






CARTE

Utilisation de la Carte :

Icône *Carte*

- ouvre une grande Carte quadrillée
- chaque Cellule est une Region
- survoler une Cellule affiche les infos Voyage (localisation & impact) 
- cliquer sur une Cellule ouvre un dialogue : " let's go ? " 
- voyager peut déclencher un Evenement aléatoire 
- une Region inexplorée augmente les chances de déclencher un Evenement



Journal :

Icône *Journal*

- affiche les 20 dernières entrées (lieu visité, ressources récoltées, commerce, rencontre de joueur, impact d'évènement,...) 
- maximum d'entrées stockées : 100. 


Region Explorée/Inexplorée :




Icône (?)

- si le Joueur n'a jamais visité la Region elle est " Inexplorée "
- une Region Inexplorée bloque l'Exploitation
- une Region Inexplorée bloque l'Installation
- une Region Inexplorée bloque la Détection de Joueurs
- explorer une Region prend une durée h:m (constant) 
- explorer une Region peut déclencher un Evenement aléatoire
- explorer la Region découvre son Biome (Type & Ressources)
- explorer la Region débloque l'Exploitation
- explorer la Region débloque l'Installation
- explorer la Region dévoile les Joueurs non camouflés (alerte présence)
- si le Joueur décide de ne rien faire, les autres Joueurs reçoivent l'alerte présence (dans l'ordre de leur arrivée dans le Biome) 

Exploiter un Biome :



Icône *Pelle&Pioche*

- si le Biome ne possède aucune Ressources il est impossible d'Exploiter
- la pénurie de Ressources durant l'Exploitation met fin à l'Action
- exploiter un Biome prend une durée h:m (déterminée par le Joueur) 

- le Joueur choisit le Type de Ressource qu'il souhaite exploiter 
- les Ressources exploitées sont retirées du Biome pour 24/48/72h  suivant la rareté
- les Ressources exploitées sont transférées dans l'Inventaire du Joueur 


Inventaire :

Icône Sac

- le Joueur accède à son Inventaire
- il peut utiliser les items (Viande/Boisson/Médicament/Droque) 
- le Joueur peut bloquer l'option Commerce 





Repos & Camouflage :

Icône Sommeil

- le Joueur choisit une durée h:m de repos
- se reposer rend le Joueur " camouflé " (indétectable par les autres) 
- se reposer peut déclencher un Evenement aléatoire
- se reposer diminue la fatigue (1 statut/heure)





Installation :

Icône Feu de Camp

- condition : être minimum 5 Joueurs (groupe) 
- condition : avoir les ressources nécessaires (Joueur qui fait l'action) 
- condition : être dans un Biome " Extérieur "
- declenche l'évènement " Politique "
- prend une durée h:m 
- transforme le Biome actuel en Biome " Camp " 

Commerce/PvP:

Icône Présence

- le Joueur  échange avec le Joueur ciblé  (sauf si le Joueur ciblé a bloqué l'option Commerce)
- ouvre l'Inventaire du Joueur 
- il choisit ce qu'il souhaite échanger
-  Joueur ciblé reçoit une alerte Commerce, il peut soit refuser, soit proposer sa contrepartie
- le Joueur à l'origine de l'échange peut refuser ou accepter.
- le Joueur vole le Joueur ciblé (comparaison de Puissance = Réussite ou Echec), déclenche une modification de Karma. En cas de Réussite, il accède à l'inventaire du Joueur ciblé

- le Joueur tue le Joueur ciblé (compraison...)...Karma. En cas de Réussite, le Joueur ciblé est Mort, en cas d'Echec, le Joueur ciblé reçoit une notification d'agression

