

CRÉATION DE PERSONNAGE

Le système de jeu du Grandeur Nature : Origyn des Runes met principalement l'emphase sur l'évolution des personnages et donc commence par une création adéquate de celui-ci

1. Le Choix de la Race

La première étape est de faire son choix parmi les races proposées (elfe, humain, viaki ou xalkos) ou encore parmi les peuples proposés (manoke, stygian ou vistani). Il est impossible de choisir à la fois une race et un peuple. Les races sont reconnues par des caractéristiques corporelles imposées alors que les peuples sont principalement reconnus par leur coutume vestimentaire. Ces caractéristiques se doivent d'être respectées le plus possible afin de rendre l'interprétation du personnage crédible.

2. Le Choix des Compétences

Chaque joueur doit créer son personnage à partir des 8 points d'expérience de départ. Les compétences sont divisées en 2 catégories soit les traits et les talents, le joueur peut prendre les traits et les talents qu'il désire en respectant leur coût en points de compétence. Le coût des traits et des talents varie entre 1 et 5 points d'expérience en conséquence de la puissance et de la difficulté d'apprentissage de ceux-ci.

3. Le Choix des Runes (facultatif)

Cette étape de la création du personnage ne s'applique que si le joueur a acquis le talent *Inscription* ou le talent *Runisme*. Si l'un de ces talents a été acquis, le joueur devra choisir une rune mineure ou majeure, selon le talent acquis, dans la section décrivant les runes.

4. Le Choix des Maléfices, Miracles ou Sortilèges (facultatif)

Cette étape de la création de personnage ne s'applique que si le joueur a acquis le talent *Apprenti*, *Dévotion*, *Grimoire*, *Initié* ou *Sorcellerie*. Si l'un de ces talents a été acquis, le joueur devra distribuer les niveaux de maléfices, miracles ou sortilèges conférés par le talent acquis décrits dans leur section respective.

5. L'Achat de l'Équipement

Le joueur devra ensuite acquérir l'équipement de départ de son personnage. Celui-ci dispose de 10 points d'équipement afin d'acquérir armes, armures, outils, ou autre. Tout point non utilisé est conservé en banque et est disponible pour l'achat d'équipement entre les Grandeur Nature. La liste des objets pouvant être achetés est disponible dans la section équipement.

6. L'Écriture de l'Histoire du Personnage

Le joueur devra composer une brève historique de son personnage en mettant principalement l'accent sur les principaux traits de caractère, objectifs et motivations du personnage. Il est possible, lors de cette étape de création, de ne faire qu'un seul historique pour tous les membres du groupe mais celle-ci se devra de décrire les objectifs et les motivations du groupe.

7. L'Envoie

L'étape finale de la création du personnage consiste à faire parvenir celui-ci aux organisateurs du Grandeur Nature afin d'éliminer le plus possible l'attente interminable de la création de personnage le jour du Grandeur Nature.