Exact, bien vu 👍 Sur Paladium tu ne "choisis" pas un job, tu les fais tous en même temps : chaque action alimente son métier (miner → XP mineur, farmer → XP fermier, etc.).

Donc si tu veux un système **inspiré mais pas identique**, tu peux garder cette idée de progression multiple **mais la traiter différemment**.

**Comment différencier ton système de jobs**

**1. Changer la logique d’XP**

* Paladium = “1 action = +1 XP brute dans le métier”.
* Toi = tu peux ajouter des **modificateurs contextuels** :
  + Miner un bloc spécial (cristal stellaire, circuit) → plus d’XP que du cobble.
  + Faire l’action dans un biome thématique → XP boostée.
  + Event météo/dimension → bonus XP temporaire.

**2. Ajouter une ressource parallèle**

* Chaque métier ne donne pas que de l’XP → il donne aussi une **ressource** (ex : jetons, fragments).
* Exemple : miner = XP mineur + chance de looter un *Shard minier* utilisable en craft.
* Résultat = progression + économie parallèle.

**3. Rendre les jobs DA-spécifiques (Cyber-Astral)**

* Mineur → **Collecteur Stellaire** (mine = XP + fragments stellaires).
* Fermier → **Bio-Engineer** (plantes astrales donnent XP + essences).
* Chasseur → **Drone Hacker** (mobs mécaniques = XP + circuits récupérés).
* Bûcheron → **Technicien urbain** (structures urbaines = XP + pièces détachées).

**4. Système de paliers dynamiques**

* Paladium : niveaux fixes (genre 1 → 100).
* Toi : progression **par paliers d’équipement** → arrivé niveau X dans un job → tu débloques une recette exclusive (arme, outil, bloc).
* Exemple : Mineur niveau 20 → peut crafter un “scanner de minerai”.

**5. Contrats / Missions quotidiennes**

* Pour casser la monotonie :
  + Chaque jour/semaine, chaque job propose des “missions” → si tu les fais, tu gagnes un bonus d’XP ou une ressource spéciale.
  + Exemple : “Miner 200 blocs de cristal astral” → double XP mineur + loot spécial.

**Concrètement côté technique**

* Tu ajoutes une **Capability** par joueur (PlayerJobs) qui stocke les niveaux d’XP de chaque job.
* Tu relies aux events Forge :
  + BlockEvent.BreakEvent → job Mineur.
  + HarvestDropsEvent → job Fermier.
  + LivingDeathEvent → job Chasseur.
* Chaque event → ajoute XP au job correspondant + chance de loot ressource.
* Tu exposes une commande /jobs ou un GUI pour voir les niveaux.

👉 Résultat :

* Comme Paladium = progression simultanée.
* Pas comme Paladium = DA unique + ressources parallèles + missions.

Tu veux que je te prépare un **diagramme technique clair (capabilities + events + data)** pour voir comment coder ce système étape par étape ?