

LIVRE II



CRÉATION DE PERSONNAGE



La troupe bat d'ours

ASSOCIATION LOI DU 1ER JUILLET 1901 - DÉCRET DU 16 AOÛT 1901

Sommaire

I.	Prise d'informations préalable.....	3
II.	Réflexion	4
III.	Fiches préparatoires	4
A)	Fiche gameplay	5
1)	Principe fondamental.....	5
2)	Obtention des XP	5
3)	Détail des caractéristiques	6
4)	Remplissage de la fiche.....	10
B)	Fiche background.....	10
C)	Transmission des fiches	11
IV.	Elaboration de la fiche personnage	11
V.	Réception de la fiche personnage.....	12
A)	Prise de connaissance.....	12
B)	Mise à jour du profil.....	12
C)	Mise à jour des relations	13
VI.	Découverte de la Communauté.....	14
A)	Les membres de la Communauté.....	14
B)	Les groupes de discussion.....	14
C)	La messagerie interne.....	15
VII.	Mémorisation	15
A)	La fiche personnage.....	15
B)	Les règles.....	15

Création du personnage

Pour pouvoir participer à notre jeu grandeur nature, vous devrez, en amont du jeu, et avec l'aide du MJ, créer votre personnage au travers de ce qui est appelé une « fiche personnage ». Ce document, indispensable, fixe les contours précis de votre personnage et orientera donc l'ensemble de votre jeu lors de l'évènement.

Ayant à cœur que chacun de vous puisse incarner un personnage qu'il a réellement plaisir à jouer, notre processus de création de personnage est entièrement individualisé et personnalisé. Chaque personnage sera donc créé sur mesure selon vos envies et vos attentes.

Vous êtes le seul maître de votre destin.

I. Prise d'informations préalable

Avant de vous lancer dans la création de votre personnage, nous vous conseillons d'abord de vous intéresser à l'univers d'Egysior afin de vous en imprégner. Vous pourrez ainsi mieux comprendre l'environnement dans lequel vous allez évoluer, et ainsi créer un personnage cohérent avec l'univers. Pour cela, rendez-vous dans l'onglet « Egysior » de notre site internet.

Comme vous pourrez le constater, de nombreuses informations y sont présentes car nous avons souhaité développer profondément l'univers afin de le rendre riche et captivant pour les plus investis d'entre vous. Cependant, parmi toutes ces informations, qui forment en quelque sorte une « culture générale » destinée à être connue de tous, seules certaines sont véritablement essentielles à la création de votre personnage, à savoir :

- Les chroniques principales,
- Les espèces,
- Les factions,
- Les religions,
- La magie,
- Les professions.

Selon vos aspirations de jeu, vous êtes donc libres de lire les informations que vous souhaitez parmi celles à votre disposition. Mais sachez que plus vous souhaiterez avoir un rôle important et influant au sein du jeu, plus il vous faudra connaître et comprendre l'univers dans ses moindres détails, car le niveau de compréhension requis sera bien plus important.

Le pouvoir et la connaissance sont deux forces indissociables.

A noter qu'il est également conseillé de lire le « Livre I – Règles de jeu » avant de créer votre fiche personnage afin de mieux appréhender les conséquences des choix que vous effectuerez au sein de celle-ci.

II. Réflexion

Après avoir pris connaissance des informations nécessaires à la création de votre personnage, prenez le temps de la réflexion. Songez à vos envies de jeu et étudiez les différentes possibilités qui s'offrent à vous. Cette étape est primordiale afin de créer un personnage que vous aurez plaisir à jouer, car une fiche bien pensée est gage d'un jeu adapté et donc d'une expérience optimale.

Réfléchissez pour mieux profiter !

Nous avons conscience qu'il est parfois difficile de faire des choix et qu'il n'est pas forcément facile de s'orienter seul vers un style de jeu particulier, notamment lorsque l'on débute dans le milieu du GN. C'est pourquoi, le MJ reste à votre disposition pour vous accompagner dans cette étape. Si vous en ressentez le besoin, n'hésitez alors pas à le contacter via messagerie interne du site internet (en bas à droite de l'écran) en entrant dans le canal de discussion « Une question ? ».

N'hésitez pas à le contacter, le MJ est là pour vous !

A noter que d'un Chapitre à l'autre, vous pouvez librement décider de poursuivre ou non votre ancien personnage. Ainsi, même si vous disposez déjà d'un personnage, prenez tout de même le temps de la réflexion, car un nouveau personnage pourrait parfois se révéler plus propice à vos nouvelles envies de jeu. Attention toutefois, le changement de personnage est un choix définitif. Si vous décidez de délaisser votre ancien personnage pour en incarner un nouveau, vous ne pourrez plus revenir en arrière par la suite.

Enfin, si vous avez une idée qui vous tient à cœur pour votre personnage, mais que celle-ci n'est pas initialement prévue par les règles du jeu ou par l'univers lui-même, n'hésitez pas à contacter le MJ à ce sujet. Très ouvert d'esprit et souhaitant avant tout mettre en valeur la créativité de nos joueurs, nous essaierons alors d'intégrer cette nouveauté au jeu ou à l'univers afin de continuer de le développer à vos côtés.

Chacun de vous est source d'inspiration.

III. Fiches préparatoires

Une fois votre idée de personnage bien en tête, vous êtes prêt à entamer sa création. Pour cela, connectez-vous sur notre site internet et rendez-vous dans l'onglet « Personnage » (situé dans le menu déroulant apparaissant lorsque vous cliquez sur votre nom en haut à droite). Sur cette page, vous trouverez deux dossiers téléchargeables : L'un intitulé « **Je reprends mon personnage** », et l'autre intitulé « **Je crée un nouveau personnage** ».

Téléchargez alors le dossier qui correspond à votre situation et prenez quelques minutes pour découvrir les fichiers qu'il renferme. Parmi ces fichiers, seuls deux sont à remplir (fiche gameplay et fiche background). Le reste des documents n'est là que pour vous aider à correctement remplir vos fiches préparatoires.

A noter que vous devez remplir ces fiches avec le plus grand soin, car ce sera sur elles que s'appuiera le MJ pour créer votre fiche personnage définitive.

Des fiches préparatoires de qualités entraine une fiche personnage de qualité.

A) Fiche gameplay

Dans un premier temps, commencez par remplir la « fiche gameplay » (fichier Excel).

Ce document a pour objectif de définir précisément les caractéristiques et les aptitudes de votre personnage. Vous devrez donc, au travers de cette fiche, effectuer de nombreux choix, qui auront, pour chacun, un impact plus ou moins significatif sur votre jeu.

Mais avant de vous lancer, il vous est indispensable de comprendre les règles qui régissent la création de personnage. En effet, sans cela, il vous sera impossible de correctement appréhender les conséquences de vos différents choix.

1) Principe fondamental

L'ensemble des aptitudes des personnages repose sur un système « d'XP » et de « caractéristiques ». Chaque personnage dispose ainsi de 8 caractéristiques, chacune d'elle étant directement liée à un aspect particulier du jeu. Plus un personnage a d'XP au sein d'une caractéristique, plus ses aptitudes en lien avec celle-ci augmenteront.

2) Obtention des XP

A sa création, chaque personnage se voit attribuer 42 XP : 40 imposés par son espèce et 2 à répartir librement. Le choix de l'espèce est donc déterminant dans la création de votre personnage. C'est pourquoi vous devrez y apporter l'attention nécessaire afin d'orienter votre personnage vers vos envies de jeu. Pour faire votre choix et connaître les caractéristiques de chaque espèce, rendez-vous dans l'onglet « Espèces » du site internet.

Par la suite, vous obtiendrez 2 XP supplémentaires pour chaque nouvelle participation à l'un de nos évènements (Teaser, Escarmouche ou Chapitre). Ces XP seront à répartir à sa convenance au sein de votre fiche personnage. A noter que ces XP vous appartiennent à vous en tant que joueur et non à votre personnage. Ainsi, même si vous décidez de changer de personnage, vous conserverez ces XP dits « d'ancienneté », et pourrez recréer un nouveau personnage, qui débutera donc avec plus de 42 XP.

Enfin, il vous sera possible d'acquérir des XP en cours de jeu grâce aux académies. Toutefois, les XP ainsi acquis appartiennent cette fois à votre personnage et seront donc perdus si vous changez de personnage.

3) Détail des caractéristiques

Chaque caractéristique ayant son propre fonctionnement et chacune étant liée à un aspect différent du jeu, vous trouverez ci-dessous leur détail afin de vous permettre de mieux les appréhender.

A noter que la lecture du « Livre I – Règles de jeu » est fortement recommandée afin de comprendre les différentes notions qui seront abordées ci-dessous.

a. Vie

La Vie est la caractéristique qui régit les points de vie (PV) de votre personnage.

Tous les 2 XP en Vie, votre personnage gagne 1 PV supplémentaire. Plus votre personnage aura d'XP en Vie, plus il aura de PV et donc plus il sera difficile à tuer.

Toutefois, votre personnage ne peut en aucun cas avoir plus de 20 XP en Vie, soit plus de 10 PV.

b. Armure

L'Armure est la caractéristique qui régit les points d'armure (PA) portables par votre personnage.

Tous les 2 XP en Armure, votre personnage gagne la possibilité de porter 1 PA supplémentaire. Plus votre personnage aura d'XP en Armure, plus il pourra porter de PA et donc plus il absorbera de dégâts physiques lors des combats.

Toutefois, votre personnage ne peut en aucun cas avoir plus de 20 XP en Armure, soit plus de 10 PA (ce qui correspond à une armure intégrale en fer).

Si votre personnage est dépourvu d'XP en Armure, alors il ne peut pas porter de pièces d'armure. Si vous avez déjà votre costume, assurez-vous donc d'avoir assez d'XP en Armure pour pouvoir porter l'ensemble de vos pièces d'armure. A contrario, avant de placer des XP en Armure, assurez-vous d'avoir le costume nécessaire, sans quoi il vous sera impossible de bénéficier de vos PA. *Si vous souhaitez vérifier l'adéquation entre votre costume et votre fiche personnage, n'hésitez pas à utiliser le « simulateur d'équipements » (fichier Excel).*

c. Combat

Le Combat est la caractéristique qui régit le port d'armes et l'aptitude à se bagarrer de votre personnage.

Chaque XP placé en Combat permet d'augmenter de 1 l'aptitude de votre personnage à la bagarre. Tous les 2 XP en Combat, le poids de la combinaison d'armes que votre personnage peut manier augmente également de ½. Plus votre personnage aura d'XP en Combat, plus il sera fort à la bagarre et plus il pourra manier des armes lourdes et/ou d'armes simultanément et donc plus il pourra varier ses styles de combats.

Contrairement aux autres caractéristiques, il n'existe pas de limite au nombre d'XP que vous pouvez placer en Combat. Vous pouvez donc améliorer votre aptitude à la bagarre à l'infini. Toutefois, passé 16 XP en Combat, le poids de la combinaison d'armes que votre personnage peut manier n'augmentera plus, car cela revient pour lui à déjà pouvoir manier l'ensemble des armes les plus lourdes du jeu.

Si votre personnage est dépourvu d'XP en Combat, alors il ne peut pas porter d'arme ni se bagarrer à main nue. Si vous avez déjà une ou plusieurs armes à votre disposition, assurez-vous donc d'avoir assez d'XP en Combat pour pouvoir la ou les manier lors du jeu. A contrario, avant de placer des XP en Combat, assurez-vous d'avoir les armes nécessaires, sans quoi vous ne pourrez profiter que de l'avantage lié à la bagarre. *Si vous souhaitez vérifier l'adéquation entre vos armes et votre fiche personnage, n'hésitez pas à utiliser le « simulateur d'équipements » (fichier Excel).*

d. Déplacement

Le Déplacement est la caractéristique qui régit la vitesse de déplacement de votre personnage.

Tous les 6 XP en Déplacement, votre personnage débloque une vitesse de déplacement supplémentaire. Ainsi, plus votre personnage aura d'XP en Déplacement, plus il pourra se déplacer rapidement lors du jeu.

Toutefois, votre personnage ne peut en aucun cas avoir plus de 12 XP en Déplacement, ce qui revient pour lui à devenir « insaisissable », et donc à atteindre la vitesse maximale de déplacement dans le jeu.

Si votre personnage est dépourvu d'XP en Déplacement, alors il ne peut se déplacer qu'en marchant.

e. Magie

La Magie est la caractéristique qui régit la maîtrise de la magie de votre personnage.

Tous les 2 XP en Magie, votre personnage débloque 1 niveau de magie supplémentaire. Plus votre personnage aura d'XP en Magie, plus il la maîtrisera et donc plus il aura accès à des sorts différents et/ou puissants.

Une fois détenus, les niveaux de magie font ensuite l'objet d'une répartition secondaire afin d'être affectés à des sorts particuliers (partie 5 de la fiche gameplay). Chaque niveau peut alors être utilisé de 3 manières différentes :

- **Débloquer l'accès à une nouvelle branche de magie** : Chaque branche de magie nécessite 2 niveaux de magie pour être maîtrisée. Tant qu'une branche n'est pas maîtrisée, votre personnage ne peut apprendre aucun des sorts qu'elle contient. Vos deux premiers niveaux seront donc nécessairement utilisés pour débloquer l'accès à une branche. Une fois qu'une branche est maîtrisée, elle l'est définitivement. En aucun cas, une branche ne peut donc contenir plus de 2 niveaux de magie ;
- **Apprendre un nouveau sort** : Une fois que votre personnage maîtrise au moins l'une des branches de la magie maîtrisée, il peut apprendre des sorts appartenant à cette. Chaque sort nécessite 1 niveau de

magie pour être appris et est alors considéré comme étant de niveau 1. En aucun cas votre personnage ne peut apprendre plus de 5 sorts.

- Améliorer un sort déjà appris : Une fois appris, un sort peut être amélioré afin d'être rendu plus puissant. Chaque amélioration nécessite 1 niveau de magie supplémentaire dans le sort en question. La puissance maximale d'un sort étant atteinte au niveau 3, un même sort ne peut donc en aucun cas contenir plus de 3 niveaux de magie.

Quoi qu'il arrive, votre personnage ne peut en aucun cas avoir plus de 42 XP en Magie, soit plus de 21 niveaux de magie (ce qui revient à maîtriser l'ensemble des branches ainsi que 5 sorts à leur puissance maximale).

Tant que votre personnage ne dispose pas d'au moins 1 sort, il est dans l'incapacité d'utiliser la magie. *Pour choisir vos branches ainsi que vos sorts, rendez-vous dans l'onglet « Magie » du site internet.*

f. Mana

La Mana est la caractéristique qui régit les points de mana (PM) de votre personnage. *Les PM sont les points qui vous permettent de lancer vos sorts.*

Pour chaque XP en Mana, votre personnage gagne 1 PM supplémentaire. Plus votre personnage disposera d'XP en Mana, plus il aura de PM et donc plus il pourra utiliser ses sorts.

Toutefois, votre personnage ne peut en aucun cas avoir plus de 20 XP en Mana, soit plus de 20 PM.

Si votre personnage est dépourvu d'XP en Mana, alors il est dans l'incapacité d'utiliser ses sorts. Il en est de même si ses PM sont inférieurs au coût en mana de son sort le plus faible. Si vous souhaitez vous lancer dans la maîtrise de la magie, assurez-vous donc d'avoir assez d'XP en Mana pour pouvoir utiliser vos sorts.

Disposer de sorts est une chose, mais pouvoir les utiliser en est une autre.

g. Résistance

La Résistance est la caractéristique qui régit l'aptitude de votre personnage à résister à la magie.

Tous les 2 XP en Résistance, votre personnage débloquent un niveau de résistance supplémentaire. Plus votre personnage aura d'XP en Résistance, plus il résistera à la magie et donc plus il pourra contrer de sorts.

Une fois détenus, les niveaux de résistance font ensuite l'objet d'une répartition secondaire afin d'être affectés à des catégories de sorts (partie 6 de la fiche gameplay). Chaque niveau peut alors être utilisé de 2 manières différentes :

- Déverrouiller l'aptitude à résister à la magie : La capacité même de pouvoir résister à la magie nécessite 2 niveaux de résistance pour être maîtrisée. Tant que cette aptitude n'est pas débloquée, votre personnage ne peut résister à aucune catégorie de sorts. Vos deux premiers niveaux de résistance

seront donc nécessairement utilisés pour débloquer cette aptitude. Une fois que cette capacité est maîtrisée, elle l'est définitivement. En aucun cas, cette aptitude ne peut donc contenir plus de 2 niveaux de résistance ;

- **Résister définitivement à une catégorie de sorts :** Une fois que votre personnage dispose de l'aptitude à résister à la magie maîtrisée, il peut apprendre à résister à certaines catégories de sorts. Chaque catégorie de sorts nécessite 1 niveau de résistance pour être bloquée définitivement par votre personnage. En aucun cas une catégorie de sorts ne peut donc contenir plus d'1 niveau de résistance. A noter que votre personnage ne peut pas résister à plus de 5 catégories de sorts.

Quoi qu'il arrive, votre personnage ne peut en aucun cas avoir plus de 14 XP en Résistance, soit 7 niveaux de résistance (ce qui revient à résister définitivement à 5 catégories de sorts).

Tant que votre personnage ne résiste pas à au moins une catégorie de sorts, il ne peut bloquer aucun sort. *Pour choisir les catégories de sorts auxquelles vous souhaitez résister, rendez-vous dans l'onglet « Magie » du site internet.*

h. Profession

La Profession est la caractéristique qui régit les professions de votre personnage.

Tous les 2 XP en Profession, votre personnage débloque un niveau de profession supplémentaire. Plus votre personnage aura d'XP en Profession, plus il pourra se spécialiser dans sa profession et/ou plus il pourra exercer de professions différentes.

Une fois détenus, les niveaux de profession font ensuite l'objet d'une répartition secondaire afin d'être affectés à des professions particulières (partie 7 de la fiche gameplay). Chaque niveau peut alors être utilisé de 2 manières différentes :

- **Exercer une nouvelle profession :** Chaque nouvelle profession nécessite 1 niveau de profession pour pouvoir être exercée. Votre personnage est alors considéré comme étant de niveau 1 au sein de cette profession. En aucun cas votre personnage ne peut exercer plus de 3 professions, dont une seule d'entre-elles peut être une profession unique.
- **Evolution dans une profession déjà exercée :** Une fois qu'il exerce une profession, votre personnage peut évoluer au sein de cette même profession afin de débloquer de nouvelles compétences et d'améliorer ses revenus. Chaque évolution nécessite 1 niveau de profession supplémentaire dans la profession en question. Le niveau maximal d'une profession étant atteint au niveau 3, une même profession ne peut donc en aucun cas contenir plus de 3 niveaux de profession.

Quoi qu'il arrive, votre personnage ne peut en aucun cas avoir plus de 18 XP en Profession, soit 9 niveaux de profession, ce qui revient pour le personnage à exceller au plus haut niveau dans 3 professions différentes.

Tant que votre personnage ne dispose pas d'un niveau de profession dans une profession particulière, il ne peut pas exercer la profession en question. *Pour choisir vos professions, rendez-vous dans l'onglet « Professions » du site internet.*

4) Remplissage de la fiche

Maintenant que vous avez compris le fonctionnement des règles liées à la création de personnage et que vous êtes en mesure d'appréhender les conséquences de vos choix, il est temps pour vous de compléter votre fiche gameplay.

Pour cela, descendez pas à pas le document et laissez-vous guider par les nombreuses informations qui y figurent. Une notice contenant de nombreuses informations complémentaires est également à votre disposition (fichier PDF). En cas de difficulté à remplir votre fiche gameplay, référez-vous à cette notice, la solution à votre problème s'y trouve forcément !

Dans tous les cas, prenez votre temps et pesez le pour et le contre de vos décisions. Une fiche gameplay bien pensée est gage d'un jeu adapté à vos envies.

Avant de finaliser votre fiche gameplay et de passer à la suite, assurez-vous qu'elle soit cohérente (aucun contrôle automatique ne doit faire ressortir de message d'erreur). En effet, la moindre information manquante ou erronée empêcherait le MJ d'établir votre fiche personnage définitive

B) Fiche background

Une fois votre fiche gameplay terminée, ouvrez maintenant la « fiche background » (fichier Word).

Bien que presque vide, ce fichier n'est pas moins important que votre fiche gameplay car il a pour objectif de retranscrire l'histoire de votre personnage.

Ne pouvant écrire à votre place ce que vous imaginez pour votre personnage, il vous incombe donc, à vous et à vous seul, de remplir ce fichier en faisant appel à votre inspiration et à votre meilleure plume.

A noter qu'il n'y a pas de longueur minimale requise pour votre background. Le tout est simplement d'en dire suffisamment pour que le MJ puisse s'imprégner et comprendre l'histoire de votre personnage, et puisse ainsi vous créer un personnage définitif fidèle à de vos envies de jeu. Un background de 1 à 2 pages est donc largement suffisant. Mais si vous souhaitez développer votre personnage sur plus de pages, cela est tout à fait possible.

Enfin, afin d'éviter les incohérences avec l'univers, pensez à lire les chroniques de l'univers (à minima les chroniques principales) avant de vous lancer dans la rédaction de votre background.

C) Transmission des fiches

Une fois vos fiches préparatoires terminées, il vous faut maintenant les transmettre au MJ.

Pour ce faire, rendez-vous dans l'onglet « Personnage » de votre espace membre et cliquez sur le bouton « Transmettre mes fiches préparatoires ». Remplissez alors le rapide questionnaire et joignez vos fiches préparatoires au format PDF. Envoyez le tout, et voilà que votre part du travail concernant l'élaboration de votre fiche personnage est enfin terminée. C'est désormais au tour du MJ de prendre le relais !

A noter que toutes les fiches préparatoires doivent être **envoyées au MJ au plus tard 1 mois avant le début du jeu**. La date limite d'envoi des fiches est donc fixée au 31 mai 2026.

Nous sollicitons toutefois votre compréhension et vous invitons à envoyer vos fiches dès que possible, sans attendre la date limite, afin que le MJ puisse étaler la charge de travail que cela représente.

Enfin, si vous souhaitez apporter une modification à vos fiches préparatoires postérieurement à leur envoi, n'hésitez pas à contacter le MJ via la messagerie interne du site internet (en bas à droite de l'écran) en entrant dans le canal de discussion « Une question ? ». Selon les modifications à apporter, le MJ vous indiquera alors la marche à suivre.

Il n'est jamais trop tard pour changer d'avis.

IV. Elaboration de la fiche personnage

Une fois vos fiches préparatoires en sa possession, le MJ est maintenant en mesure de s'atteler à la création de votre « fiche personnage ». C'est ce document qui fixera les contours définitifs du personnage que vous devrez incarner lors du jeu.

Pour établir votre fiche personnage, le MJ s'appuiera sur les nombreuses informations figurant sein de vos fiches préparatoires. Plus ces fiches auront été rempli avec soin, plus le MJ sera apte à vous proposer un personnage sur mesure et en parfaite adéquation avec vos envies de jeu.

Des fiches préparatoires de qualité entraînent une fiche personnage de qualité.

A noter que le respect de vos envies de jeu est l'une de nos priorités. Peu importe ce que vous souhaitez jouer et votre manière de vouloir profiter du jeu, le MJ fera donc tout ce qu'il peut pour que vous puissiez incarner ce qui vous tient à cœur.

Malgré tout, il peut arriver que le MJ soit contraint d'ajouter, de modifier ou de supprimer certaines informations par rapport à celles contenues dans vos fiches préparatoires. En effet, certains ajustements peuvent parfois s'avérer nécessaires afin de corriger d'éventuelles incohérences avec l'univers ou d'améliorer la jouabilité de votre personnage.

V. Réception de la fiche personnage

Votre fiche personnage vous sera envoyée par le MJ 15 jours avant le début du jeu. De cette manière, vous disposerez du temps nécessaire pour découvrir et vous imprégner de votre personnage définitif.

Une fois ce document en votre possession, prenez en connaissance afin de découvrir la version définitive de votre personnage. Puis, dans un second temps, mettez à jour votre profil sur le site internet afin de permettre aux autres joueurs de découvrir votre personnage !

A) Prise de connaissance

Votre fiche personnage détermine l'existence même de votre personnage. Ce document est donc essentiel car c'est lui qui détermine les contours précis de votre personnage. Que ce soit son histoire, ses caractéristiques, son caractère, ses aptitudes, ses croyances, ses convictions, son statut social, ses relations, ou encore ses objectifs de jeu, tout y est décrit dans les moindres détails.

L'ensemble du contenu de votre fiche personnage devant être respecté lors du jeu, assurez-vous dans un premier temps que son contenu vous convient et correspond à vos envies de jeu. En effet, comme expliqué plus haut, le MJ peut être amené à apporter des ajouts ou des modifications à votre personnage pour des raisons de cohérence ou de jouabilité.

Quoi qu'il arrive, gardez à l'esprit que notre priorité est que vous preniez réellement plaisir à jouer votre personnage lors du jeu. C'est pourquoi vous devez voir votre fiche personnage comme une proposition de jeu et non comme une obligation. Ainsi, si un détail vous gêne, n'hésitez pas à contacter le MJ via la messagerie interne du site internet (en bas à droite de l'écran) en entrant dans le canal de discussion « Une question ? ». Le MJ entrera alors en contact avec vous afin de mieux comprendre la situation et de pouvoir tendre vers ce que vous souhaitez en corrigeant votre fiche personnage.



Avec nous, rien n'est imposé, tout est suggéré.

Adossées à votre fiche personnage, vous recevrez également les règles relatives à votre ou vos profession(s). Prenez également connaissance de ces documents pour vous assurer que cela correspond à vos attentes.

B) Mise à jour du profil

A présent que vous disposez de la version définitive de votre personnage, vous devez mettre à jour votre profil sur notre site internet afin de permettre aux autres joueurs de découvrir votre personnage.

A noter que si vous aviez déjà rempli votre profil préalablement à la réception de votre fiche personnage, vous devez tout de même vérifier les informations qu'il contient. En effet, certaines informations pourraient avoir été modifiées par la version définitive de votre personnage. Si besoin, mettez donc à jour votre profil afin que son contenu reflète celui de votre fiche personnage.



Pour ce faire, rendez-vous dans le menu déroulant de votre espace membre (apparaissant lorsque vous cliquez sur votre nom en haut à droite de l'écran).

Dans un premier temps, allez dans l'onglet « Mon compte ». Modifiez alors votre « Nom d'affichage » pour y indiquer le nom de votre personnage et renseignez éventuellement un « Titre » si vous souhaitez que les autres joueurs vous connaissent au travers d'un surnom. Enfin, ajoutez une photo de vous, en costume si possible, afin que les autres joueurs puissent avoir un aperçu visuel de votre personnage.

Rendez-vous ensuite dans l'onglet « Personnage » du menu déroulant et ajoutez une « Description » de votre personnage afin de permettre aux autres joueurs de mieux le cerner. Placez dans ce petit texte les détails que vous souhaitez au sujet de votre personnage. Soyez créatifs, il n'y a rien de tel qu'une description innovante pour se démarquer ! Mais n'oubliez pas, l'essentiel est tout de même d'apporter quelques précisions utiles sur votre personnage.

Bien vous ne fassiez pas cela pour vous mais pour les autres membres de la Communauté, nous vous demandons de jouer le jeu et d'apporter un soin particulier à votre profil. En effet, cela est indispensable afin de permettre aux autres joueurs de découvrir votre personnage en amont du jeu. L'objectif étant que, si tout le monde respecte cela, vous puissiez également en apprendre davantage sur les autres personnages et ainsi obtenir une meilleure visibilité sur le jeu à venir.

Servir la communauté c'est aussi vous servir vous.

A noter que pour que les autres participants aient accès à votre profil, ce dernier doit être paramétré en « profil publique » (qui est le paramétrage par défaut). Nous vous demandons de ce fait de ne jamais modifier ce paramètre. Rassurez-vous, seules les informations concernant votre personnage seront visibles par les autres joueurs, vos données confidentielles restent quant à elles bien privées.

C) Mise à jour des relations

Afin de traduire les relations de votre personnage, le site internet vous offre la possibilité de vous lier à d'autres participants.

Pour ce faire, rendez-vous sur la page « Membres de la communauté ». Vous pourrez alors y rechercher les personnages avec lesquels votre personnage entretient des relations et manifester vos liens avec eux en cliquant sur le bouton « S'abonner » figurant sur leur profil.

Nous vous demandons toutefois de n'utiliser cette fonctionnalité que si votre personnage dispose de réels liens avec un autre au sein du jeu (lien figurant sur votre fiche personnage, compagnon de jeu, personnage fortement lié par les jeux antérieurs...) En effet, une fois que vous vous êtes lié à un autre personnage, votre relation apparaîtra dans la rubrique « Relations » de votre profil et sera donc visible des autres joueurs. Afin que chacun puisse se faire une idée précise des relations qui existent entre les personnages au sein du jeu, il est donc essentiel de conserver une lisibilité sur ce point au sein de votre profil.

VI. Découverte de la Communauté

A présent que vous avez mis à jour votre profil et que les autres participants sont désormais en mesure d'apprendre à connaître votre personnage, c'est à votre tour de découvrir les autres participants.

Pour cela, rendez-vous sur leurs profils et apprenez à les connaître au travers des différents canaux mis à votre disposition.

A) Les membres de la Communauté

Tout comme les autres participants ont la possibilité d'accéder à votre profil, vous avez également la possibilité de vous rendre sur le leur afin d'avoir un aperçu de leur personnage.

Pour cela, rendez-vous sur la page « Membres de la Communauté ». Vous y aurez alors un aperçu de l'ensemble des personnages existant et ayant existé dans le jeu. Si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur un personnage en particulier, cliquez sur son nom afin d'accéder à son profil.

Vous comprenez donc ici l'importance de mettre à jour votre profil, afin que tout comme vous, les autres participants puissent également en apprendre davantage sur votre personnage s'ils le souhaitent.

A noter que pour préparer votre jeu, nous vous recommandons d'au moins aller consulter les profils des joueurs qui vous sont liés. Pour retrouver cette liste, rendez-vous dans la rubrique « Relations » de votre profil. Les « abonnements » représentent les personnages auxquels vous vous êtes vous-même lié, tandis que les « abonnés » représentent les joueurs qui se sont liés à vous de leur propre initiative.

B) Les groupes de discussion

Suite à la réception de votre fiche personnage, vous pourrez également constater que vous avez été ajouté à différents groupes de discussion au sein du site internet.

L'objectif de ces groupes est de vous permettre de faire connaissance avec les personnages que vous serez amenés à côtoyer au cours du jeu. Pour cela, chaque groupe rassemble une catégorie particulière de joueurs ayant des intérêts de jeu communs. Selon les informations contenues dans votre fiche personnage, vous serez donc affectés aux groupes auxquels votre personnage peut se rattacher. Il existe 4 catégories de groupes auxquels vous pouvez être rattachés :

- Le groupe dédié à votre faction,
- Le(s) groupe(s) dédié(s) à votre/vos guilde(s) de profession,
- Le groupe dédié votre culte religieux,
- La taverne (ouverte à tous).

Pour découvrir et accéder à vos groupes, rendez-vous sur la page « Groupes de discussion » du site internet.

C) La messagerie interne

Enfin, peu importe la raison, si vous souhaitez entrer en contact avec un joueur en particulier, vous avez également la possibilité d'utiliser la messagerie interne du site internet (en bas à droite de l'écran).

Que ce soit pour faire plus ample connaissance, pour vous accorder sur votre manière d'interagir au cours du jeu, ou pour créer du jeu avant même le début du jeu, vous êtes libre d'utiliser cette opportunité comme vous le souhaitez.

VII. Mémorisation

Pour finir, afin de pouvoir profiter du jeu de manière optimale, il vous faudra relire certaines informations en amont du jeu.

A) La fiche personnage

Dès que vous en aurez l'occasion, prenez ainsi le temps de lire et relire votre fiche personnage en amont du jeu afin d'en mémoriser le contenu et d'entrer pas à pas dans votre nouvelle peau. En effet, bien connaître votre personnage et ce que vous pouvez ou non faire avec est essentiel si vous souhaitez profiter du jeu comme il se doit.

A noter qu'en principe, vous êtes libre de communiquer sur les informations contenues au sein de votre fiche personnage. Cependant, nous vous recommandons de filtrer avec soin les informations que vous communiquez aux autres participants car la divulgation de certaines d'entre elles pourrait se retourner contre vous lors du jeu. Par exception, certaines informations contenues dans votre fiche personnage peuvent être clairement identifiées comme étant confidentielles. Dans ce cas, vous ne pouvez en aucun cas divulguer ces informations à un autre participant, au risque d'impacter négativement le bon fonctionnement du jeu dans son ensemble.

Nous vous recommandons également d'effectuer une dernière relecture de votre fiche un à deux jours seulement avant le début du jeu afin de vous imprégner une ultime fois de votre personnage et de faciliter votre entrée en jeu le moment venu. Parcourir le site internet et les informations qu'il contient quelques jours avant le début de l'évènement peut également vous permettre de vous immerger plus facilement dans l'univers lors du jeu.

B) Les règles

Enfin, afin de fluidifier votre jeu lors de l'évènement, nous vous recommandons également de relire quelques jours avant l'évènement le « Livre I – Règles de jeu » ainsi que les règles liées à votre/vos profession(s).

Une dernière relecture du « Livre III – Informations pratiques » peut également vous aider à mieux organiser votre arrivée sur le site de jeu.