



Jungle Village

Concept

Crée notre village, avec notre histoire et notre aventure. Chacun aura son « métier », avec sa spécificité, et aura sa maison à construire. Une money sera implanté via un mod. Cela permettra de faire vivre le concept. Des projets seront menés pour le développement du village, bien qu'il ne faille pas oublier qu'on part tous en solo.

Métiers

-Eleveur Spécialiste de la reproduction de dinosaure. (Avantage : Droit au kibbleomatique) [Etroitement lié avec le dresseur]

-Dresseur: Spécialiste de la capture de dinosaure. (Avantage : Droit à des darts amélioré) [Etroitement lié avec l'éleveur]

-Chasseur : Spécialiste de la chasse et de la ressources animal (peau, viande, etc) (Avantage : à des réductions chez les forgerons, l'armurier, le dresseur et l'éleveur)

-Charpentier : Spécialiste en construction. (Avantage : Il peut faire des constructions du mode médiéval)

-Jardinier : spécialiste en toute sorte de plantation et dans la récolte de baies : légumes, plant x, arbres, buisson, etc (Avantage : Accès au mod de plantation + peut faire pousser des plants x)

-Savant : Spécialiste de la recherche, et du développement. (Avantage : Le seul à savoir faire marcher l'électricité, et donc tout ce qui va avec : frigo, lampe, air conditionner etc)

-Sergent: Fait respecter la loi. (Avantage : Peut mettre des contraventions au gens ne respectant pas les lois)

-Forgeron : Spécialiste en outillage et armure (Avantage : Peut crafter des armures de chitine et métal + à accès à de meilleur blueplinte pour les outillages)

-Armurier : Spécialiste des armes (Avantage : Peux crafter des arbalètes, pistolet, et sniper + à accès à de meilleur bueprinte)

-Maire : Chef de village (Avantage : il prend les grandes décisions pour faire évoluer le village) [Se combine avec un autre métier : vote au début du serveur]

-Tanneur : Spécialiste des selles (Avantage : Il a accès à de meilleur blueprinte de selles)

-Tavernier : Tien une Taverne (Pour sortir du village, toute personne dois lui acheter une bière : symbolise une ration de survie)

-Ex-Tolar : Homme à tout faire (Avantage : peut être employé par n'importe qui moyennant finance){Vie dans la prison et n'a pas le droit de sortir du village sans accort de la police]

-Banquier : Spécialiste dans la gestion d'argent. (Avantage : à diverse coffres fort pour stocker des sous, peut faire travailler l'argent)

-Fossoyeur : Spécialiste de l'enterrement (Il gagne des sous à chaque mort)

-Alchimiste : Spécialiste des potions en tout genre (accès à un mod de potion)

-La Marin : Spécialiste du milieu marin (Peux construire des bateaux, et à accès au équipement marin, peut aussi revendre les ressources marines)

-Bucheron : Spécialiste en récolte de bois, thatch et fibre. (Avantage : Peut revendre ses ressources sur la place du village)

-Mineur : Spécialiste en récolte de pierre, flint et métal. (Avantage : Peut revendre ses ressources sur la place du village)





Mission personnels

- Construire une maison et la développer
- Développer ses compétences
- Découvrir qui est le traître
- Gagner des titres (voir plus bas)

Mission de village

- Développer le village
- Réaliser des prouesses pour se faire un nom (vaincre des boss, découvrir une grotte etc)

Titre

(À gagner sous forme d'événement)

- Fin gourmet - Pilier de comptoir - Guerrier - Populaire - Pisteur - Snipeur
- Chanteur - Arnaqueur - Magicien

Info Pratique

Peu de point d'ingrams seront donnés, ils ne serviront qu'à débloquer les ingrams « basiques » (jusqu'à mure en hide et structure en bois). Le reste des ingrams seront alloués au différent corps de métier.

Le serveur est en mod hardcore, toute mort est définitive et la personne devra se créer un nouveau personnage, avec une nouvelle histoire. La Maison et les possessions du défunt seront propriétés de la ville et pourront être vendus aux enchères (Les lvl jusqu'au niveau

50 sont rapide à avoir, en revanche après il sera beaucoup plus long d'xp, ainsi ceux qui ne meure jamais aurons un avantage)

Si vous sortez du village vous n'avez pas le droit d'être sur le ts avec les autres, votre seul moyen de communication sera la radio (disponible chez le sergent)

Chacun va crée sa propre tribu (en fonction de son métier) et tout le monde sera en alliance. Cela protègera la vie « privé » de chacun et garder le coter rp des choses.

Un traître sera tiré au sort à l'insu des autres, sont but sera de ralentir l'évolution du village par tout les stratagèmes possible.

43
Le maire du village sera élu au début du serveur, et aura pour mission de diriger le développement du village, ainsi que la prise de nombreuses décisions.

Les rôles de Juges, avocats etc, seront attribué en fonction des besoins.

Une place du marché sera mise en place, pour y revendre des ressources primaire (bois, peau, pierre etc). Seul le bucheron, le mineur, le jardinier et le marin ne pourrons y vendre leurs ressources.

Pour une somme de 500 pièces d'or, vous pouvez apprendre un autre métier et ainsi profiter de ses avantages.

