**Arme CaC** :

La canne épée : Première arme au corps à corps du personnage celle qui le représente qu’il emporte partout avec lui. La canne épée à de faibles dégâts mais un temps de recharge rapide.

**Arme à distance** :

Le revolver : Première arme à distance du personnage, il est petit mais très bruyant il inflige les mêmes dégâts que la canne épée mais a plus de portée et un temps de recharge plus long. Il le porte à sa ceinture.

**Gemme raffinée** : (permettent de débloquer des sorts)

Première gemme raffinée que le personnage que le personnage débloque : Frostbite gel l’ennemi (l’empêche d’attaquer et de se déplacer pendant quelques secondes) inflige de faibles dégâts.

**Gemme Brute** : (permettent d’augmenter les stats)

Ces gemmes on différents niveaux de rareté (défini par la différence en stats et au background de l’image : Commun = noir, Rare = bleu, Epique = violet, Légendaire = Orange) elles augmentent les caractéristiques du personnage en fonction de leur type (défini par leur couleur : vert = HP rouge = ATK jaune = HP+ATK)

**Clefs**: Option 1

Des clefs différentes pour les portes et les coffres. Plusieurs niveaux de clefs 1, 2 et 3 pour plusieurs niveaux de portes et coffres (clef 1p pour porte 1, clef 2c pour coffre 2 etc.) La clef est « consommée » après utilisation.

Option 2

Des clefs différentes pour les portes et les coffres. Plusieurs niveaux de clefs 1, 2 et 3 pour plusieurs niveaux de portes et coffres (clef 1p pour porte 1, clef 2c pour coffre 2 etc.) La clef est réutilisable à l’infini.

**Option 3 (retenue)**

Une clef pour porte et une autre pour coffres elles sont consommées après utilisation.

**Potion** : (rends des points de vie)

Il existe trois types de potions, les plus communes (lvl1) rendent 50HP, les intermédiaires en rendent 100 et les rares en rendent 150HP.