

Munissez-vous de votre background et commencez ici.

Définir son costume selon son personnage

Votre costume représente la première source d'information à disposition des autres joueurs pour identifier et comprendre votre personnage. Un costume approprié peut faire la différence entre un GN passé à moutonner et un week-end rempli d'aventures et d'action.

1. Ce diagramme ne remplace pas la lecture attentive des règles de votre GN.
2. Les conseils sont donnés à titre indicatif et peuvent varier selon les systèmes de jeu.
3. Demandez toujours l'avis des organisateurs, surtout si vous comptez jouer un rôle dissimulé.
4. Amusez-vous et prenez ces conseils comme un point de départ plutôt que comme une Bible.

A quelle race appartient votre personnage ?

Non-Humain (ou minorité raciale)

La race particulière de votre personnage doit être signalée en jeu par du maquillage et/ou des prothèses.
Ex : Barbe pour les Nains, oreilles pointues pour les Elfes.
Ces accessoires ne sont pas juste décoratifs et ils sont **OBLIGATOIRES** pour pouvoir jouer ces races là.

Humain (ou race majoritaire)

Votre personnage ne porte pas de maquillage racial

Le métier (classe) qu'exerce votre personnage est-il public ou privé ?

Privé (Ex: Espion, Assassin, Enquêteur, Voleur)

Le métier (classe) de votre personnage doit être dissimulé en jeu par un **COSTUME "D'INFILTRATION"**, sous peine de faire échouer sa mission.
Ex : Assassin costumé en marchand, Enquêteur costumé en mendiant.
Ces costumes doivent être crédibles pour éviter d'être démasqué.
Pour mieux vous cacher, vous devez **SIMULER** les attitudes et capacités du métier que vous infiltrer.

Public (Ex : Soldat, Mage, Marchand, Forgeron)

Le métier (classe) de votre personnage doit être signalé en jeu par un costume approprié.
sous peine d'être mal identifié par les autres joueurs.
Ex : Uniforme du Soldat, Robe du Mage, Tunique ornée du Marchand.
Ces costumes doivent paraître logiques pour éviter toute confusion.

Quel est l'archétype de votre personnage ?

Guerrier
(Ex : Soldat, Mercenaire, Milicien, Paladin)

Roublard
(Ex : Voleur, Courtisane, Assassin, Pick-pocket)

Mage
(Ex : Sorcier, Elementaliste, Illusionniste, Shaman, Druide)

Erudit
(Ex : Noble, Scribe, Marchand, Scientifique, Artisan, Médecin)

Guerrier
Votre costume doit refléter une vie dédiée à l'art du combat. Vous privilégiez le confort et l'efficacité AVANT l'esthétique. Votre armure et vos vêtements sont conçus pour l'action, ils doivent être ajustés sans gêner les mouvements. Les matières doivent être solides et les coutures renforcées. Votre entraînement physique et les risques de votre métier vous font privilégier les armures et protections lourdes (cuir clouté, fer).
- Si vous faites partie d'une armée (ou équivalent), vous portez l'uniforme.
- Si vous êtes mercenaire, vous portez sur vous toutes vos possessions.
- Votre costume doit obligatoirement permettre d'y accrocher une (ou plusieurs) armes. Sans fourreau ou baudrier, vous vous frottez très vite de tenir votre arme à la main.
- Votre costume est avant tout pratique.

Roublard
Votre costume suit probablement les règles du Métier Privé, vous dissimulez vos armes sous un costume hors de tout soupçon. A tout moment, vous pouvez être démasqué, mieux vaut éviter d'être empêtré dans une toge quand il faudra fuir. Généralement, votre agilité et votre discrétion vous conseillent de porter des armures lourdes. Toutefois, vous optez pour une cuirasse souple si la situation l'exige.
- Votre costume recèle sûrement des poches dissimulées.
- Vous devez pouvoir changer d'apparence rapidement.
- Vous disposez peut-être d'un second costume pour vos actes criminels.
- Votre costume est avant tout silencieux.

Mage
Votre costume est probablement très voyant, vous devez inspirer la crainte chez les non-utilisateurs de magie. Les mages étant assez vulnérables au corps-à-corps, être identifiable vous apporte aussi une protection de la part de vos alliés pendant les batailles. Généralement, l'utilisation des flux magiques vous interdisent de porter des armures queltes qu'elles soient, et du métal en particulier. Vous privilégiez l'apparence sur la liberté de mouvements, et les manches amples pour mieux signer vos incantations.
Votre art magique est votre fierté, et vous portez probablement un costume dont les couleurs sont liées à votre sphère de pouvoirs :
- Bleu (Eau), Rouge (Feu), Marron (Terre), Gris (Air) ; pour les Elementalistes.
- Vert pour les Druides, Noir pour les Nécromants.
- Les illusionnistes préfèrent les tissus aux motifs hypnotiques.
- Vous portez sur vous la source (totale ou partielle) de vos pouvoirs (grimoire, amulette, parchemins, sceptre).
- Votre costume est avant tout impressionnant.

Erudit
Votre costume est probablement très reconnaissable et lié à votre fonction, vous devez être identifiable immédiatement par les autres joueurs. Les érudits occupent des postes hauts-placés dans la société, et cotoient les puissants. Généralement, vous n'aurez pas à assurer votre sécurité vous-même, aussi toute armure vous est inutile. Les tissus que portent les Erudits sont plus riches que ceux des autres métiers.
- Votre Savoir est votre fierté, et vous portez probablement un costume décoré des signes de votre fonction.
- Vous privilégiez la mobilité et la réactivité, les outils de votre fonction vous accompagnent toujours.
- Votre costume est avant tout identifiable.

Quel est le niveau technologique de votre civilisation ?

Bien évaluer le niveau d'avancement de votre civilisation vous évitera de faire des anachronismes. Essayez de bien comprendre les ressources auxquelles votre personnage a accès (cuivre, fer, or, cuir, tissus, parchemin) pour ajuster son costume en conséquence.
Au sein de votre civilisation, votre personnage peut lui-même appartenir à trois archétypes différents :

Progrès Technologique

PRIMITIF
Votre personnage est en retard sur sa civilisation. Il a accès à moins de ressources, de part son faible niveau social, ou son isolement.
(Ex : Montagnard, Insulaire, Barbare, Mendiant)

CONTEMPORAIN
Votre personnage est en accord avec sa civilisation. Il a accès aux ressources courantes, de part son bon niveau social, ou son lieu de vie.
(Ex : Citadin, Marchand, Artisan)

PRECURSEUR
Votre personnage est en avance sur sa civilisation. Il a accès à des ressources rares, de part son haut niveau social, ou son Savoir.
(Ex : Scientifique, Inventeur, Collectionneur)