

# Comment créer son personnage sur le GN Mohaj ?

## 1 - Concevoir son personnage

### 1.1 - Comprendre l'univers de Mohaj et le rôle de mon personnage en son sein

Le livret monde, le livret faction et les lettres d'intention vous permettent de comprendre l'univers dans lequel vous allez évoluer. Lisez-les et imprégnez vous de l'ambiance et des caractéristiques de votre faction. Échangez avec votre/ vos orgas et vos co factionnaires pour créer un personnage cohérent dans cet univers.

Si vous êtes inspiré après la lecture des livrets monde et faction, vous pouvez proposer à votre Orga Faction, un passé cohérent avec l'univers pour votre personnage, résumé en 5 pages maximum (google doc, Arial 12 pt, interligne 1.5 , marges 2.5 cm) que les orgas modifieront probablement à des fins de cohérences ou d'initialisation de quête.

Le livret règles doit être lu et vous permet de déterminer les compétences adaptées au personnage que vous souhaitez incarner. Vous aurez dans tous les cas une marge de progression au fil du temps.

### 1.2 - Calculer mon nombre de points d'expérience

Les personnages de Mohaj se construisent avec un nombre initial de points d'expérience. Les personnages commencent avec 12 PEX et en ajoutent 2 à la fin d'un événement auquel ils ont participé et survécu ; avec une progression maximum de 2PEX par an. Si vous changez de personnage, vous recommencez avec 12PEX + 1PEX par événement auquel le joueur.euse a participé. Ce qui peut se traduire par la formule suivante :

$$\text{Nombre de PEX} = 12 + 2 \times P + 1 \times M$$

où:

- P est le nombre d'opus sur lesquels vous avez déjà joué ce personnage
- M est le nombre d'opus de Mohaj sur lesquels vous étiez présents sans votre personnage actuel (PNJ ou personnage décédé ou abandonné)

Exemple 1 : J'ai participé à l'opus 1 avec un personnage A qui est mort à l'opus 2. Suite à celà j'ai créé à l'opus 2 un nouveau personnage que je jouerai de nouveau à l'opus 3. Ici P=1 et M=1 vous avez 15 points d'expérience

Exemple 2 : Il s'agit de ma première présence sur Mohaj pour l'opus 3. Ici P=0 et M=0 vous avez 12 points d'expérience

Exemple 3 : J'ai participé aux opus 1 et 2 de Mohaj en tant que PNJ et j'ai choisi cette année d'incarner un personnage joueur. Ici P=0 et M= 2 vous avez 14 points d'expérience.

### 1.3 Définir ma fiche de personnage

Votre fiche de personnage se doit d'être en accord avec le concept de votre personnage, votre faction, et les règles du jeu. Faites des tests et n'hésitez pas à les partager avec votre Orga. Pour rappel, chaque type de jeu a des particularités que vous devrez prendre en compte : mobilité ou mobilité fine, traduction avec des cryptages, etc. De même, certaines compétences ont des prérequis et certaines races ont des avantages et des inconvénients.

Pour rappel : votre costume sera à valider auprès de l'orga de votre faction et de la race de votre personnage. Pensez à nous contacter à ce sujet en amont de l'évènement pour éviter de vous retrouver avec un costume non validé et donc perdre les bénéfices de votre espèce.

Une fois la fiche de personnage finalisée, vous pouvez vous rendre sur l'outil de création du personnage pour saisir votre fiche de personnage

### 1.4 Saisir ma fiche de personnage

La saisie des compétences que vous avez choisies sera faite dans l'outil :

<https://mohaj.gnologik.com/characters>

Votre identifiant et mot de passe vous sera transmis par mail à l'adresse e-mail que vous avez renseignée lors de votre inscription.

Une vidéo vous permettra de comprendre le fonctionnement de cet outil.

1. Connectez vous à <https://mohaj.gnologik.com/characters> avec les identifiants et mots de passe reçu par mail
2. Cliquez sur "Créer un personnage" et saisissez le nom du personnage [Prénom] [NOM] "[Surnom des bas fonds si votre personnage a des compétences de roublardise]", sa faction et sa langue maternelle (pour les joueurs parlant le

Cirionide - Commun de naissance, cette langue vous sera automatiquement attribuée dans les compétences, vous pouvez à cet endroit choisir une autre langue que votre personnage parle). Pour rappel les langues et leur utilisation sur le continent de Ferial sont présentées à la page 17 du livret monde .

3. Si ce n'est pas votre première participation, contactez sur discord l'Orga Antinéa ou Manu pour ajuster vos PEX.
4. Retournez sur votre personnage pour dépenser vos PEX en "Apprenant" des compétences.  
**⚠️ Attention, vous ne pouvez pas revenir sur vos choix. Tout apprentissage est ferme et définitif. Soyez attentif et concentré sur ce que vous faites.**
5. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos PEX. Tout PEX dépensé ne peut être récupéré. Les connaissances que vous choisissez pour votre personnage ne pourront être modifiées lors de prochains Opus, vous ne pourrez qu'ajouter de nouvelles compétences
6. Si vous prenez la compétence lire et écrire, vous aurez la possibilité de choisir la ou les langues que vous souhaitez que votre personnage parle (max 3 par occurrence de la compétence)
7. Si vous prenez la compétence création de sorts, vous aurez la possibilité de choisir les 3 sorts que vous connaissez grâce à cette compétence (1 sort spécifique à votre faction + 2 sorts autres) pour rappel, vous pouvez posséder des sorts que vous n'êtes pas en capacité de lancer.
8. Si vous prenez la compétence artisanat, la gestion des recettes que vous connaissez sera faite hors de l'outil auprès d'Amandine
9. Une fois votre personnage terminé, nous vous attribuerons un mot de mort pour votre personnage.

Toute demande au sujet de la création de votre personnage pourra être faite sur le Discord Mohaj dans le salon de création de la fiche de personnage :

- Demande de mise à jour du nombre de PEX
- Demande de correction d'erreurs lors de la création de votre personnage

ATTENTION : Les onglets Planisphère et Faction ne sont pas encore prêts, nous vous les présenterons lorsqu'ils vous seront disponibles. Une fonctionnalité d'impression de votre fiche de personnage sera disponible dans quelques temps.