1. **Les métiers :**

Dans NS\_MMO, votre personnage peut apprendre des métiers. Vous n’êtes pas limité à un ou deux métier sur votre personnage. Mais votre personnage est limité à 20 points de compétences liés aux métiers. Ce qui signifie que vous pouvez monter deux métiers a 10/10 ou bien, 10 métier a 2/10, faites à votre guise. Si vous avez deux métiers à 10/10 et que vous commencez à en pratiquer un autre, le jeu va vous inviter à baisser les points d’un de vos métiers actuels pour monter celui que vous pratiquez.

Liste non exhaustive des métiers :

Chasseur, tanneur, cueilleur, alchimiste, éleveur, cuisinier, mineur, forgeron, bûcheron, ébéniste, mercenaire, voleur, livreur, marchand, voyageur.

Cette liste est susceptible de s’agrandir ou de rétrécir.

1. **L’équipement :**

Votre personnage n’est pas limité à un set d’arme ou d’armure prédéfinis ou à une classe. Par conséquent, votre personnage peut emporter deux sets d’arme simultanément. Un système de points vient accroître votre panel de compétences par armes. De la même manière que les métiers, vous avez 20 points de compétences d’armes dépensables comme bon vous semble. Vous pouvez maximiser deux de vos armes à 10/10 ou bien en monter 10 à 2/10, ce n’est pas très utile, mais c’est à vous que revient le choix de maximiser ou non une arme sur un personnage.

Liste non exhaustive des armes :

Épée, hache, masse, dague, bouclier, espadon, arc, bâton, lance, poing

Pour ce qui est de l’armure, vous êtes limité à 10 points mais c’est simplement qu’il n’existe que trois type d’armures : tissu, cuir, plaque. Du coup, rien ne vous empêche de monter à 10/10 un type d’armure ou de monter de 3 points le tissu, 2 points le cuir et 5 points la plaque.

Liste non exhaustive des types d’armures :

Tissu, cuir, plaque

Liste non exhaustive des pièces d’armures d’un personnage :

Casque, épaulières, torse, gants, jambières, bottes, anneau x 2, boucles d’oreilles x2, ceinture

1. **Le jcj / karma :**

Le jeu vous invite dans un maximum de situation à se défendre contre les autres joueurs, que vous soyez marchand, mercenaire ou chasseur, vous avez toujours de chose à protéger.

Mise en situation n°1 : Vous êtes chasseurs, vous avez farmer du cuir pendant votre chasse. Vous l’avez ramené en sécurité dans votre entrepôt. Maintenant, vous voulez le vendre à d’autre joueurs, qui seront traiter le cuir, ou tout simplement l’amener dans un entrepôt de tanneur, du coup, vous faites appele a des mercenaire (joueurs) pour vous protéger des autres voleur ou mercenaire.

Il est possible de faire partie d’une faction et de tuer des joueurs de la même faction, vous pouvez avoir entre -5 et +5 de karma maximum, voici les conditions de traitement du karma :

Vous déclenché un combat contre un membre d’une faction opposé a celle que vous représentez :

Vous gagnez : vous gagné +1 de karma pour votre faction et vous perdez 1 de karma dans la faction oposé.

Vous perdez : vous ne gagné pas de points de factions pour votre faction représentative. Vous perdez un point dans la faction opposée.

Vous déclenchez un combat contre des gens de votre faction, vous perdez un point de faction, si vous gagné, vous perdez un autre point de faction et vous monter de 1 votre faction opposée ; Si vous perdez vous perdez un autre point, et vous ne gagné pas de point pour la faction opposée.

Vous attaquez une faction qui est neutre a la votre, vous perdez un point de faction neutre, si vous gagné : vous perdez un autre points pour cette faction et pour la votre, vous remportez un point de la faction opposé a cette faction, si vous perdez, vous perdez un point de votre faction, de la faction adverse pour avoir déclenchez une tension avec un peuple neutre. Vous ne gagnez rien

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Faction Attaquant AA | Faction Attaqué BB | Anyway | Vous gagnez | Vous perdez |
| Vous | Faction adverse | -1 BB | +1 AA, -1 BB | -1 BB |
| Faction adverse | Vous | +1 AA | +1 AA, -1 BB | Rien |
| Vous | Faction neutre | - 1 BB | -1 AA, -1 BB, + 1 OB | -1 AA, -1 BB |
| Faction neutre | Vous | Rien | +1 AA, -1 BB max -0 | -1 BB -0 BB |
| Vous | Votre faction | -1 AA | -1 AA | -2 AA |
| Votre faction | Vous | +1 AA | +1AA | Rien |

1. Mise à terre, finisher et résurrections.

Si vous êtes en groupe ou entouré de gens neutre/ de votre faction, quand vous mourrez, vous tombé à terre, une barre de santé de mise à terre apparait et vos amis on 40 sec pour vous ressuscité, les ennemis peuvent vous finir mais pendant un finish, ils sont vulnérables. S’ils décident de vous terminer sans finish, leurs dégâts sont réduit de 66% sur vous, finir un adversaire ce fait avec honneur.

|  |  |
| --- | --- |
| Vous ressuscité |  |
| Un allié de votre faction | +1 point de votre faction |
| Un neutre à votre faction | +1 point de faction neutre |
| Un adversaire à votre faction | -1 point de votre faction |

|  |  |
| --- | --- |
| Vous finisher |  |
| Un factionnaire | -2 point dans votre faction |
| Un neutre | -1 pts de la faction neutre, +1 de la faction ennemie à neutre |
| Un adversaire | +1 de votre faction, -1 de la faction adverse |