

Conversion Personnages Saison 3 – Saison 4

Votre classe de base de votre dernier personnage vous permet de choisir l'une des classes suivantes gratuitement. Si vous ne choisissez pas une de ces classes, vous devrez vous créer un nouveau personnage.

Scout: Médecin, Survivaliste

Brute: Ranger, Brute

Leader : Alpha, Tacticien

Fouineur : Assassin, Gredin

Concepteur : Artisan, Concepteur

Informateur : Marchand, Concepteur

Votre nouveau niveau correspond à votre ancien niveau **divisé par 2**, arrondi à votre avantage. Vous perdez vos précédentes compétences de classes, et gagnez vos nouvelles compétences de classe. Vous gagnez désormais **1 niveau par GN** (incluant celui qui s'en vient), et 1 point de compétence.

Vos points de vie sont **réduits à 5** (Puisque les classes ne donnent plus de points de vie). Vous ne pouvez maintenant gagner de points de vie que si vous jouez un Alpha ou achetez une compétence qui donnent d'avantage de PVs.

Vos compétences achetées deviennent des **compétences fantôme**. Si vous n'avez pas décidé de les racheter avant la fin de la conversion, vous perdez ces compétences. Vous recevez, dans votre **Budget**, des points de compétences équivalents au prix (en points de compétence) que vous ont coûté toutes vos **compétences achetées**, divisé par 2, arrondi à votre avantage. Ces points sont rajoutés à votre **Budget**, qui servira à racheter vos compétences. Vous recevez aussi 1 point de compétence par **événement** auquel vous avez participé. Ces points sont aussi ajoutés à votre **Budget**.

Vous pouvez ensuite dépenser les points de votre **Budget** afin de racheter vos compétences à leur nouveau prix. Vous ne pouvez pas racheter des compétences qui sont maintenant **Uniques**. Vous **DEVEZ** racheter le maximum de compétences possibles, jusqu'à ce que vous n'ayez plus de points de compétences dans votre **Budget**. Si votre **Budget** est vide après avoir racheté une compétence, les **compétences fantôme** non-rachetées sont perdues. S'il vous reste des points de compétence dans votre **Budget** après avoir racheté toutes vos compétences fantômes **non-uniques**, vous gagnez des points de compétence égal au nombre de points dans votre **Budget** divisé par 2, arrondi à votre avantage. Ces points gagnés sont ajoutés à votre réserve de points de compétence standard. Vos points de compétence non-utilisés de la dernière saison sont **divisés par 2**, arrondi à votre avantage, et sont aussi rajoutés à cette réserve.