

Chapitre 1 – Combat et règles générales

RÈGLES D'ÉVOLUTION

1- Chaque joueur reçoit des points de compétence à chaque niveau impair, selon le tableau suivant :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Points de compétence	2		1		2		1		2		1		2		1		2		1		2

- 2- On ne peut cumuler ou conserver de points de compétence.
- 3- Avec les points de compétence, on peut acheter des compétences de niveau égal ou inférieur au niveau du personnage.
- 4- Chaque compétence coûte un point.
- 5- Il faut respecter le principe pyramidal au niveau des sphères. Pour pouvoir acheter des compétences dans une sphère supérieure, il faut avoir acheté au préalable un nombre de pouvoirs supérieurs ou égaux dans toute la sphère inférieure.
- 6- Le nombre de compétences maximales que l'on peut obtenir est de 2 en sphère III, 5 en sphère II et autant que l'on souhaite en sphère I.
- 7- On ne peut acheter 2 fois la même compétence.

DESCRIPTION DES TYPES DE COMPÉTENCES

À volonté (AV)

- 1- Ce type de pouvoir peut s'utiliser en tout temps.
- 2- Il inclut les contre-pouvoirs (CP) passifs.
- 3- Certaines compétences « À volonté » s'utilisent même avec des compétences « Limité ». Exemple : « +1 au dégât » avec la compétence « Charge ».

Limité (LT)

- 1- Ce type de pouvoir ne peut s'utiliser qu'une seule fois par temps de repos.
- 2- On ne peut utiliser 2 pouvoirs limités en même temps.
- 3- Les règles du temps de repos sont :
 - a) 10 minutes sans utiliser de nouveau un pouvoir « Limité ».
 - b) 10 minutes sans faire de dégâts ou sans en recevoir.

Amélioration

- 1- Ce type de pouvoir est une amélioration d'un pouvoir déjà existant et est défini visuellement par une flèche sur votre feuille de personnage.
- 2- Une fois le pouvoir amélioré, on ne peut pas utiliser la compétence précédente. La nouvelle compétence prime sur l'ancienne.
- 3- Les améliorations sont des compétences et sont donc considérées dans le calcul maximum de compétences que vous pouvez posséder par sphère.

Pré-requis

- 1- Ce type de pouvoir est souvent nécessaire à l'acquisition d'un pouvoir plus fort.
- 2- Le pouvoir qui nécessite le pré-requis est représenté sur votre feuille de personnage par deux étoiles (**) à côté de son nom. De plus, la compétence nécessaire à celui-ci est inscrite au-dessus de la case de cette compétence.
- 3- Le pouvoir pré-requis et le nouveau pouvoir acquis sont deux pouvoirs souvent distincts qui peuvent s'utiliser indépendamment l'un de l'autre.

Système de Combat

Ce système de combat a été créé dans le but de résoudre facilement et sans problème les situations de combat qui ont lieu dans le monde médiéval fantastique que nous utilisons. Avec le recul, il semble renfermer l'ensemble des règles requises pour se lancer dans une première aventure fantastique avec confiance et facilité. Ce document devrait être accessible à tous les joueurs et ceux-ci devraient tous le lire au moins une fois pour savoir à quoi s'en tenir lorsqu'ils entrent en combat. Ainsi, ces engagements se régleront sans longues discussions sur les règles, pouvant nuire grandement à l'atmosphère du jeu et ruiner l'esthétique des combats.

Ce document présente d'abord l'équipement, c'est à dire les armes, les boucliers et les armures. Ensuite, les mots-clés ainsi que les statuts de personnage. Puis, l'attribution et la résolution des blessures seront expliquées. Suivant les blessures, vient la description des types de coups qui peuvent être portés, ainsi que celle des effets positifs et négatifs les plus communs qui peuvent vous affecter en combat. Enfin, la dernière section traite de la mort et ses technicités.

Les armes

Catégorie d'armes

Les armes sont séparées en 8 catégories.

Armes 1 main (armes légères)	-Dague -Épée une main	2 dégâts maximums
Armes 2 mains (armes lourdes)	-Épée deux mains -Lance et hallebarde	3 dégâts maximums
Armes non-létales (Toutes les armes de cette catégorie son accessible à chaque classe sans restriction)	-Bâton -Armes de bois ou d'os	1 dégât maximum
Bouclier léger	-Bouclier attaché au poignet (targe)	---
Bouclier lourd	-Grand bouclier	---
Pavois	-Style « grosse porte »	---
Arc / Arbalète	-Flèche / Carreaux d'arbalète	3 dégâts maximums
Armes de jets	-Dagues de jet, haches de jet, autres projectiles, fronde, dard -Lance, javelot (adapté au lancer)	2 dégâts maximums 3 dégâts maximums

Note :

*Toutes les armes létales font 1 dégât de base.

*Il est interdit de pointer avec les épées. Pour pointer avec les lances et les dagues, il faut faire vérifier la pointe par un animateur.

*Les armes très exotiques ou qui pourraient offrir un avantage au joueur en raison de leur taille ou de leur conception peuvent avoir des restrictions supplémentaires. Elles doivent être vérifiées par un animateur.

*Les armes lourdes ne peuvent être maniées à une main ou avec un bouclier en raison de leur poids.

*Les armes bâtardes sont des armes qui entrent dans la catégorie légère. Elles ne profitent pas du bonus des armes lourdes.

*Les bâtons ou autres armes dites « non létales » (faites de bois ou d'un autre matériel non conventionnel) frappent à « Douleur ». Les effets augmentant les dommages de l'arme peuvent donner des points de dommage supplémentaires à l'arme.

*Vous pouvez manier une arme dont vous ne possédez pas la compétence. Cependant, vous ne pouvez activer ou bénéficier de compétences attribuées à celle-ci. Cela inclut les sorts, poisons et autres effets.

Si vous avez des questions par rapport à la réglementation des armes, n'hésitez pas à demander conseil à un animateur.

Taille maximale des armes

Catégorie

Longueur (max)

Spécifications

Armes courtes (1 main) <i>(Taille de référence = 70 cm et moins)</i>		
-Griffes	10 cm	Doivent être fixés au bout des doigts
-Katar	40 cm	
-Dague/Couteau	40 cm	
-Hachette	40 cm	
-Épée courte	70 cm	
-Hache d'arme	70 cm	Largeur maximale de la lame : 15 cm
-Fléaux	50 cm	Longueur maximale de la chaîne : 20 cm
Armes longues (1 main) <i>(Taille de référence = 71 cm à 120 cm)</i>		
-Épée longue		
-Marteau de guerre		
-Hache à 1 main		Largeur maximale de la lame : 25 cm
-Masse, gourdin		
-Bâton	180 cm (6p)	Accessible à chaque classe
Arme lourde (2 mains) <i>(Taille de référence = 121 cm à 160 cm)</i>		
-Épée lourde		
-Hache lourde		Largeur maximale de la lame : 30 cm
-Masse lourde		
-Marteau lourd		
-Fléau lourd	100 cm	
-Lance (PVC)	180 cm (6p)	Longueur maximale de la chaîne : 20 cm
-Lance (Bambou)	210 cm (7p)	
-Hallebarde	180 cm (6p)	
Bouclier		
-Lourd	Haut : 80 cm Large : 50 cm	Mesures approximatives
-Pavois	Haut : 120 cm Large : 60 cm	Mesures approximatives
Arme de jet		
-Dague	20 cm	Aucun matériau solide à l'intérieur
-Hache	30 cm	Aucun matériau solide à l'intérieur
-Javelot	140 cm	30 cm de mousse doit dépasser de chaque côté du PVC
Arc et arbalète		
-Arc		20 livres de pression
-Arbalète		20 livres de pression

*Veuillez noter que les longueurs décrites comptent pour la totalité de l'arme. Par exemple : la longueur maximale d'une épée courte est calculée de la pointe de la lame jusqu'au pommeau.

*Les longueurs données en pieds sont uniquement pour vous donner un aperçu parfois plus simple à s'imaginer. Le centimètre est la seule unité de mesure utilisée.

*Si une arme ne porte pas un nom écrit dans cette liste, il entre dans la catégorie qui lui ressemble le plus. Par exemple, un trident serait l'équivalent d'une lance.

*Plusieurs démarcations existent par rapport aux attributs nécessaires pour manier ces armes.

Propriétés des armes

Les armes et les armures peuvent être améliorées par plusieurs effets qui donnent des propriétés très diverses. Par contre, il y a des limitations à prendre en considération. Ces propriétés sont divisées en trois groupes.

Les attributs de nature surnaturelle (sorts) :

*Divin

- *Magique (runique)
- *Naturalisme

Les attributs de nature physique :

- *Forge (n'inclus pas les effets magiques des forges runiques)

Les attributs de nature alchimique :

- *Poison
- *Autres solutions alchimiques

Une arme peut contenir un maximum d'un attribut de chaque catégorie. Il est à noter que le dernier effet mis sur une arme est toujours celui qui prime. Par exemple, une arme enchantée par un sort de feu de 5 minutes et qui subit un nouveau sort de glace de 30 secondes remplacera le sort existant (feu) par le nouveau (glace).

Une lame enchantée de façon permanente, ou à très long terme (lire ici durant plus d'une soirée), bénéficiera des mêmes conséquences pendant la durée du sort. (Exemple : Une lame bénéficiant d'un enchantement de feu de façon permanente (ou de très longue durée) et qui reçoit un sort de projection perdra l'effet de feu pour la durée du sort. Une fois l'effet de projection terminé, l'arme retrouvera son effet initial de feu.)

Les effets élémentaires ajoutés à une arme n'ajoutent aucun dégât à des cibles courantes. Ils ajoutent par contre un dégât supplémentaire aux créatures vulnérables à cet élément. Voici les éléments existants dans le système :

- **Feu**
- **Froid**
- **Foudre**

Les armures

Combattre sans armure dans un monde médiéval comporte beaucoup de dangers. Dans une situation de combat, celui qui porte la meilleure armure a, la plupart du temps, plus de chances de vaincre son adversaire. Nous encourageons les joueurs à porter des armures d'un style du Moyen-âge ou même de l'Antiquité. Comme les costumes, les armures apportent beaucoup à l'atmosphère du jeu. Lors de l'évaluation du niveau de protection de l'armure, l'aspect visuel risque fortement d'être récompensé.

Chaque armure doit être évaluée par un animateur responsable de l'armure lors de l'inscription. Les références de protection qui suivent ne peuvent en aucun cas être interprétées par les joueurs.

Valeur des armures

Les armures que vous portez vous procurent des points d'armures (PA). Ces PA sont comme des points de vie (PV) supplémentaires que vous accordent celles-ci. Par conséquent, les attaques que vous subissez et qui touchent votre armure entament vos PA avant d'affecter vos PV (sauf exception : coups ou sorts qui font « passe armure » ou « vorpal »). Pour calculer la valeur globale de PA de votre armure, regardez attentivement ce qui suit.

Tout d'abord, la pièce d'armure principale qui compose votre torse a une valeur fixe.

Types d'armure au torse	Point d'armure de base
Cuir (clouté), fourrure	1
Maille, écailles	2
Plaque	3

En second lieu, les pièces d'armure que vous ajoutez à vos jambes ou à vos bras vous procurent un bonus qui s'additionne à la valeur de votre armure au torse qui est fixe. L'armure doit couvrir 50% du bras ou de la jambe et doit se retrouver sur les deux membres pour pouvoir octroyer un bonus supplémentaire à l'armure. Certaines exceptions peuvent s'appliquer. C'est à l'animateur de juger l'armure. Voici les bonus à ajouter à votre armure selon ce que vous portez pour déterminer sa valeur totale.

Cuir (clouté), fourrure

Seulement 2 bras couverts	+0 PA
Seulement 2 jambes couvertes	+0 PA
Deux (2) bras couverts et 2 jambes couvertes	+1 PA

Maille, écailles, plaque

Seulement 2 bras couverts	+1 PA
Seulement 2 jambes couvertes	+1 PA
Deux (2) bras couverts et 2 jambes couvertes	+2 PA

Si les pièces d'armures posées sur les jambes sont en cuir ET celles posés sur les bras sont en mailles, c'est la valeur la plus basse qui l'emporte. Il n'est pas permis de frapper à la tête. Les imitations (tapis de sol, capsules de canette, duck tape, etc.) procurent 1 PA de moins que la valeur normale.

Les armures ont des PA globaux. Cela implique que la valeur de votre armure est répartie sur l'ensemble des parties d'armure que vous possédez. Par exemple, si vous possédez une armure de cuir et les deux bras et les deux jambes couvertes en cuir, vous avez une valeur d'armure de 2 PA. Si vous subissez une attaque au torse de 1, vous perdez un PA sur le total de votre valeur d'armure. Si vous subissez une seconde attaque sur les bras de 1, vous perdez un second PA ce qui détruit votre armure.

Les mots clés et les statuts de personnage

Pour des questions de simplicité, nous utilisons une nomenclature particulière pour déterminer si la personne se libère de l'effet qu'elle subit suite à une attaque qui fait des dégâts.

Mineure : Lorsque la victime d'un effet mineur subit une attaque qui fait des dégâts ou de la douleur, elle se libère automatiquement.

Majeure : Lorsque la victime d'un effet majeur subit une attaque qui fait des dégâts ou de la douleur, elle ne se libère pas. Elle doit attendre la fin du sort avant que l'effet ne disparaisse de lui-même.

Par exemple : une personne sous l'effet « paralysie mineure » se libérera de l'emprise de celui-ci à la première attaque subie qui fait des dégâts ou de la douleur.

Affaiblissement

La personne ne peut plus courir et porter d'attaque avec une arme.

Affliction

La personne ne peut plus recevoir de guérison magique. Les guérisons naturelles (tels premiers soins, médecine mineure et médecine majeure) peuvent toujours guérir le personnage.

Aveuglement

La personne se promène lentement, tente de s'orienter en touchant autour de lui ce qui s'y trouve et ne peut attaquer efficacement les cibles ni même se défendre. Le joueur doit garder les yeux ouverts en tout temps par mesure de sécurité.

Immobilisation

La personne a les jambes fixées au sol. Elle ne peut plus se déplacer.

Intimidation

La personne se méfie de la source de l'intimidation, n'ose pas l'attaquer et se tient à distance. Si la source de l'intimidation l'attaque, l'effet d'intimidation prend fin.

Mal noir

La personne ne peut plus recevoir de guérison, qu'elle soit magique ou naturelle.

Paralysie

La personne ne peut plus bouger et reste sur place.

Peur

La personne se sent incapable de faire quoi que ce soit contre la source de la peur et tentera de s'en éloigner le plus rapidement possible.

Projection

La personne tombe par terre. Si une distance est spécifiée, la personne devra parcourir la distance et ensuite tomber par terre.

Muet

La personne ne peut plus prononcer un mot. Cet état empêche les prêtres, les mages et les druides de faire leur incantation.

Sommeil

La personne ne voit rien, n'entend rien, mais peut être réveillée si on la bouscule trop ou si une blessure lui est faite.

Souffrance

La personne se convulse de douleur et tombe par terre. Elle ne peut plus attaquer ni utiliser de compétence.

Sourd

La personne n'entend plus rien.

Vorpal

Les dégâts de l'attaque diminuent les points de vie et les points d'armure de la cible en même temps

Les blessures - Avant d'aller voir le Passeur

Chaque coup subit par une arme entraîne des blessures.

IL EST IMPORTANT DE BIEN SIMULER LA DOULEUR SUBIE PAR UN COUP OU UNE BLESSURE. DES AVERTISSEMENTS DE TRICHE PEUVENT ÊTRE DONNÉS POUR NE PAS JOUER LA DOULEUR SUBIE.

Après tout, recevoir un coup d'épée est loin de procurer une agréable sensation. Si vos points de vie tombent à zéro ou moins, vous êtes terrassés et vous vous écroulez sur le sol, en « phase de survie ».

Phase de survie

Quand vous êtes terrassés au combat, c'est à dire mis à zéro point de vie ou moins, vous tombez dans votre « phase de survie » qui représente votre volonté de vivre. Durant cette période, votre personnage:

*Reste conscient.

*Peut se déplacer en rampant.

*S'exprime avec douleur et difficulté.

*Ne peut utiliser aucun pouvoir ni sort outre ceux qui sont passifs, déjà actifs sur la cible ou qui concernent la « phase de survie ».

*Gardez en tête que votre personnage est sur son dernier souffle pendant cette période.

Vous devez ainsi vous tenir en attente d'une guérison pendant 10 minutes et laisser la liberté aux joueurs de fouiller votre cadavre, etc. Si au bout de ce temps personne n'a au moins commencé à vous prodiguer des soins, vous mourez de vos blessures. Après 5 minutes, vous pouvez écourter cette période si vous avez la certitude que personne ne pourra vous trouver pour vous sauver à temps. Des joueurs peuvent également vous voir au sol et effectuer un achèvement sur vous ce qui met fin automatiquement à la période de 10 minutes d'attente et vous envoi au Passeur automatiquement.

Règles d'achèvement

L'« achèvement » consiste à enlever la vie à quelqu'un déjà mourant. Il s'agit d'un acte délibéré, souvent vu comme n'étant pas nécessaire, mais plutôt barbare et immoral. Le seul effet technique d'un « achèvement » est de mettre fin à la phase de survie de la victime.

Pour effectuer un achèvement, il faut respecter les conditions suivantes :

* Une seule victime à la fois doit être dans sa phase de survie.

* La personne qui achève doit le faire de façon « **roleplay** » (Ex : trancher la tête) en prononçant les mots « JE T'ACHÈVE ».

* La personne qui achève doit **mentionner à la victime une raison pour laquelle elle l'achève qui dure 3 secondes**, sans donner tous les détails, bien entendu. Il n'y a pas lieu de juger la justesse de la raison donnée, la raison doit simplement être mentionnée.

Lorsque quelqu'un tente de vous achever et que l'une des conditions ci-dessus n'est pas respectée, l'achèvement ne fonctionne pas. Il est de la responsabilité du joueur qui achève sa victime et de la personne qui se fait achever de s'assurer que tous les critères sont respectés. Si la victime juge qu'il manque une étape, il reste dans sa phase de survie et le dit à l'attaquant. (Ex : il achève pendant 3 secondes mais ne mentionne aucune raison, le joueur n'est pas dans sa phase de survie, l'achèvement ne dure pas 3 secondes, etc.)

Exemple : Valian est un guerrier de niveau 7 qui vient de tuer un adversaire en combat. Il s'avance vers lui, fier mais encore souffrant de ses blessures. Il positionne son épée sur la gorge de sa victime encore sur son dernier souffle de vie. Il regarde son adversaire et dit :

-« Ceci est pour tous les crimes que tu as commis envers les villageois de mon village et ma famille. Bon voyage sale mécréant. C'est ainsi que je t'achève... ».

D'un coup brusque, il appuie sur son épée et transperce la gorge de celui-ci.

Certaines compétences du système permettent de tuer une personne sans avoir besoin de respecter ces procédures d'achèvement. Ceci est l'avantage considérable de certains pouvoirs. Voici quelques exceptions qui sont tolérées :

- Maître de l'art
- Présence de la faucheuse

On vous rappelle que « achever » est un acte délibéré. Par conséquent, tout sort de masse causant des dégâts à quelqu'un qui est déjà dans sa « phase de survie » ne l'achève pas.

Fouiller un cadavre

Il peut être aisé et enrichissant de fouiller les dépouilles de ses victimes lors d'une capture de prisonniers ou encore lors des fins de combat. Pour ce faire, voici la procédure à suivre. La personne qui fouille doit mentionner la zone corporelle qu'elle désire examiner parmi les 2 choix suivants :

- En haut de la taille
- En bas de la taille (ce qui inclus la taille elle-même)

Le personnage doit passer 15 secondes par zone fouillée et compter de façon audible pour que la personne fouillée puisse entendre. Une fois la période de fouille terminée, la cible doit mentionner tout objet, argent, parchemin, armes, etc. qu'il possède dans cette zone. Il est strictement défendu de toucher physiquement une personne et de la fouiller. Les emplacements de fouille qui ne sont pas directement sur le joueur comme un sac, une sacoche ou une bourse peuvent être fouillés sans avoir à effectuer le décompte à condition que les emplacements en question ne soient pas eux-mêmes cachés sur son corps (une petite bourse qui serait cachée dans des souliers).

Vol d'objets

Lors de vos aventures, comme mentionné ci-haut, il peut être intéressant de dépouiller vos victimes. Cependant, pour des raisons de logistique et pour le respect des joueurs, certaines choses ne peuvent être volées. Tout ce que le joueur porte, lui appartenant, comme ses vêtements, bijoux ou armes qu'il aurait confectionné lui-même, ne peuvent être volés sans le consentement du joueur. Tout autre objet étant la propriété des AMF et placé en jeu peut être dérobé.

Dans le cas où l'objet en question est une arme, un bijou ou un morceau de vêtement magique, on considère qu'il est possible de transférer l'effet sur soi tant que l'objet dans lequel l'effet est transféré est de nature semblable. (Reste dans la même catégorie d'arme, collier pour collier, pantalon pour pantalon)

IL EST STRICTEMENT DÉFENDU DE CACHER DES OBJETS DE QUÊTES OU MAGIQUES APPARTENANT AUX AMF N'IMPORTE OÙ SUR LE TERRAIN. LES OBJETS DOIVENT RESTER SUR LES JOUEURS EN TOUT TEMPS.

Démembrement

Il est défendu de démembrer un joueur suite à un combat pour des raisons de logistique. Aucun joueur ne peut se promener avec le membre d'un autre joueur et cela sous aucun prétexte. Toutefois, il peut arriver de se faire arracher ou trancher un membre lors d'un événement spécifique tel un rituel. Dans le cas où le joueur survivrait à sa mésaventure, seul Guérison majeure ou un sort similaire peut régénérer la partie disparue.

Les combats non mortels

Il arrive souvent que des gens souhaitent ou doivent se battre, mais pas de manière fortuite sur un champ de bataille. Vous pouvez en tout temps décider de rendre vos attaques avec une arme « Non létale », faisant en sorte de ne pas tuer votre adversaire malgré les dommages reçus.

Le Passeur

Qu'arrive-t-il lorsque que vous mourrez?

Dans le cas où vous auriez été tué ou êtes mort de vos blessures, vous devez alors vous lever, mettre la main sur votre tête (le signe universel signifiant que vous devez être ignoré des gens en jeu) et vous diriger vers le Passeur pour apprendre votre destin. Si des gens, amis ou ennemis, sont près de vous et ont encore besoin de votre cadavre, restez par terre jusqu'à ce qu'ils aient terminé (Voir règles d'achèvement). Lorsque vous arrivez chez le Passeur vous devez faire exactement ce que celui-ci vous demandera. La mort est une expérience extrêmement insécurisante, car nul ne sait ce qui vous attend. Le temps d'attente devant le Passeur peut varier. Si vous étiez engagé dans un long combat et que celui-ci est toujours en cours, il se peut que le Passeur vous garde plus longtemps afin que vous ne participiez pas deux fois dans la même bataille. Éventuellement, le Passeur vous renverra dans le monde des vivants. C'est au Passeur de décider.

Quand vous mourrez, vous oubliez certaines circonstances de votre décès. C'est à la discrétion du Passeur de vous dire ce que vous vous rappelez. Bref, que ce soit lors d'un combat, d'un rituel ou d'une catastrophe naturelle, vous êtes incapable de vous rappeler quoi que se soit malgré les heures d'agonie que vous aurez peut-être vécues. Il est encouragé de ne pas trop se préoccuper des pourquoi de la mort des personnes et des retours à la vie, car cela crée des discussions futiles qui nuisent à la progression de l'aventure. Lorsque vous retrouvez vos amis, ne dites rien sur votre trépas ou répondez simplement que vous ne savez pas, mais que vous êtes là et que vous êtes prêt à retourner à l'action, même si on vous raconte que vous aviez été transformé en mort vivant ou ce genre d'histoires.

Les malédictions, maladies et autres effets

Il se peut qu'un joueur se présente devant le Passeur et qu'il soit déjà affligé d'une maladie, d'une malédiction ou d'un autre effet magique. Dans ce cas, on considère que l'effet disparaît s'il a une durée d'une soirée et moins et qu'il reste si son effet dure plus d'une soirée.

Création et perte de personnage

Situations qui causent une perte de personnages

Si votre personnage durant l'année est victime d'une mort...

- * ...par le Passeur,
 - * ...par une exécution publique,
 - * ...par un contrat d'assassinat,
 - * ...par suicide ou sacrifice,
 - * ... par décision de l'Équipe d'animation
- ...il perd automatiquement son personnage. Sa feuille sera retirée, mais il conservera son numéro.

Faire un nouveau personnage

Un joueur qui a perdu son personnage pour des raisons telles que :

- * ...un contrat d'assassinat,
 - * ...une exécution publique,
 - * ...une raison scénaristique justifié par un animateur
- ...part au 3/4 niveau de l'année pour son niveau de personnage (arrondir au plus haut)

Un joueur qui a perdu son personnage pour des raisons telles que :

- * ...par le Passeur,
 - * ...par suicide ou sacrifice,
- ...part au 1/2 niveau de l'année pour son niveau de personnage (arrondir au plus haut)

L'ancien personnage ne pourra en aucun cas influencer sur le nouveau; il n'y a pas de transfert de pouvoirs, compétences ou objets possédés.

Faire un deuxième personnage

Un joueur ne peut conserver qu'un seul personnage à la fois. Dans le cas où un joueur désire faire un personnage d'un soir, il en fait la demande lors de l'inscription et une feuille spéciale lui sera remise. Le personnage d'un soir...

- * ...part au 1/2 niveau de l'année (arrondir au plus haut)
- * ...ne donne pas de niveau à son personnage initial

La semaine suivante, s'il désire conserver ce personnage, son ancien sera détruit. Sinon, ce sera le personnage d'un soir qui sera détruit.

Ceux qui sont souvent absents ou qui arrivent dans le milieu d'une année

Chaque personnage gagne un niveau à chaque soirée. Cependant, un joueur qui ne peut venir à chaque soir se réfère à cette table d'évolution pour orienter sa progression. À la création d'un nouveau personnage, sont accordés un certain nombre de niveaux, suivant le temps de l'année où l'on est rendu. Voici la table pour les nouveaux joueurs :

Semaine	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
Niveau	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6

Semaine	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>
Niveau	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11

Tableau des limitations

Voici un tableau des maximums de points de vie et de dégâts causés par une arme, qui peuvent exister, peu importe le bonus cumulatif, magique, divin, compétence, etc.:

Coup porté avec une arme légère (1 main)	*2 dégâts maximum
Coup porté avec une arme lourde (2 main)	*3 dégâts maximum
Maximum absolu de points de vie et d'armure	**12 PV et PA au total

Notes :

*Il faut noter qu'il est possible de dépasser les valeurs maximales de dégâts, **temporairement**, avec certaines compétences **clairement identifiées comme ayant cette capacité**. Par contre, il est impossible de cumuler plusieurs exceptions pour atteindre un bonus de +5 ou plus.

**En aucun cas, d'aucune façon, une arme ne peut frapper à 5.*

***Les points de vie ou d'armure qui dépassent le total sont simplement perdus.*