**Gemmes**

**Obtention :**

*Gemmes brutes (passif) :*

* Loot sur les monstres normaux
* Coffres normaux

*Gemmes raffinées (actif) :*

* Loot sur les monstres « élites » / boss
* Coffres « élites » => résultant d’une énigme ou d’un challenge.

*Si loot sur un monstre :* Tombe sur le sol, se ramasse avec la souris (click gauche sur l’objet au sol), va directement dans l’inventaire.

*Si loot dans un coffre :* Ouverture de l’UI inventaire « coffre », une icône de la gemme apparait (sur un slot libre) si click dessus va dans l’inventaire (?) ou ouverture du coffre et apparition de la gemme en objet 3d, click gauche sur l’objet pour le ramasser et va directement dans l’inventaire.

**Utilisation :**

Quand on ouvre son inventaire (« I ») les gemmes obtenues apparaissent sous formes d’icônes, pour les équiper, il suffit de soi :

* + Click droit dessus, ce qui l’équipe dans le slot libre le plus bas
  + Clicker glisser dans un emplacement libre

Les gemmes ont deux utilités une fois équipées :

* + Augmente la vie et/ou les dégats
  + Débloque une compétence active unique (boule de feu / coup spécial ect…)

Peu importe le type de gemme leurs activation est toujours la même.

**Feedback :**

**UI :**