort tente de restaurer la tranquillité et la santé mentale d'un personnage. Il diminuera ou guérira l'étendue de conditions telles que la folie, le charme, la folie furieuse, la peur, le sommeil, l'inconscience et la confusion. succès dépend du niveau de puissance du sort.								
<b>SAINTE PAROLE</b>	MORT		26			44	RANGÉE D'ENNEMIS	5 / 0	
	Une seule parole sacrée est prononcée à haute voix pour chasser les fantômes, les créatures non corporelles, infernales et les morts-vivants qui craignent la présence d'un représentant du divin.								
<b>CURE PARALYSES</b>			12			14	COMRADE	0 / 0	
	Ce sort permet de rendre leur liberté de mouvement aux personnages immobiles ou paralysés par des agents magiques ou organiques. Le résultat dépend directement du niveau de puissance du sort.								
<b>CRÉER DE LA LUMIÈRE</b>		2	1			2	PERSISTER	0 / 0	
	Une boule de lumière apparaît au bout des doigts du lanceur, illuminant la zone environnante pendant une durée déterminée par le niveau de puissance du sort. Ce sort est utile partout où l'on a besoin d'une source de lumière pendant un certain temps.								
<b>MIRACLE</b>			14			36	PARTIE	6 / 0	
	En prononçant ce mot à haute voix, le lanceur de sorts redonne le moral et le courage à l'ensemble du groupe pour lui permettre de continuer à se battre courageusement sans reculer. Le degré de renforcement du moral est proportionnel au niveau de puissance avec lequel le sort est lancé et à la fraternité du lanceur de sorts.								

PSYCHE									
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G	S A G E	PPL	CIBLE	F/B
<b>CHARME</b>	MESMÉRIC	1				1	2	ENEMY	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. PROTECTION.							
	Ce sort transforme un ennemi en allié en enchantant son esprit avec une gamme confuse de sensations bienveillantes et agréables. S'il ne parvient pas à surmonter les effets de ce sort, l'ancien ennemi se lancera allègrement dans une campagne de destruction de ses propres compagnons jusqu'à ce que les effets se dissipent. Durée en fonction du niveau de puissance.								
<b>MINDREAD</b>		8				4	32	SPÉCIAL	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Un scan psychique de la conscience d'un PNJ avec lequel le groupe est en train d'interagir pour récupérer des indices intéressants sur ce qu'il a en tête. Ce sort peut s'avérer très utile pour discerner les motivations d'un PNJ ou extraire des informations utiles. La puissance du sort détermine la profondeur de pénétration dans les recoins de l'esprit.								
<b>CONFUSION</b>	MENTAL	3				2	6	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	Ce sort trouble l'esprit de l'adversaire en l'incitant à se balancer de façon idiote dans l'air. Les adversaires plus intelligents pourront peut-être garder la tête froide en fonction de la puissance du sort et de leur sensibilité aux attaques mentales.								
<b>DETECT SECRET</b>		1				1	4	PERSISTER	0 / 0
	Après avoir lancé ce sort, un œil mystique flottant apparaît au-dessus de votre tête et fait clignoter un point d'interrogation chaque fois que quelque chose de caché ou de secret se trouve à proximité. Un outil indispensable pour détecter les objets, les murs secrets, les portes et autres éléments cachés. La durée dépend du niveau de puissance.								
<b>AMÉLIORÉ IDENTIFIER</b>						4	12	PERSISTER	0 / 0
	Incantation magique utile qui peut révéler la véritable identité des objets et des monstres. Elle dure jusqu'à ce qu'elle soit réussie. Sa précision est affectée par le niveau de puissance auquel elle est lancée. Peut éclairer le lanceur de sorts non seulement sur les propriétés d'un objet, mais aussi sur sa véritable nature et son histoire.								
<b>IDENTIFIER</b>		1				1	4	PERSISTER	0 / 0
	Incantation magique utile qui peut révéler la véritable identité des objets et des monstres. Elle dure jusqu'à ce qu'elle soit réussie. Sa précision est affectée par le niveau de puissance auquel elle est lancée.								
<b>LOCALISER L'ÉLÉMENT</b>		6				5	16	SPÉCIAL	0 / 0
	Le lanceur entre dans une transe méditative qui lui permet de détecter les objets à proximité du groupe, même s'ils sont cachés ou enterrés. La taille de la zone révélée par le sort est relative au niveau de puissance du lanceur.								
<b>HAVRE DE SÉCURITÉ</b>		2	1	3	4	1	8	SPÉCIAL	0 / 0
	Ce sort étend la conscience du lanceur de sorts pour lui permettre de détecter les endroits proches où le groupe peut se reposer en toute sécurité sans être attaqué par des monstres pendant son sommeil. Au niveau de puissance le plus élevé, il révèle également les cellules de la carte à l'endroit où il se trouve.								
<b>VOIR VRAI</b>		7	7			4	16	PERSISTER	0 / 0

	Dissipe l'apparence de solidité des murs et des objets illusoirs, permettant au groupe de voir au-delà d'eux pour trouver d'éventuels passages ou éléments cachés. La durée est directement proportionnelle au niveau de puissance.								
<b>LOCALISER</b>		10				7	24	SPÉCIAL	0 / 0
<b>PERSONNE</b>									
	Ce sort permet à l'esprit du lanceur de s'étendre sur de vastes distances pour détecter l'emplacement des PNJ où qu'ils se trouvent. L'efficacité est directement liée à la puissance du sort et à la distance du PNJ observé à distance.								
<b>DIVINATION</b>						6	22	SPÉCIAL	0 / 0
	Détermine les propriétés de liquides inconnus lorsqu'il est lancé sur une fontaine ou une source d'eau potable. La quantité d'informations révélées dépend du niveau de puissance du sort.								
<b>PSYONIC BLAST</b>	MENTAL					2	2	TOUS LES ENNEMIS	1 / 2
	MODIFIANTS	PROTECTION.							
	Une explosion d'énergie psychique qui perturbe l'équilibre mental des monstres et inflige 1D6 points de dégâts par niveau de puissance croissant.								
<b>CEREBRAL SHIELD</b>		10	6	12		3	4	COMRADE	0 / 0
	Augmente la résistance aux attaques mentales d'un membre du groupe du lanceur de sorts. Les jets de sauvegarde contre les attaques psioniques, hypnotiques et mentales sont grandement améliorés.								
<b>ASTRAL</b>									
<b>SOURIRE</b>	<b>SAVEVS</b>	<b>S O R</b>	<b>H O L</b>	<b>U N H</b>	<b>P A G</b>	<b>S A G E</b>	<b>PPL</b>	<b>CIBLE</b>	<b>F/B</b>
<b>CLOCHES MAGIQUES</b>		3	3			3	3	PERSISTER	0 / 0
	Lorsque ce sort est lancé, une cloche magique retentit pour tenter de réveiller les membres du groupe qui se sont endormis. La durée de la cloche est déterminée par le niveau de puissance du sort.								
<b>CHAMP FIZZLE</b>	SORCERY	8					22	ENEMY	0 / 0
	Un champ d'énergie apparaît autour de l'adversaire, atténuant ses pouvoirs magiques et provoquant l'évanouissement ou le retour en arrière de plusieurs de ses sorts. La durée et la force dépendent du niveau de puissance.								
<b>HOLD MONSTERS</b>	PARALYTIQUE	5					10	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Maintient une rangée de 6 monstres maximum immobiles et sans défense en cas de succès pendant une durée limitée. La réussite dépend de la force et de la volonté des monstres par rapport au niveau de puissance du sort et à la compétence du lanceur.								
<b>DRAIN MAGIQUE</b>	SORCERY	10		5			8	ENEMY	6 / 0
	Draine l'énergie magique de l'adversaire ciblé et la renvoie directement au lanceur de sorts. La quantité de magie drainée est déterminée par le niveau du sort.								
<b>DISPEL MAGIC</b>		8					12	ENEMY	0 / 0
	Ce sort tente de supprimer toutes les aides magiques dont bénéficie un ennemi, y compris les améliorations de la force, de la vitesse, de l'agilité, de la probabilité de toucher et des champs de protection. Dépend de la puissance du sort au niveau où il est lancé.								
<b>ÉCRAN MAGIQUE</b>		6					10	PERSISTER	0 / 0
	MODIFIANTS	ANTIMAGIQUE.							

	Conjure un rideau d'énergie scintillant qui absorbe les sorts magiques dirigés vers le groupe. La force de l'écran et sa durée dépendent du niveau de puissance. Même les sorts magiques qui pénètrent l'écran peuvent voir leurs effets réduits ou diminués lorsque cet écran est en vigueur.							
<b>ENCHANTÉ LAME</b>			4			14	PERSISTER	0 / 0
	Un sort persistant qui améliore toutes les attaques à l'arme effectuées par les personnages du groupe, en augmentant à la fois la probabilité de toucher et d'être touché.							
	pénétrer. Durée et force par rapport au niveau de puissance.							
<b>CEIL DE SORCIER</b>		5				16	SPÉCIAL	0 / 0
	Une projection mentale utile permet à un lanceur de sorts de se concentrer pour voir tous les éléments du terrain environnant dans l'œil de son esprit. La circonférence de la zone visualisée est relative à la puissance du lanceur.							
<b>DÉTECTER LA MAGIE</b>		1			2	12	PERSISTER	0 / 0
	Tous les objets magiques de l'inventaire s'illuminent d'un halo violet. Utile pour déterminer si certaines armes sont magiques, afin de les utiliser contre les monstres qui ne peuvent être touchés que par des armes enchantées.							
<b>ANTIMAGIQUE</b>	SORCERY	13		7		28	SPÉCIAL	0 / 0
	Un champ d'énergie apparaît autour d'un maximum de 6 monstres, ce qui réduit pouvoirs magiques et fait que nombre de leurs sorts s'évanouissent ou se retournent contre eux. La durée et la force dépendent du niveau de puissance.							
<b>SENSATION DE DANGER</b>					3	12	SPÉCIAL	0 / 0
	Permet la vision psychique de tous les monstres embusqués dans la région actuelle. La circonférence de la zone vue est proportionnelle niveau de puissance du sort.							
<b>LIRE LA MAGIE</b>		2			1	4	COMRADE	0 / 0
	Augmente temporairement la compétence de scribe d'un personnage afin de l'aider à inscrire un nouveau sort difficile dans son livre de sorts. Montant de l'augmentation de la compétence par rapport au niveau de puissance du sort.							

INFERNAL									
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G	S A G E	PPL	CIBLE	F/B
<b>PORTE COSMIQUE</b>	MORT	9	8	6			22	TOUS LES ENNEMIS	5 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Ouvre un portail vers un autre plan de la réalité qui exerce une puissante attraction sur les créatures d'autres plans comme les démons et les entités astrales. En cas d'échec à leur jet de sauvegarde, elles sont aspirées par le portail lorsqu'il se referme. La réussite dépend du niveau de puissance du sort.								
<b>ÉCRASEMENT MAIN</b>	SYSTÈME	5	6	4			12	ENEMY	2 / 2
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Une main spectrale colossale se matérialise à partir de l'air sous le contrôle du lanceur de sorts, s'abattant sur le monstre qu'elle vise en lui infligeant 6D8 points de dégâts par levier de puissance.								
<b>DEVIL WIND</b>	MORT			6			20	TOUS LES ENNEMIS	1 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. PROTECTION.							
	Un vent hurlant se lève de nulle part autour d'un groupe de 6 monstres au maximum, les frappant de pierres et de débris qui leur infligent 1D6 points de dégâts par niveau de puissance. Certains monstres peuvent être effrayés ou désorientés.								
<b>DREAD</b>	MENTAL			1		2	12	TOUS LES ENNEMIS	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Les créatures affectées par le sort sont remplies d'un sentiment de terreur et d'une impression de malheur. La réussite et la durée dépendent de la puissance à laquelle le sort est lancé.								
<b>LA TORNADE D'INSECTES</b>	CAUSTIQUE		3	1	4		6	TOUS LES ENNEMIS	1 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Une nuée d'insectes sort de la bouche du lanceur de sorts et plane au-dessus d'un groupe de 6 monstres maximum, infligeant 1D4 points de dégâts par niveau de puissance. Ces insectes peuvent également causer de l'irritation et de la confusion. L'essaim persiste jusqu'à 6 rounds et perd 50% de sa férocité à chaque round.								
<b>SUPPRIMER LE CURSEUR</b>			4				20	COMRADE	0 / 0
	Tente de lever une malédiction physique sur un joueur et de libérer les objets maudits dont il est équipé. Le succès dépend du niveau de puissance du sort au moment où il est lancé.								
<b>SOMME HELLSPAWN</b>				10			36	SOMME	6 / 0
	Ce sort tente d'invoquer des créatures des régions infernales pour qu'elles se battent au nom du groupe. force des créatures invoquées dépend du niveau de puissance.								
<b>WITCHHEX</b>	MORT			1	1		2	ENEMY	1 / 0
	Lance une malédiction sur la cible qui l'empêche de combattre, de réagir et de sauver. La force de la malédiction est relative au niveau de puissance du sort.								
<b>ÉCLAIRAGE</b>	SYSTÈME			3			8	ENEMY	2 / 0
	Provoque l'éruption de gros furoncles malades sur la malheureuse créature sur laquelle il est lancé. La réussite du sort et l'effet total dépendent du niveau de puissance.								
<b>PENTAGRAM</b>			9		14		16	PARTIE	6 / 0

	Le lanceur de sorts dessine un grand pentagramme circulaire autour du groupe qui repousse les créatures démoniaques et leurs attaques magiques. La force et la durée du sort dépendent du niveau de puissance auquel le sort est lancé. Ce sort ne peut être utilisé que sur la terre ferme.								
<b>CAUCHEMAR</b>	MENTAL			4		14	ILLUSION	7 / 0	
	Creates the illusion of a bizarre and terrible creature to fight in the party's behalf. La majorité des monstres doit croire en l'illusion pour qu'elle prenne effet. Le niveau du monstre illusoire dépend du niveau de puissance.								
<b>GARDE DÉMONIAQUE</b>				3		10	COMRADE	0 / 0	
	Le lanceur fait un signe impie sur le front d'un seul personnage qui repousse les créatures démoniaques et leurs attaques magiques. La force et la durée du sort dépendent du niveau de puissance auquel le sort est lancé.								
<b>N CROMANTIC</b>									
<b>SOURIRE</b>	<b>SAVEVS</b>	<b>S O R</b>	<b>H O L</b>	<b>U N H</b>	<b>P A G</b>	<b>S A G E</b>	<b>PPL</b>	<b>CIBLE</b>	<b>F/B</b>
<b>BRAIN ROT</b>	MENTAL			1		2	4	ENEMY	0 / 0
	MODIFIANTS	PROTECTION.							
	Un sort dévastateur qui provoque la folie et la confusion chez un seul monstre. La réussite et l'efficacité dépendent du niveau de puissance.								
<b>LA MORT DANS LES YEUX</b>	MORT			12	16		28	TOUS LES ENNEMIS	5 / 6
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.							
	Le lanceur de sorts jette un regard angoissant sur un groupe de six monstres au maximum. Toute créature pouvant croiser le regard du lanceur de sorts doit sauver contre la magie de mort ou être tuée instantanément. La réussite dépend de la compétence du lanceur de sorts et du niveau de puissance.								
<b>CRYPT CLARION</b>	MENTAL			9			14	RANGÉE D'ENNEMIS	0 / 0
	Une horrible trompette retentit avec un cri perçant qui sème la terreur dans le cœur de ceux qui l'entendent dans l'opposition. Ce sort peut démoraliser gravement les monstres et en faire fuir certains par peur. L'efficacité dépend du niveau de puissance.								
<b>BANISH UNDEAD</b>	MORT		7	5			16	TOUS LES ENNEMIS	1 / 0
	Tente de désanimer un groupe de 6 créatures mortes-vivantes au maximum pour les ramener à leur état inanimé. Le succès dépend de la force du lanceur de sorts.								
<b>DOIGT DE MORT</b>	MORT			8	12		18	ENEMY	4 / 4
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	Le lanceur de sorts tend un doigt vers un seul monstre, le condamnant à l'extinction s'il ne peut se sauver contre la magie de mort. Le succès dépend de la puissance et de l'habileté du lanceur de sorts.								
<b>DRAIN DE VIE</b>	SYSTÈME			13			32	ENEMY	8 / 0
	Tente de vider un seul monstre de tous ses points de et de les transférer au lanceur de sorts. Le succès dépend du niveau de puissance et de la compétence du lanceur de sorts.								
<b>QUARTIER DES MORTS</b>			4	2	7		26	COMRADE	4 / 0
	Le lanceur de sorts crée un glyphe de protection au-dessus de la tête du personnage qui repoussera les morts-vivants et leurs attaques magiques tant qu'il durera. La durée et la force dépendent du niveau de puissance.								
<b>SOMME NON DÉCÉDÉ</b>				4			12	SOMME	0 / 0

	Invoque une armée de morts-vivants depuis les profondeurs de la terre pour combattre au nom du groupe en cas de succès. Le niveau et le nombre de monstres invoqués dépendent du niveau de puissance utilisé.							
<b>MAINTENIR L'ÉTAT D'ATTENTE</b>	PARALYTIQUE		3	2		8	TOUS LES ENNEMIS	1 / 0
	Immobilise les morts-vivants d'un groupe de six au maximum s'ils ratent leur jet de sauvegarde. La durée de l'immobilisation des morts-vivants est directement proportionnelle au niveau de puissance du sort.							
<b>NUAGE DE LA MORT</b>	MORT			12		34	TOUS LES ENNEMIS	6 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.						
	Conjure un nuage noir de mort qui plane au-dessus d'un groupe de 1 à 6 monstres et tente de les tuer à chaque round où ils ne sauvent pas contre la magie de mort. Le nuage persiste jusqu'à 6 rounds en fonction du niveau de puissance et perd 50% de sa force à chaque round.							
<b>SOUHAIT DE MORT</b>	MORT			22		36	RANGÉE D'ENNEMIS	10 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.						
	Cette magie impressionnante est le pouvoir ultime que l'on peut déchaîner sur ses adversaires. En se concentrant simplement sur l'idée, le lanceur peut tuer instantanément tous les ennemis du groupe s'ils échouent à se sauver contre la magie de mort. Le succès dépend de la puissance et de l'habileté avec lesquelles le sort est lancé.							
<b>RAISE DEAD</b>			10			36	SPÉCIAL	0 / 0
	Ce sort peut ramener à la vie de nombreuses races qu'il serait impossible de ressusciter avec la magie ordinaire, ou des personnages morts depuis plus de 7 jours. Il peut également ressusciter de vieux os pour invoquer un allié de l'ancien passé. Le succès dépend du niveau de puissance.							

ARCANUM									
SOURIRE	SAVEVS	S O R	H O L	U N H	P A G	S A G E	PPL	CIBLE	F/B
<b>GAG HERMETIQUE</b>	SORCERY						18	TOUS LES ENNEMIS	2 / 1
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Crée une bulle d'énergie absorbant le son autour d'un groupe de 6 monstres maximum, les empêchant de faire des incantations. Durée et force par rapport au niveau de puissance.								
<b>MATTER CLONE</b>							32	SPÉCIAL	0 / 0
	Les clones sont des copies parfaites d'un objet choisi, la quantité créée dépendant de la compétence et du niveau de puissance auxquels le sort est lancé.								
<b>NIMBUS D'ALIMENTATION</b>							20	PARTIE	4 / 0
	Ce sort restaure les points de vie, la vitalité et le moral de tout le groupe. L'efficacité totale est proportionnelle au niveau auquel le sort est lancé.								
<b>INVISIBILITÉ</b>							22	CASTER	2 / 0
	Fait disparaître un personnage du groupe jusqu'à ce que le sort se dissipe ou qu'il attaque une autre créature. Le membre du groupe est alors virtuellement immunisé contre les attaques, car aucun ennemi ne peut le voir. La durée dépend du niveau de puissance.								
<b>RAINBOW RAYS</b>	MESMÉRIC						16	TOUS LES ENNEMIS	5 / 1
	Un puissant arc-en-ciel scintillant apparaît au-dessus de la tête d'un groupe 6 adversaires maximum, produisant une variété d'effets dont 3D6 points de dégâts par niveau de puissance.								
<b>RECHARGE</b>							18	SPÉCIAL	0 / 0
	Restaure les charges magiques d'un objet afin qu'il puisse être réutilisé s'il a été épuisé. Le nombre de charges restaurées dépend niveau de puissance du sort au moment où il est lancé.								
<b>DIMENSION PORTE</b>							32	SPÉCIAL	0 / 0
	Ce sort crée un portail à utiliser comme sortie lors d'un voyage dans le plan astral via un sort de téléportation. Il peut parfois mal fonctionner et projeter le groupe dans la roche ou la terre, tuant tout le monde sur le coup.								
<b>ILLUSION</b>							14	ILLUSION	2 / 0
	Crée une illusion très convaincante d'une entité puissante qui se bat au nom du groupe. Une majorité de monstres doit croire en l'illusion pour qu'elle prenne effet. Le niveau et la force de l'illusion dépendent du niveau de puissance.								
<b>TELEPORT</b>							32	SPÉCIAL	0 / 0
	MODIFIANTS	ANTIMAGIQUE.							
	Ce sort téléporte le groupe à travers le plan astral jusqu'à un portail précédent qui a été défini avec le sort complémentaire Porte dimensionnelle. Ce sort peut parfois mal fonctionner et projeter le groupe dans la roche ou la terre, tuant tout le monde sur le coup. Il arrive également que le groupe reste bloqué dans le plan astral.								
<b>MIRROR MIRAGE</b>							24	PERSISTER	0 / 0
	En lançant ce sort, un miroir doré scintillant apparaît, flottant dans les airs devant le groupe, pour une durée maximale de 60 rounds. Ce miroir peut absorber et même refléter les attaques de regard et autres formes de magie nécessitant une ligne de mire entre le lanceur et le bénéficiaire.								
<b>VOYAGE ASTRAL</b>							26	SPÉCIAL	0 / 0
	Ce sort peut transporter le groupe dans n'importe quel plan de l'espace.								

	d'autres dimensions, y compris le plan astral ou les plans du feu ou de l'eau. Il arrive qu'il fonctionne mal et qu'il projette le groupe dans la roche. Les résultats varient en fonction de la puissance et de l'habileté du lanceur de sorts.								
<b>ELDRITCH</b>									
<b>SOURIRE</b>	<b>SAVEVS</b>	<b>S O R</b>	<b>H O L</b>	<b>U N H</b>	<b>P A G</b>	<b>S A G E</b>	<b>PPL</b>	<b>CIBLE</b>	<b>F/B</b>
<b>ETHERWARP</b>	SYSTÈME						28	ENEMY	4 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Déforme le corps physique des créatures astrales en leur infligeant jusqu'à 4D8 points de dégâts par niveau de puissance. Le succès dépend de la compétence du lanceur de sorts.								
<b>DESTROYER VORTEX</b>	SORCERY						36	RANGÉE D'ENNEMIS	5 / 4
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE.							
	Un incroyable tourbillon d'énergie cosmique apparaît, crachant des jets de gaz volcaniques qui peuvent infliger jusqu'à 6D8 points de dégâts par niveau de puissance aux monstres et produire divers effets néfastes sur eux. Le succès dépend de la compétence du lanceur de sorts et de la puissance du sort.								
<b>DETECT INVISIBLE</b>	MESMÉRIC						20	RANGÉE D'ENNEMIS	0 / 0
	Dissipe le voile d'invisibilité autour des adversaires afin qu'ils puissent être vus et frappés au combat. L'efficacité est directement liée au niveau auquel le sort est lancé.								
<b>MORT LAMES</b>	SYSTÈME						26	TOUS LES ENNEMIS	6 / 2
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER ANTI-MISSILES. PROTECTION.							
	Un maelström apocalyptique de fils barbelés bouillonnants déchire les rangs des monstres en infligeant 10D8 par niveau de puissance. Les monstres peuvent être enveloppés et immobilisés par ces barbelés même s'ils sauvegardent contre les dégâts.								
<b>DISINTEGRATE</b>	SYSTÈME						32	ENEMY	10 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. PROTECTION.							
	S'il réussit, ce sort fera exploser créature ciblée dans un souffle de poussière spontanément, d'un simple geste de la main du lanceur de sorts. Le succès dépend du niveau de puissance et de compétence du lanceur de sorts.								
<b>MOONBEAM</b>	MESMÉRIC						24	RANGÉE D'ENNEMIS	4 / 0
	MODIFIANTS	CONDUCTION. RÉFLEXION. ANTIMAGIQUE. BOUCLIER MAGIQUE. PROTECTION.							
	Cet horrible sort fait apparaître une image enchantée de la lune qui peut provoquer une folie collective chez les animaux ou les loups-garous qui ne réussissent pas à sauvegarder contre l'hypnose. Les lycanthropes qui voient cette illusion peuvent devenir redevables au lanceur de sorts et commencer à se battre sauvagement entre eux. eux-mêmes.								
<b>CONVOCATION I</b>							16	SOMME	4 / 0
	Invite des monstres mineurs à combattre pour le groupe avec d'excellentes chances de succès par rapport au niveau de puissance.								
<b>SOMMET II</b>							22	SOMME	8 / 0
	Invite un grand nombre de monstres puissants à combattre pour le groupe, avec d'excellentes chances de réussite en fonction du niveau auquel il est lancé.								
<b>TEMPS D'ARRÊT</b>							36	PERSISTER	0 / 0
	MODIFIANTS	RÉFLEXION.							

	Arrête littéralement le cours du temps à proximité du groupe, ce qui lui permet d'attaquer ses ennemis pendant que le temps est arrêté. La durée est déterminée par le niveau de puissance du sort.							
<b>PROTÉGER CONTRE LES PLANTES</b>						36	COMRADE	0 / 0
	Ces sorts protègent contre les attaques de toutes les formes de plantes. vie avec un champ répulsif.							

## Multiclassages

La possibilité de changer de classe lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés afin d'essayer une nouvelle carrière fait partie de l'intérêt de progresser dans votre profession dans le Grimoire. Tant que vous êtes qualifié pour la nouvelle classe et qu'elle figure dans la liste des professions éligibles à la migration vers votre classe actuelle, vous pouvez changer de classe quand vous le souhaitez après le niveau 4. **Les PNJ** ne peuvent pas changer de classe et restent bloqués dans la profession qu'ils avaient lorsque vous les avez recrutés.

Les changements de classe sont limités à trois parcours de carrière, en fonction de profession actuelle. Vous ne pouvez jamais revenir à une profession que vous avez déjà exercée, alors choisissez judicieusement. Vous finirez par découvrir qu'un personnage doit choisir une classe de retraite car il n'a plus de carrières dans lesquelles il peut légalement migrer.

Les statistiques sont remises au minimum pour la race et la profession lors du passage à la nouvelle classe. Vous conservez toutes les compétences et tous les sorts que vous avez acquis précédemment. Votre niveau est réinitialisé à un et vos tables d'expérience proviendront de la nouvelle profession pour déterminer la prochaine progression de votre personnage.

La polyvalence peut donner naissance à des personnages très puissants et très expérimentés si elle est pratiquée avec discernement et lorsque l'on pense avoir atteint son maximum dans ce domaine. Autour du niveau 10, la progression devient très difficile dans le Grimoire en raison des points d'expérience nécessaires pour passer au niveau suivant et de nombreux joueurs choisissent plutôt d'essayer une autre carrière pour ce personnage.

PROFESSIONS	CHANGEMENTS DE CARRIÈRE
Guerrier	Ranger, Berserker, Pirate
Assistant	Thaumaturge, Nécromancien, Sage
Clerc	Templier, Barde, Sage
Thaumaturge	Sorcier, Nécromancien, Sage
Nécromancien	Sorcier, Thaumaturge, Sage
Ranger	Guerrier, Voleur, Assassin
Voleur	Barde, Pirate, Assassin
Templier	Guerrier, Clerc, Barde
Berserker	Guerrier, Ranger, Pirate
Bouffon	Voleur, Barde, Assassin
Barde	Clerc, Bouffon, Sage
Métallier	Guerrier, Berserker, Pirate
Pirate	Voleur, Berserker, Assassin
Assassin	Guerrier, Voleur, Berserker
Sage	Sorcier, Clerc, Thaumaturge

<b>Experience Table</b>
-------------------------

**EXPERIENCE POINTS REQUIRED TO ACHIEVE NEXT LEVEL**

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