

Guide joueur - Choix de personnage

Registre des identités et sélection du personnage



Comment lire le registre

- 1 Emplacements : choisissez une fiche existante ou un emplacement libre. Le nombre de cases affichées dépend de votre compte.
- 2 Dossier actif : affiche le nom, le sexe, le numéro de dossier et le statut du personnage sélectionné.
- 3 Jouer ce personnage : confirme votre choix et ouvre la suite du parcours.
- 4 Aperçu 3D : le personnage sélectionné est affiché à droite pour vérifier sa tenue et son apparence.
- 5 Compteur : indique le nombre de personnages utilisés par rapport aux emplacements disponibles.

Créer une nouvelle identité

Première étape avant l'apparence physique



Créer un personnage

- 1 Prénom et nom : saisissez l'identité RP de votre personnage.
- 2 Sexe : choisissez Femme ou Homme. Ce choix sert de base à la création physique.
- 3 Retour : annule la saisie en cours et revient au registre.
- 4 Créer le personnage : valide l'identité et lance la création physique / apparence.
- 5 Aperçu 3D : la scène reste visible pendant l'inscription afin de garder un parcours continu.

Parcours rapide

Du registre à votre arrivée en jeu

1. Choisir une fiche

Sélectionnez un personnage existant ou une case libre.



2. Nouvelle identité

Si la case est libre, renseignez prénom, nom et sexe.



3. Apparence

Personnalisez le visage, le corps, les cheveux et la tenue.



4. Arrivée

Choisissez votre lieu d'arrivée sur la carte.

À retenir

- Cliquez une fiche pour mettre à jour immédiatement l'aperçu 3D.
- Une fiche libre affiche « Créer un personnage ».
- Le bouton « Modifier l'apparence » peut apparaître tant que l'identité est encore en création.
- Le personnage sélectionné n'est réellement chargé qu'après validation du bouton Jouer.

En cas d'erreur

- Si vous vous êtes trompé dans l'identité avant validation, utilisez Retour.
- Si une fiche ne répond pas, évitez les clics répétés : attendez la fin de la prévisualisation.
- En cas de blocage persistant, contactez le support avec une capture de l'écran.