



Le manuel Officiel de Bakoro.com, deviens Shinigami.

1 - **Le jeu.**

2 - **L'histoire.**

3 - **Comment jouer ?**

3.1. Votre personnage.

3.1.1. Caractéristiques.

3.1.1.1. Force.

3.1.1.2. Rapidité.

3.1.1.3. Constitution.

3.1.1.4. Volonté.

3.1.1.5. Point de vie.

3.1.1.6. Reiatu/Reiatu max.

3.1.1.7. Puissance physique.

3.1.1.8. Puissance spirituelle.

3.1.1.9. Défense physique.

3.1.1.10. Défense spirituelle.

3.1.1.11. Agilité.

- 3.1.2. Capacités.
 - 3.1.2.1. Hado.
 - 3.1.2.2. Bakudo.
 - 3.1.2.3. Zanjutsu.
 - 3.1.2.4. Evolution des techniques.
 - 3.1.3. Le Zanpakuto.
 - 3.1.3.1. Le Gensai.
 - 3.1.3.2. Le Senkai.
 - 3.1.4. Apparence.
 - 3.1.4.1. Humain.
 - 3.1.4.2. Shinigami.
 - 3.1.4.3. Gensai.
 - 3.1.4.4. Senkai.
 - 3.1.5. Les objets/Inventaire.
- 3.2. Le passage de niveau.
- 3.2.1. Le passage Shinigami.
 - 3.2.2. Le passage Gensai.
- 3.3. La ville de départ : Karana, le monde des humains.
- 3.3.1. L'académie.
 - 3.3.1.1. S'entraîner.
 - 3.3.1.2. Etudier.
 - 3.3.1.3. Les missions.
 - 3.3.2. L'arène.
 - 3.3.2.1. Combattre.
 - 3.3.3. L'hôpital.
 - 3.3.3.1. Faire le ménage.
 - 3.3.3.2. Aller aux urgences.
 - 3.3.4. Urashop.
 - 3.3.3.1. Acheter des objets.
 - 3.3.3.2. Vendre des objets.
 - 3.3.5. Votre maison.
 - 3.3.5.1. Dormir.
 - 3.3.5.2. Alchimie.
 - 3.3.5.3. Cuisiner.
 - 3.3.6. Le parc.
 - 3.3.6.1. Entrer dans le parc.
- 3.4. La carte de déplacement ou, plus communément, le Monde.
- 3.4.1. Comment se déplacer ?
 - 3.4.1.1. Le déplacement éclair.
 - 3.4.1.2. Apparition des Yomas.
 - 3.4.2. Comment sortir/rentrer dans une ville ?
 - 3.4.3. Comment utiliser l'environnement qui vous entoure ?
 - 3.4.3.1. La récolte.
 - 3.4.3.2. Boire.
 - 3.4.3.3. Parler.
 - 3.4.3.4. Dormir.
 - 3.4.3.5. Ouvrir.
 - 3.4.4. Le tchat.
 - 3.4.4.1. Parler.
 - 3.4.4.2. Chuchoter.
 - 3.4.4.3. Groupe.

1 - Le jeu.

Bakoro.com est un jeu de rôle gratuit par navigateur massivement multijoueur .

Tu as toujours rêvé de devenir Shinigami ? De maîtriser les pouvoirs d'un dieu de la mort ?

Alors Bakoro.com est fait pour toi !

Deviens étudiant dans la plus grande académie de Shinigami sur Terre !

Entraîne toi, étudie les arts Shinigamis, augmente ton potentiel et peut être deviendras-tu un jeune Shinigami !

Mais la route est longue et parsemée d'embûches. Être Shinigami n'est pas de tout repos, les Yomas sont là pour te le rappeler.

Ces êtres sanguinaires, vicieux et corrompus feront tout pour te stopper dans ta course (un peu comme les MJ).

Afin d'avancer dans ce gigantesque monde qu'est Bakoro :

- Choisis ton Zanpakuto et maîtrise le.

- Atteins les différents stades de transformation.

- Apprend un grand nombre de sorts parmi une centaine.

- Spécialise toi et deviens médecin, nécromancien, assassin ou duelliste.

- Trouve et équipe toi des meilleurs objets.

- Deviens Capitaine d'une des meilleures divisions.

- Et encore plein d'autres possibilités!

Crée ton personnage selon ton envie, tes goûts. Aura t-il une force de titan ? Une

résistance à toute épreuve ? Une rapidité hors normes ?

Grâce au système de points de caractéristiques, ton personnage peut être unique et évoluer comme tu le souhaites !

De plus, personnalise ton personnage avec un nombre impressionnant de tenue, obtiens les meilleurs objets parmi plus d'une centaine.

Et tout cela, dans un monde colossal que tu devras découvrir seul ou en groupe !

2 - L'histoire.

3 - Comment jouer ?

3.1. Votre personnage.

Le personnage est la base du jeu, c'est grâce à celui-ci que vous pourrez voyager dans le monde vaste de Bakoro et découvrir d'innombrables façons d'évoluer.

3.1.1. Caractéristiques.

Les caractéristiques permettent à votre personnage d'être unique et surtout de lui donner les moyens de se défendre, d'attaquer, de soigner, d'encaisser, etc... Mais tout ça, c'est vous qui choisissez.

Il existe 4 caractéristiques principales.

3.1.1.1. Force.

La force permet d'augmenter les dégâts que vous faites au corps à corps. Plus vous avez de points en force plus vous tapez fort.

Il existe des paliers spéciaux qui augmentent considérablement vos dégâts au corps à corps (Puissance physique).

Ces paliers sont :

Palier 200	Multiplicateur 15
Palier 180	Multiplicateur 12
Palier 160	Multiplicateur 10
Palier 140	Multiplicateur 8
Palier 120	Multiplicateur 7
Palier 100	Multiplicateur 6
Palier 80	Multiplicateur 5
Palier 65	Multiplicateur 4
Palier 50	Multiplicateur 3
Palier 30	Multiplicateur 2
Palier 20	Multiplicateur 1

Ces paliers sont atteignables seulement avec votre force naturelle et l'éventuel bonus du Zanpakuto.

3.1.1.2. Rapidité.

La rapidité a beaucoup de rôles.

Elle permet d'augmenter l'agilité, le nombre d'attaques possible en un round et la puissance des critiques, d'obtenir le déplacement éclair.

Il existe des paliers qui augmentent l'agilité en fonction de vos points en rapidité.

Palier 130	+ 50 AG
Palier 110	+ 50 AG
Palier 90	+ 40 AG
Palier 75	+ 40 AG
Palier 65	+ 30 AG
Palier 55	+ 30 AG
Palier 35	+ 30 AG
Palier 25	+ 20 AG
Palier 15	+ 10 AG

*Le nombre d'attaque par round est de 4 maximum.

Ce nombre est atteignable par paliers, il comprend en plus l'éventuel bonus de Zanpakuto et de division + le bonus/malus de la spécialisation.

- 40 pts => 2 attaques.
- 100 pts => 3 attaques.
- 160 pts => 4 attaques.

Palier 170	+ 298%	Palier 85	+ 124%
Palier 165	+ 288%	Palier 80	+ 117%
Palier 160	+ 278%	Palier 75	+ 109%
Palier 155	+ 258%	Palier 70	+ 102%
Palier 150	+ 248%	Palier 65	+ 95%
Palier 145	+ 238%	Palier 60	+ 88%
Palier 140	+ 228%	Palier 55	+ 81%
Palier 135	+ 218%	Palier 50	+ 74%
Palier 130	+ 206%	Palier 45	+ 67%
Palier 125	+ 198%	Palier 40	+ 60%
Palier 120	+ 190%	Palier 35	+ 35%
Palier 115	+ 182%	Palier 30	+ 30%
Palier 110	+ 174%	Palier 25	+ 25%
Palier 105	+ 166%	Palier 20	+ 20%
Palier 100	+ 158%	Palier 15	+ 15%
Palier 95	+ 138%	Palier 10	+ 10%
Palier 90	+ 131%	Palier 5	+ 5%

Ces paliers sont atteignables seulement avec votre rapidité naturelle et l'éventuel bonus du Zanpakuto + le malus/bonus de la spécialisation.

Ce pourcentage s'ajoute au pourcentage de base d'une critique. Voir le chapitre sur « **Les combats** »

*Le déplacement éclair est abordé plus loin dans le chapitre « **La carte de déplacement / Le Monde.** ».

3.1.1.3. Constitution.

La constitution permet d'augmenter la défense physique et la défense spirituelle mais le nombre de points de vie de votre personnage,

Constitution	Pv supplémentaire
65	500
80	500
100	1000
115	1000
130	1500
150	1500

Il existe plusieurs paliers qui permettent d'augmenter l'impact de la constitution sur la défense physique :

Ces paliers sont atteignables seulement avec votre constitution naturelle, l'éventuel bonus du Zanpakuto + le bonus/malus de la spécialisation

Palier 190	Multiplicateur 11
Palier 170	Multiplicateur 10
Palier 150	Multiplicateur 9
Palier 130	Multiplicateur 8
Palier 115	Multiplicateur 7
Palier 100	Multiplicateur 6
Palier 80	Multiplicateur 5
Palier 65	Multiplicateur 4
Palier 45	Multiplicateur 3
Palier 30	Multiplicateur 2
Palier 20	Multiplicateur 1

3.1.1.4. Volonté.

Adeptes des sorts, la volonté est faite pour vous !

La volonté, bien que souvent beaucoup négligé, est importante. Elle joue tout de même un gros rôle dans le jeu.

Celle-ci permet d'augmenter la puissance spirituelle, la défense spirituelle, de résister à des sorts de Bakudo (paralyse, en gros) et d'augmenter la limite maximum de votre reiatsu

.

*Il existe plusieurs paliers de volonté pour augmenter la puissance spirituelle :

Palier 150	Multiplicateur 12
Palier 120	Multiplicateur 10
Palier 100	Multiplicateur 8
Palier 80	Multiplicateur 6
Palier 65	Multiplicateur 4.5
Palier 50	Multiplicateur 3
Palier 35	Multiplicateur 2
Palier 20	Multiplicateur 1

*Il existe plusieurs paliers de volonté pour augmenter la défense spirituelle :

Palier 190	Multiplicateur 11
Palier 170	Multiplicateur 10
Palier 150	Multiplicateur 9
Palier 130	Multiplicateur 8
Palier 110	Multiplicateur 7
Palier 95	Multiplicateur 6
Palier 75	Multiplicateur 5
Palier 60	Multiplicateur 4
Palier 45	Multiplicateur 3
Palier 30	Multiplicateur 2
Palier 20	Multiplicateur 1

Ces paliers sont atteignables seulement avec votre volonté naturelle et l'éventuel bonus du Zanpakuto + le bonus/malus de la spécialisation

*Plus vous avez de volonté, plus vous avez de chance de résister à un sort de paralysie ou tout autre sort ayant son jet de réussite sur la volonté. Voir chapitre « **Capacités** ».

*Pour finir, la volonté permet de diminuer le temps nécessaire pour soigner ou ressusciter un shinigami.

3.1.1.5. Point de vie.

Les points de vie sont essentiels pour un Shinigami. Ils vous permettent d'encaisser plus longtemps les attaques de votre adversaire.
Plus vous avez de points de vie, plus vous survivrez.

Les points de vie se gagnent à chaque niveau selon votre spécialisation. Mais aussi grâce à un système de palier.

Pour plus d'informations, rendez-vous à cette adresse : [VIE](#)

3.1.1.6. Reiatsu/Reiatsu max.

Le reiatsu est la source des pouvoirs d'un Shinigami. Sans cela, il ne peut se transformer et utiliser des sorts.

Le reiatsu est pratiquement illimité, pratiquement car il y a tout de même un seuil qui est fixé selon les points que vous aurez mis dans la caractéristique REIATSU.

Vous pouvez augmenter votre **reiatsu maximum** en combattant des Yomas, des Shinigamis, ou encore en réussissant des quêtes/missions jusqu'à atteindre votre limite de reiatsu maximum.

Pour plus d'informations, rendez-vous à cette adresse : [REIATSU](#)

3.1.1.7. Puissance physique.

La puissance physique agit directement sur les dégâts physiques que vous infligez à l'adversaire. C'est à dire lors de l'attaque principale et du Zanjutsu.

Elle découle de la force et d'un quart de la constitution.

3.1.1.8. Puissance spirituelle.

La puissance spirituelle agit directement sur les dégâts des sorts d'Hado.

Elle découle de la volonté, d'un dixième de la force et d'un huitième de la rapidité.

3.1.1.9. Défense physique.

La défense physique permet d'absorber les dégâts des attaques physiques. C'est à dire, l'attaque principale et le Zanjutsu.

Elle découle de la constitution, d'un quart de la rapidité et d'un septième de la force.

3.1.1.10. Défense spirituelle.

La défense spirituelle permet d'absorber les dégâts des sorts d'Hado.

Elle découle de la volonté, et d'un sixième de la constitution.

3.1.1.11. Agilité.

L'agilité permet de fuir les combats, d'attaquer en premier (avant l'adversaire) et donc de le tuer avant qu'il ne vous tue et de réussir les attaques directes.

Elle découle de la rapidité, d'un dixième de la constitution et d'un neuvième de la volonté.

3.1.2. Capacités.

Les capacités, tout comme les caractéristiques, permettent de rendre unique votre personnage et surtout de vous défendre face à vos adversaires. Celles-ci s'acquièrent soit lors d'un passage de niveau soit en les apprenant avec un maître.

3.1.2.1. Hado.

Le Hado regroupe tous les sorts d'attaque.

Le Hado permet donc d'infliger des dégâts mais il peut être absorbé par la défense spirituelle de l'adversaire ou/et la défense.

Chaque sort d'Hado possède un jet de réussite. Ce jet de réussite permet au sort de toucher l'adversaire. Il existe 4 types de jet :

- Force
- Rapidité.
- Constitution.
- Volonté.

Par exemple, vous avez un sort avec un jet de réussite de 10 basé sur la rapidité. Votre adversaire à 20 en rapidité.

Vous lancez le sort, à ce moment là, l'adversaire va faire un jet aléatoire entre 0 et 20 (Qui est sa rapidité) contre le jet du sort. S'il obtient un jet supérieur à 10, le sort échoue sinon le sort touche l'adversaire.

*Vous apprenez 4 sorts d'hado basique, à choisir parmi plusieurs autres, lors de passage de niveau spécifique, qui sont :
12, 27, 42, 57*

D'autres sorts non basiques peuvent être appris par l'intermédiaire d'un maître.

3.1.2.2. Bakudo.

Le Bakudo regroupe les sorts de paralysie, de soin, d'altération des caractéristiques, etc..

Un sort de paralysie permet de bloquer le joueur pendant un nombre de rounds prédéfini, cependant, un tel sort peut être contré grâce à la volonté.

Explication :

Si vous avez un sort de paralysie avec un jet de réussite de 10 et que l'adversaire à une volonté de 15 alors pour résister à la paralysie, l'adversaire devra faire un jet de volonté supérieur à 10. Pour faire ce jet, on prend sa volonté qui est de 15 et le minimum possible, ici c'est 0. Ce qui nous donne un jet entre 0 et 15.

Donc si l'adversaire obtient un jet de 10 ou plus, il résiste à votre sort de paralysie (Qui avait un jet de 10), sinon il est paralysé.

*Vous apprenez 4 sorts de Bakudo basique, à choisir parmi plusieurs autres, lors de passage de niveau spécifique, qui sont :
22, 37, 52, 67*

D'autres sorts non basiques peuvent être appris par l'intermédiaire d'un maître.

3.1.2.3. Zanjutsu.

Le Zanjutsu est l'art d'utiliser votre Zanpakuto. Ce sont donc des techniques liées et spécifiques à votre Zanpakuto.

Le Zanjutsu est une attaque au corps à corps, elle peut être absorbée par la défense physique et la défense.

Cependant, on ne peut pas contrer le Zanjutsu, contrairement au Hado.

*Vous apprenez 4 techniques de Zanjutsu basique lors de passage de niveau spécifique, qui sont :
16, 31, 46, 61*

D'autres techniques peuvent être apprises par l'intermédiaire d'un maître.

3.1.2.4. Evolution des techniques.

Chaque technique apprise peut évoluer selon sa fréquence d'utilisation. C'est à dire que plus vous l'utilisez, plus elle devient puissante.

Une technique peut évoluer jusqu'au niveau 10; A ce niveau, les effets sont pratiquement doublés (Ceci dépendant des techniques).

3.1.3. Le Zanpakuto.

Le Zanpakuto est une sorte de katana, il permet donc de vous défendre face aux ennemis. Un Zanpakuto est unique, il a donc une apparence unique et des techniques uniques. Ces techniques liées au Zanpakuto s'appellent le Zanjutsu que nous avons vu juste un peu plus haut.

Dans Bakoro, il existe plusieurs types de Zanpakuto à commencer par ceux de type :

- Rapidité. (+17% de rapidité)*
- Illusion .(+17% de volonté)*
- Poison. (+17% de constitution)*
- Force. (+17% de force)*

Ceux là sont les principaux Zanpakuto, ils n'ont pas de malus mais ont un bonus moins conséquent.

Ces bonus sont activables seulement lorsque le Zanpakuto est libéré. Il existe 2 stades de libération.

*Bonus maxi lorsque le Zanpakuto obtiens sa nouvelle forme : Gensai et Senkai.

3.1.3.1. Le Gensai.

Le Gensai est le premier stade de libération. Pour espérer l'atteindre, il vous faut avoir au moins 30000 Reiatu et être au moins niveau 30.

Ou être niveau 35 sans aucun palier spécial de reiatu.

A ce stade, votre Zanpakuto change de forme et obtient de nouveaux pouvoirs.

3.1.3.2. Le Senkai.

Le Senkai est le second stade de libération. Pour espérer l'atteindre, il vous faut avoir au moins 80000 Reiatu et être au moins niveau 60.

Ou être niveau 65 sans aucun palier spécial de reiatu.

Le Senkai change la forme du Zanpakuto mais aussi dans certains cas l'apparence partielle ou entière du Shinigami. En plus d'obtenir de nouveaux pouvoirs.

3.1.4. Apparence.

Un personnage est aussi caractérisé par son apparence. Un personnage est composé de :

- Cheveux.
- Visage.
- Tenue. Qui est elle-même composé d'un haut et d'un bas.

Dans Bakoro, vous pouvez changer d'apparence quand vous le souhaitez chez un tailleur, coiffeur, etc..

Changer d'apparence ne vous donne pas de bonus en plus. Sauf peut être dans de rares cas.

3.1.4.1. Humain.

Vous commencez le jeu sous cette apparence. En humain, vous êtes assez fragile face à la menace des Yomas.

Vous ne possédez aucune arme mais pouvez porter des objets.

Cette apparence est la plus basique, il n'y a aucun malus quand vous êtes en Humain.

3.1.4.2. Shinigami.

Lorsque vous vous transformez en Shinigami, votre tenue change et vous obtenez votre Zanpakuto.

En Shinigami, vous perdez 1 point de Reiatu toutes les secondes pour vous maintenir sous cette forme..

Par conséquent, si vous n'avez plus de reiatu, vous repassez sous votre forme humaine et devrez attendre de récupérer du reiatu pour espérer vous transformer à nouveau.

3.1.4.3. Gensai.

Sous cette forme, votre Zanpakuto évolue et vous perdez 3 points de reiatsu toutes les secondes.

Par conséquent, si vous n'avez plus de reiatsu, vous repassez sous votre forme humaine et devrez attendre de récupérer du reiatsu pour espérer vous transformer à nouveau.

En Gensai, votre Zanpakuto vous procure un bonus spécifique à celui-ci et vous donne accès à de nouveaux sorts.

3.1.4.4. Senkai.

Sous cette forme, votre Zanpakuto évolue ainsi que votre apparence et vous perdez 5 points de reiatsu toutes les secondes.

Par conséquent, si vous n'avez plus de reiatsu, vous repassez sous votre forme humaine et devrez attendre de récupérer du reiatsu pour espérer vous transformer à nouveau.

En Senkai, le bonus que vous procure votre Zanpakuto est plus important et vous donne accès à de nouveaux sorts.

3.1.5. Les objets/Inventaire.

Il existe 6 sortes d'objets :

- Les potions.
- Les anneaux.
- Les colliers.
- Les gants.
- Les tenues.
- Divers.

Les potions sont des fioles à usage unique. C'est-à-dire qu'elles ne sont **utilisables qu'une fois**.

Les colliers peuvent être équipés sur votre personnage et vous donner des bonus en plus. **Un seul collier peut être équipé à la fois.**

Les anneaux peuvent être équipés sur votre personnage et vous donner des bonus en plus. **Un et seulement 1 anneau peut être équipé à la fois.**

Les gants peuvent être équipés sur votre personnage et vous donner des bonus en plus. **Un seul gant peut être équipé à la fois.**

Les tenues peuvent être équipées sur votre personnage et éventuellement vous donner des bonus en plus. **Une seule tenue peut être équipée à la fois.**

Divers comprends tous les objets qui ne peuvent être portés. Les objets peuvent servir au CNR (Voir chapitre sur le CNR), à la revente, à l'échange, etc..

3.2. Le passage de niveau.

Au début du jeu, vous commencez au niveau 1. Pour augmenter de niveau, il vous faut gagner de l'expérience (xp). Pour cela, le combat est la principale méthode. Il en existe d'autre comme l'entraînement, les missions, etc..

Lorsque vous atteignez l'xp nécessaire pour le niveau suivant, la phrase « Niveau supérieur » apparaît. Vous devez cliquer dessus pour pouvoir passer votre niveau, à ce moment là, une fenêtre apparaît.

Dans cette fenêtre, vous aurez, peut être, le choix entre certains sorts + 2 points à répartir dans vos caractéristiques.

Lorsque vous aurez bien réfléchi et que vous aurez fait valider votre choix, vous passerez au niveau supérieur et vos points de vie augmenteront.

3.2.1. Le passage Shinigami.

A partir du niveau 10 et d'un reiatsu de 1000, vous avez la possibilité de devenir Shinigami. Lors de ce passage, vous aurez à choisir un Zanpakuto ainsi qu'un nom pour celui-ci. Ce nom sert à le différencier des autres Zanpakuto mais surtout à l'appeler lors de sa libération.

Vous aurez aussi le choix d'entrer dans un des 2 clans principaux de Bakoro (Le Yuken ou la Makkura), et la division que vous souhaitez intégrer.

Quand ceci sera fait, vous pourrez vous transformer en Shinigami quand bon vous semble.

3.2.2. Le passage Gensai.

A partir du niveau 30 et de 30000 reiatsu ou niveau 35 (Sans aucun palier de reiatsu), vous avez la possibilité de passer au stade Gensai.

Lors de ce passage, vous aurez à choisir la phrase de libération de votre Zanpakuto. Celle-ci permettra de libérer votre Zanpakuto pour pouvoir vous transformer en Gensai.

Et pour finir la répartition de 4 points dans vos caractéristiques.

Après avoir validé, vous pourrez vous transformer en Gensai quand bon vous semble.

3.3. La ville de départ : Karana, le monde des humains.



3.3.1. L'académie.

3.3.1.1. S'entraîner.

L'entraînement dure 240 minutes maximum et permet de gagner de l'expérience contre 200 de reiatsu.

3.3.1.2. Etudier.

Etudier n'a pas de temps prédéfini, cependant la limite maximum est de 180 minutes. Cette action permet d'augmenter le reiatsu maximum possible contre 30 Koro.

3.3.1.3. Les missions.

Des missions vous seront attribuées en fonction de votre expérience. Ces missions vous permettent d'évoluer dans l'univers du jeu mais aussi de gagner xp, Koro, reiatsu, réputation ou/et objets.

3.3.2. L'arène.

3.3.2.1. Combattre.

Combattre permet, comme son nom l'indique, de combattre d'autre joueur dans l'arène. En gagnant ces combats, vous remportez Koro, xp et reiatsu mais aucun point de réputation ne sera gagné ou perdu.

En effet, en arène, vous pouvez tuer les joueurs du même clan que vous sans obtenir de point de traîtrise.

De plus, un combat s'arrête si un des 2 joueurs est en dessous de 30% de la vie qu'il avait avant d'entrer en combat.

3.3.3. L'hôpital.

3.3.3.1. Faire le ménage.

Cette action permet de travailler pour l'hôpital est ainsi de gagner quelques Koros (2 Koros par minutes).

La limite de temps maximum est de 2h de travail.

3.3.3.2. Aider les infirmières.

Cette action permet d'aider les infirmières pour l'hôpital est ainsi de gagner quelques Koros (2,5 Koros par minutes).

La limite de temps maximum est de 5h de travail.

3.3.3.3. Allez aux urgences.

Cette action apparait, généralement, lorsque vous n'avez plus aucun point de vie et vous permet de récupérer 50% de vos pvs après un temps proportionnel à votre niveau.

3.3.4. Urashop.

3.3.3.1. Acheter des objets.

Comme son nom l'indique, vous pourrez acheter des objets. Urashop ne vend, bien évidemment, pas tous les objets existants. Il n'en vend qu'une infime partie. D'autres villes vous permettront de trouver de nouveaux objets.

3.3.3.2. Vendre des objets.

Comme son nom l'indique, vous pourrez vendre vos objets.

3.3.5. Votre maison.

3.3.5.1. Dormir.

Dormir permet de récupérer points de vie et reiatsu.

Il n'y a pas de limite de temps pour dormir. Cependant, vous récupérez 1,45% de vos pv et 1,30% de reiatsu toutes les minutes.

3.3.5.2. Cuisiner.

Cuisiner permet de créer votre propre nourriture à partir d'ingrédients achetés ou récoltés dans la nature.

Plus votre niveau est élevé, plus vous avez accès à une cuisine de haut niveau.

3.3.6. Le parc.

3.3.6.1. Entrer dans le parc.

Cette action permet d'entrer dans le parc. Mais attention, c'est un endroit très dangereux où beaucoup de Yomas rôdent.

3.4. La carte de déplacement / le Monde.



Voici le pilier du jeu, tout repose sur cette carte. La plupart de vos actions, missions, combats se passeront sur celle-ci.

3.4.1. Comment se déplacer ?

Pour vous déplacer, c'est simple, il suffit *d'utiliser les flèches directionnelles de votre clavier ou les touches Q,Z,D,S.*

3.4.1.1. Le déplacement éclair.

Le déplacement éclair est un mode déplacement plus rapide. Il permet de se déplacer sur de plus longue distance et plus rapidement, ceci afin d'échapper à des Shinigamis ou de rencontrer moins de Yomas.

Le déplacement éclair n'est possible qu'à partir de 40 points en rapidité ce qui comprend : le bonus du Zanpakuto, boosts des sorts et de division mais ne comprend pas les bonus des objets.

Et sa puissance double à 80 points.

3.4.1.2. Apparition des Yomas.

Attention ! Lorsque vous vous déplacez, il est possible que vous rencontriez des Yomas. Certaines zones sont plus dangereuses que d'autres, la probabilité d'en rencontrer est donc aléatoire.

Un combat aura donc lieu (Voir chapitre « Les combats ») .

3.4.2. Comment sortir/rentrer dans une ville ?

Pour sortir ou rentrer dans une ville ou autre, il suffit juste de vous diriger vers la case en question,
Par exemple dans le parc des Humains, il vous suffit de vous diriger vers la bande de sable pour retourner dans la ville.

3.4.3. Comment utiliser l'environnement qui vous entoure ?

Dans Bakoro, la plupart des objets que vous rencontrez sur la carte ont une action. C'est-à-dire que vous pouvez utiliser l'objet en question pour obtenir quelque chose.

3.4.3.1. La récolte.

La récolte concerne, généralement, les plantes, arbres, etc.. qui sont susceptibles de donner des fruits, légumes, fleurs, etc..
Qui vous serviront au CNR (Voir chapitre sur le CNR) ou alors vous pouvez les manger pour assouvir votre faim.

3.4.3.2. Boire.

Lorsque vous rencontrez un point d'eau, il vous est possible de boire. Boire vous permet de récupérer quelques points de vie et par moment du reitsu. Mais attention, ne buvez pas trop, vous risqueriez de tomber malade.

3.4.3.3. Parler.

Lorsque vous apercevez/rencontrer un personnage non joueur (pnj), il vous est possible de lui parler. Certains vous donneront des missions/quêtes à effectuer. Ou voudront tout simplement parler du beau temps.

3.4.3.4. Dormir.

Certains endroits ou objets vous permettront de dormir et ainsi récupérer un peu de vie et de reitsu.

Mais attention, dormir ne vous protège pas contre les attaques, un joueur peut vous attaquer pendant que vous vous reposez.

3.4.3.5. Ouvrir.

Certains objets, tels que les coffres ou tonneaux, peuvent être ouvert. Dans la plupart des cas, des objets se cachent dans ces coffres.

Attention, certains coffres nécessitent une clé ou un objet spécial pour les ouvrir.

3.4.4. Le tchat.

Le tchat apparaît lorsque vous êtes sur la carte du monde. Ce tchat vous permet de dialoguer avec les personnages alentour.

Il existe plusieurs canaux. Ces canaux ont été mis en place pour s'imprégner dans un jeu de rôle possible entre les joueurs.

3.4.4.1. Parler.

Ce canal permet de vous faire entendre sur toute la zone visible de la carte. Plus précisément, à 7 cases autour de vous. Au-delà, personne ne peut entendre votre conversation.

3.4.4.2. Guilde.

Si vous êtes dans une guilde, ce canal apparaît et vous permet de dialoguer avec les membres de votre guilde. Personne d'autres, hors de votre guilde, ne peut vous entendre.

3.4.4.3. Groupe.

Si vous avez créé un groupe, ce canal apparaît et vous permet de dialoguer, seulement, avec les membres de votre groupe. Personne d'autre, hors groupe, ne peut vous entendre.

3.4.4.4. MJ.

Ce canal est à utiliser avec précaution et parcimonie. Il permet de dialoguer avec les maîtres du jeu qui sont en ligne. Sauf cas rares tels que bugs, problèmes avec joueurs, vous n'avez pas à utiliser ce canal.

3.4.4.5. Division.

Ce canal permet de dialoguer, seulement avec les membres de votre division. Personne d'autre hors de votre division ne peut vous entendre. Lorsque vous êtes sur le canal division, un filtre vous empêche de voir les messages des autres canaux, sauf du canal MJ.

3.4.5. Quelles actions sur les Shinigamis adverses ?

Lorsque vous rencontrez un personnage sur la carte, il vous est possible d'exécuter certaines actions en passant la souris sur celui-ci.

3.4.5.1. Attaquer.

Dans la plupart des zones, il vous est possible d'attaquer n'importe quel shinigami. Certaines zones étant anti-pvp.

Attention, attaquer un Shinigami de plus bas niveau que vous, vous fait perdre de la réputation et ne vous fait gagner que très peu d'xp, Koro et reiatsu. (6 niveaux de moins)

3.4.5.2. Fouiller.

Lorsque vous apercevez un Shinigami à terre, vous avez la possibilité de le fouiller. Cette action dure 2 minutes pendant laquelle vous fouillez le shinigami pour trouver koro ou objets.

Mais attention, le shinigami pourrait se réveiller et se défendre alors prenez garde.

3.4.5.3. Soigner.

Lorsque vous apercevez un shinigami, vous avez la possibilité de le soigner avec un de vos sorts. Soigner un shinigami demande du temps, ce temps est proportionnel à la volonté que vous avez.

Plus vous avez de volonté plus le temps pour soigner diminue.

Vous devez obligatoirement avoir au moins un sort de soin pour soigner un shinigami. De plus, vous gagnez 0,5 point de réputation pour un soin effectué. Attention, le même soin sur un même joueur ne donne plus de réputations avant 3h.

3.4.5.4. Ressusciter.

Lorsque vous apercevez un shinigami gisant à terre, vous avez la possibilité de le ressusciter avec un des sorts de résurrection. (Sort accessible uniquement aux Médecins).

Une résurrection est très couteuse en reiatsu et demande un certains temps. Ce temps diminue selon votre volonté.

De plus, vous gagnez 2 points de réputation par résurrection.

3.4.5.5. Défier.

Vous pouvez défier n'importe quel Shinigami, peu importe le niveau. Un défi est un combat amical, il ne rapporte pas de réputation et de points d'ennemi/allié tué, de koros. Si vous mourrez, vous ne perdez pas non plus de réputations ou de koros.

Vous pouvez faire 10 défis par jour. Pour en avoir plus, il vous faut le Shinigami Premium.

3.4.5. La pression spirituelle.

La capacité pression spirituelle est accessible dès que vous atteignez le stade de shinigami et permet de pulvériser les Yomas faibles et gênant votre avancée. De ce fait, vous ne perdez plus de temps pour vous déplacer.

Elle est représentée par une icône placée à droite de vos jauges de pv et de reiatsu.

La pression spirituelle permet de détruire les yomas plus faible que vous, en dépensant une quantité de reiatsu plus ou moins grande selon le niveau du Yoma détruit. Lorsque cette capacité est activée, vous ne perdez pas de reiatsu en continu, mais uniquement lorsqu'un Yoma devait vous attaquer (Le combat ne se déclenche donc pas).

La quantité de reiatsu utilisée se calcule comme ceci : niveau du yoma x 5.

Elle permet donc de détruire les yomas dans toutes les zones dans lesquelles le niveau maximum des Yomas est de minimum 5 niveaux de moins que vous. Si la différence de niveaux entre vous et le niveau maximum des yomas de la zone est inférieure à 5, pression spirituelle devient inefficace et ne vous protège plus.

Exemple : Vous êtes dans une zone [20, 23] et vous êtes niveau 27. Et bien, vous ne serez pas protégé car le niveau max de la zone est 23 et $27 - 23 = 4$. Comme il faut au moins 5 niveaux de différence, ça ne marche pas.

De plus, pression spirituelle ne fonctionne pas non plus dans les zones où les Yomas évoluent avec votre niveau.

(Vous pouvez voir si la technique est activée ou non en regardant l'icône. Cette dernière est en surbrillance lorsque la technique est active. A chaque actualisation de la page, elle se désactive.)

3.5. Les groupes d'expédition.

Un groupe d'expédition est composé de 5 joueurs maximum + le créateur du groupe (Soit 6).

Un groupe d'expédition se veut rapide à créer et à quitter. Il n'y a aucune contrainte et engagement. Il faut voir ça comme un groupe de pote qui part à l'aventure et qui souhaite le faire ensemble. Mais si un des joueurs se déconnecte, vous l'éjecter et vous prenez quelqu'un d'autre. C'est aussi simple que ça.

Il est possible d'inviter les joueurs dans votre groupe directement sur la carte en cliquant sur le personnage et sur « Inviter le joueur dans votre groupe »

Donc un groupe d'expédition permet de mettre en commun vos gains (Sauf objet et réputation) obtenu sur un Yoma et boss.

C'est à dire que lorsque vous faites parti d'un groupe, que vous tuez un Yoma et que les joueurs qui sont dans votre groupe sont dans assez proches* de vous, les gains gagnés sont répartis entre les membres qui sont proches* et actifs*.

**Proches : 7 cases maximum autour de vous.*

**Actifs : Au delà de 5 minutes d'inactivités, un joueur n'est plus considéré comme actif.*

Vous gagnez moins mais si tout votre groupe s'y met, ce sera plus rapide.

Exemple :

Vous avez 3 joueurs dans votre groupe + vous-même. Vous tuez un Yoma et seul 2 des joueurs sont dans votre zone (proches de vous), le 3ème étant à l'autre bout de la carte, alors vos gains seront réparti **seulement avec ces 2 joueurs.**

Quand nous disons « réparti », cela veut dire que vos gains sont divisé en fonction du nombre de joueurs dans votre groupe et dans votre zone.

Dans notre exemple, il aurait été divisé par 3 car il y a les 2 joueurs, et vous-même.

Attention, si la différence de niveau entre les joueurs du groupe est trop élevée, les gains répartis seront pratiquement nuls. Une différence de 5 niveaux maximum est préférable, si vous voulez que ce soit rapide.

Le groupe permet aussi de combattre les boss ensemble. (Voir chapitre « Les combats de boss en groupe »)

3.6. Les combats.

Un des objectifs principaux d'un shinigami est d'éradiquer les Yomas. Pour se faire, il faut les combattre. Pour cela, vous avez plusieurs actions à votre disposition.

3.6.1. Attaque Principale.

L'attaque principale est un coup de Zanpakuto direct. C'est le coup de base d'un shinigami. Il inflige des dégâts qui dépendent principalement de la puissance physique. Un coup critique peut être possible. Vous avez 1 chance sur 15 d'en effectuer un. S'il réussit vos dégâts sont augmentés de 10 à 15%. Vos chances d'effectuer un coup critique peuvent être augmentées.

3.6.2. Défense.

La défense permet de se défendre contre les attaques adverses. Que ce soit attaque physique ou spirituelle. Elle est calculée selon votre défense physique.

3.6.3. Repli.

Le repli permet de se retirer du combat. Elle est basée sur votre agilité. Pour réussir un repli, vous avez par défaut une chance sur 4 si votre agilité est environ égale à celle de l'adversaire. Plus votre agilité est supérieure plus vos chance augmentent jusqu'à réussir un repli en une fois. Si le repli réussie, vous perdez 30 points en reiatsu. Attention, si vous avez moins de 30 reiatsu, le repli puisera dans votre reiatsu maximum.

3.6.4. Hado.

Le Hado regroupe tous les sorts de Hado que vous possédez et connaissez. Vous pouvez les utiliser si vous avez le reiatsu nécessaire.

3.6.5. Bakudo.

Le Bakudo regroupe tous les sorts de Bakudo que vous possédez et connaissez. De même que le Hado, vous pouvez les utiliser si vous avez le reiatsu nécessaire.

3.6.6. Zanjutsu.

Le Zanjutsu regroupe toutes les techniques de Zanjutsu que vous possédez et connaissez. De même que le Hado et Bakudo, vous pouvez les utiliser si vous avez le reiatsu nécessaire.

3.6.7. Attaque directe.

En lançant une attaque, que ce soit Hado, Zanjutsu, vous aurez la possibilité de la lancer en attaque directe.

La lancer en attaque directe permet d'ignorer la défense (physique ou spirituelle) de l'adversaire et de le toucher directement.

Cependant, une attaque directe ne réussit que si votre agilité est supérieur à l'agilité de l'adversaire.

Dans la plupart, des cas vous avez une chance sur 2 de réussir votre attaque.

Sauf si vous avez 300 points d'agilité en plus que votre adversaire, votre attaque directe réussit automatiquement.

En étant assassin, vous avez la possibilité de lancer votre attaque principale en attaque directe.

3.6.8. La critique.

Une critique est un coup fatal porté à l'adversaire, ce coup arrive de façon aléatoire, ce n'est pas vous qui l'activez.

Une critique a 1 chance sur 15 de réussir. Si réussie, elle augmente de 10 à 15% les dégâts de l'attaque.

Une critique ne fonctionne qu'avec l'attaque principale.

3.6.9. Transformation.

Vous pouvez vous transformer en combat si vous en êtes capable. Se transformer, n'est pas considéré comme une action pendant un round. Vous pouvez donc effectuer une autre action juste après.

3.6.10. Le JCJ : Joueur Contre Joueur.

Le JCJ se déclenche lorsque vous attaquez un autre joueur et non un PNJ (Personnage non joueur).

Les combats en JCJ sont en direct / actif. C'est à dire que vous ne pouvez pas attaquer un joueur s'il n'est pas connecté et devant son écran.

Car pendant ces combats, c'est vous qui contrôlez vos personnages et non un robot.

Si votre adversaire, pendant un combat, se déconnecte ou à un problème de connexion et qu'il ne peut donc pas activer une attaque, il passera en mode automatique et essaiera de se replier à chaque tour jusqu'à la fin du combat.

Ces combats se déroulent au tour par tour, vous avez 40 secondes pour choisir ce que vous allez faire.

Au delà de ces 40 secondes et si vous n'avez pas choisi votre attaque, vous attaquerez avec votre attaque principale automatiquement.

En JCJ, les gains sont plus élevés qu'en JCM. Cependant, attaquer un joueur beaucoup plus faible (-5 niveau) que vous, vous fera perdre de la réputation et les gains diminueront.

Pendant ces combats, il est possible de vous faire soigner par vos coéquipiers. S'ils ont un sort de soin ou même de boost, ils peuvent le lancer sur vous pendant que vous êtes en combat et les effets s'appliqueront.

3.6.11. Le JCM : Joueur Contre Monstre.

Le combat JCM se déclenche lorsqu'un Yoma vous attaque. Les Yomas sont contrôlés par un robot, et ont une intelligence assez minime. Ils agissent selon leurs instincts.

Le JCM se déroule en tour par tour, un tour durant 30 secondes. Au delà de ces 30 secondes et si vous ne faites aucune technique, l'attaque principale se lancera automatiquement.

Les combat JCM sont à mort.

Les gains sont proportionnels à la différence de niveau entre vous et le Yoma. Plus le Yoma a un niveau élevé par rapport à vous, plus les gains seront élevés. Si vous avez de la chance, vous pourrez aussi gagner des objets.

3.6.12. Le JCB : Joueur Contre Boss.

Le combat JCB se déclenche lorsque vous attaquez un boss. Généralement, c'est vous qui devez le provoquer en combat et c'est comme ça que l'on sait que c'est un boss.

Les boss sont plus fort que les Yomas normaux, ils ont des pvs et caractéristiques plus élevées que la moyenne. Il faut donc vous préparer en conséquence.

Surtout qu'un boss n'est défilable qu'une fois par jour.

Cependant, les gains sont très élevés et vous avez plus de chance de trouver un bon objet.

3.6.13. Le GCB : Groupe Contre Boss.

Le combat GCB se déclenche lorsque vous décidez d'attaquer un boss en groupe. Lorsque vous choisirez ce mode, vous devrez choisir les membres de votre groupe qui participeront au combat.

Ces membres doivent obligatoirement être connectés et à quelques cases de vous. N'importe quel niveau peut participer mais attention un boss en GCB est plus fort que ce même boss en JCB.

Cependant, il rapporte plus de gains et donne obligatoirement un objet (Sauf si vous êtes mort). Et surtout si vous mourrez et que vos coéquipiers tuent le boss moins de 20 minutes après votre mort, vous toucherez une partie des gains (Xp, reiatsu, Koro).

Les gains obtenus sont répartis avec tous les membres qui ont combattu le boss. C'est à dire que si le boss donne en solo : 800 xps. Alors si vous êtes 4 à le combattre, les 800 seront répartis pour ces 4 joueurs mais ceci est répété pour chacun de ces joueurs.

- Le joueur 1 obtiendra 200xps et donnera 200xps à chacun.
- Le joueur 2 obtiendra 200xps et donnera 200xps à chacun.
- Le joueur 3 pareil, etc....

En gros, il vous sera affiché que vous gagnerez 200xps mais comme chacun vous redonne sa part, vous obtiendrez au final 800xps.

Mais attention, si un joueur meurt pendant le combat, il comptera dans la répartition du butin, mais lui comme il est mort ne fera aucune contribution. Cela veut dire que si vous êtes 3 et que 1 joueur meurt, pour un gain de 600xps :

- Le joueur 1 obtiens 200xps et donne 200xps à chacun.
- Le joueur 2 obtiens 200xps et donne 200xps à chacun.
- Le joueur 3 est mort, il obtiens 200xps mais ne donne rien puisqu'il n'a rien gagné. (Sauf si 20 minutes sont écoulés après sa mort, il ne sera pas compté dans la répartition)

Du coup, chacun aura 400xps au lieu de 600xps à cause du mort mais le mort n'aura au moins pas combattu pour rien.

Donc dans ce genre de combat, 3 positions sont possibles :

- En première ligne
- Au centre
- En retrait

En première ligne

Les joueurs sont face au boss et sont confrontés directement à lui et n'ont que 12 secondes pour réagir à chaque round, auquel cas le boss attaque.

Au centre

Les joueurs sont derrière les premières lignes. Ils sont assez éloignés du boss et de ce fait perdent 15% sur leurs dégâts. Cependant, ils ont 25 secondes pour réagir et 50% de chance de ne pas se faire attaquer par le boss.

En retrait

Les joueurs sont derrière tous les autres et bien éloignés du boss. De ce fait, ils perdent 35% sur leurs dégâts. Cependant, ils ont 40 secondes pour réagir et 70% de chance que le boss ne les attaque pas.

A vous de voir quelle stratégie adoptée en fonction du type de joueur en sachant qu'il est possible de soigner les joueurs pendant le combat.

Attention, un joueur ne peut lancer une confrontation que toutes les 16 heures après avoir combattu le boss. Cependant, il peut être invité à une attaque de groupe toutes les 4h après avoir combattu le boss.

3.6.14. Les dégâts élémentaires.

Certaines techniques bénéficient de dégâts élémentaires, indiqués sous la forme d'un pourcentage. Par exemple : Element foudre : 10%.

Ce pourcentage représente la part des dégâts de votre attaque qui sera changée en dégâts élémentaires.

Ainsi, si avec un sort vous infligez 100 de dégâts total, et que le sort en question bénéficie de par exemple 10% dans un élément, vous infligerez à votre adversaire 90 de dégât basique (neutre) + 10 de dégâts élémentaires dans l'élément concerné.

La particularité de ce type d'attaque est que la partie élémentaire n'est pas absorbable par la défense spirituelle/physique, ni par un bouclier classique.

Pour absorber ces dégâts élémentaires, il vous faudra un bouclier élémentaire dont l'élément est le bon. Vous pouvez aussi utiliser l'action défense, dont le quart de sa valeur sera soustraite aux dégâts élémentaires.

Exemple : Je fais 100 de défense avec l'action défendre, et bien je divise par 4 cette valeur soit $100/4 = 25$. Et je soustrais ces 25 aux dégâts élémentaires que je suis censé me prendre.

3.7. Les divisions.

Il existe 13 divisions, la 1ère n'étant pas accessible. Il y a donc les 12 dernières possibles.

Le choix d'une division se fait lorsque vous devenez Shinigami.

Chaque division a un rôle et une spécialité, cette spécialité apporte un bonus aux actifs de la division et ce bonus est de plus en plus fort selon le rang que vous avez dans la division.

En fait, dans chaque division, il existe 6 rangs qui sont :

- Capitaine.
- Lieutenant.
- 3ème siège.
- 4ème siège.
- Soldats d'élite.
- Soldats.

Dans les 4 premiers rangs, il ne peut y avoir qu'un seul et unique joueur. Les autres joueurs sont répartis dans les 2 derniers rangs.

Chacun de ces rangs permet d'obtenir une partie du bonus de la division. C'est à dire que, par exemple, une division a un bonus de 10% en force.

Alors le capitaine aura 100% du bonus. C'est à dire 100% des 10% en force donc le bonus entier.

Le lieutenant aura 80% du bonus soit 8% en force.

Le 3ème siège aura 60% du bonus soit 6%.
Le 4ème siège aura 40% du bonus soit 4%.
Les soldats auront 20% du bonus soit 2%

Voici donc la liste des divisions avec leurs spécialités et bonus :

- **2ème division :**
 - Spécialisée sur la vitesse de frappe.
 - Bonus : 30% maximum en rapidité.

- **3ème division :**
 - Spécialisée en traque des Yomas.
 - Bonus : 15% maximum en force et 15% maximum en constitution.

- **4ème division :**
 - Spécialisée en soin.
 - Bonus : 21% maximum en volonté et 9% maximum en constitution.

- **5ème division :**
 - Spécialisée en "techniques".
 - Bonus : 8% maximum en force, 8% maximum en rapidité, 8% maximum en constitution et 8% maximum en volonté.

- **6ème division :**
 - Spécialisée en sorts.
 - Bonus : 30% maximum en volonté.

- **7ème division :**
 - Spécialisée en survie.
 - Bonus : 30% maximum en constitution.

- **8ème division :**
 - Spécialisée en "maîtrise".
 - Bonus : 15% maximum en force et 15% maximum en volonté.

- **9ème division :**
 - Spécialisée en négociations.
 - Bonus : 17% maximum en constitution et 13% maximum en rapidité.

- **10ème division :**
 - Spécialisée en exécution.

- Bonus : 17% maximum en force, 7% maximum en rapidité et 7% maximum en constitution.
- **11ème division :**
 - Spécialisée en force de frappe.
 - Bonus : 30% maximum en force.
- **12ème division :**
 - Spécialisée en recherche.
 - Bonus : 19% maximum en rapidité et 11% maximum en volonté.
- **13ème division :**
 - Spécialisée en combat à mains nues.
 - Bonus : 17% maximum en constitution, 7% en rapidité et 7% en volonté.

3.8. Les spécialisations.

Les spécialisations sont accessibles dès le niveau 20. A partir de ce moment là, vous aurez le choix entre 5 spécialisations.

Pour plus d'informations, rendez-vous à cette adresse : [Les Spécialisations](#)

3.9. CNR : Craftable Natural Ressource.

Le CNR peut paraître assez obscure pour certains mais très utile et amusant.

Il permet de créer tout un tas d'objets grâce à d'autres objets. Il est divisé en plusieurs métiers qui sont :

- La cuisine : Création de nourriture.
- L'alchimie : Création de potions.
- La forge : Création d'armes et objets divers.
- La tannerie : Création de gants.
- La bijouterie : Création d'anneaux et colliers.

Chaque métier permet de créer des objets différents et spécifiques, et selon votre niveau, vous aurez accès à des recettes / objets plus puissants.

Chaque objet qu'il est possible de créer dans un des métiers a besoin de divers objets qu'il faudra fusionner pour l'obtenir. Sans ces objets, il sera impossible de lancer la création.

Chaque création a une durée définie et des chances de réussite différentes.

Attention, une création peut échouer ! Certaines étant plus dures à réaliser que d'autres.

3.10. Les mises à prix/Contrats d'assassinat.

Ce système permet de créer un contrat d'assassinat sur la tête d'un shinigami du clan opposé en échange d'une prime.

Et, ça permet s'il y a des contrats de se faire pas mal de Koros en allant tuer la cible.

3.10.1. Où trouver un contrat.

Tous les shinigamis, qui ont un contrat sur leur tête, se retrouvent sur le **tableau des Shinigamis recherchés**.

Ce tableau se trouve sur la **grande place dans la ville de votre clan** (Au même endroit où sont les enchères).

Sur ce tableau, vous avez donc la liste des Shinigamis recherchés. Pour chaque Shinigami, vous pouvez voir le nombre de contrats en cours sur sa tête ainsi que la prime totale cumulée de tous ces contrats. Ce qui montre à quel point il est recherché.

3.10.2. Prendre/Accepter un contrat.

Si vous cliquez sur l'un des Shinigamis recherchés, vous apercevrez tous les contrats qui sont sur sa tête et pour chaque contrat, vous verrez le nombre de chasseurs(*) sur ce contrat, la prime et la date de fin du contrat.

*Un chasseur est un joueur qui a accepté un contrat. Mais vous pouvez les appeler n'importe comment, c'est pour l'exemple..

La date de fin de contrat est importante car dès que celle-ci est atteinte, le contrat est immédiatement annulé. Évitez de prendre un contrat qui arrive sur sa fin sauf si vous êtes sur de pouvoir tuer la cible rapidement.

Donc il peut y avoir plusieurs contrats sur un même shinigami. Vous pouvez prendre n'importe quel contrat sur un shinigami mais seulement un contrat sur un même shinigami.

Mais attention, plusieurs chasseurs peuvent prendre le même contrat que vous ! Et c'est celui qui tue en premier la cible qui remporte la prime.

Il y a donc une course entre tous les chasseurs de prime pour tuer la cible et obtenir la récompense.

Il vaut donc mieux parfois prendre un contrat avec une prime faible mais avec peu de chasseurs pour être sûr de ne pas se faire piquer la cible, mais chacun fait comme il l'entend.

Lorsque vous acceptez un contrat, il apparaît dans "Mes contrats" mais aussi dans le nouvel onglet "CONTRAT" à côté du journal de mission. Cet onglet permet de visualiser l'état de vos contrats (Expiré, accompli par un autre, etc..) lorsque vous êtes en déplacement.

Lorsqu'un autre chasseur, avec le même contrat que vous, tue la cible, vous recevez un message comme quoi le contrat est terminé. Il n'est donc plus possible d'obtenir la prime.

3.10.3. La création d'un contrat/Mise à prix.

Lorsque vous êtes sur le tableau des shinigamis recherchés, vous avez un onglet "Créer un contrat".

Si vous cliquez dessus, plusieurs champs vont s'afficher :

- Le pseudo de la cible. Correctement orthographié.
- La prime en Koros. Cette prime a un montant maximum, ce montant se base sur le niveau, la réputation, les yomas tués, les ennemis tués, le rang, les boss tués et la richesse de la cible.
- La durée du contrat : De 3 à 15 jours. Au delà de cette durée, le contrat s'annule. Vous devrez le renouveler si besoin.
- Rester anonyme : Votre pseudo est écrit sur le contrat que vous créez, vous pouvez décider de ne pas l'afficher si besoin.
- Signature/mot : Vous pouvez laisser un mot à la cible lorsqu'il sera mort par un des chasseurs. Un message anonyme lui sera envoyé par MP. Attention, car toutes insultes ou non respect du joueur sera sévèrement punis.

Une fois validé, la prime est prélevée de votre bourse et votre contrat apparaît dans l'onglet "Mes contrats" et aussi dans l'onglet "CONTRAT".

Vous pouvez supprimer votre contrat tant qu'aucun chasseur ne l'a accepté (Vous récupérez les Koros mis en jeu). Et vous pouvez le modifier quand vous voulez.

Dès qu'un chasseur accomplit votre contrat, vous recevez un message par MP pour vous prévenir.

3.11. Le système de visualisation progressive des caractéristiques.

Le système de visualisation progressive des caractéristiques permet de donner plus de suspense aux combats et de laisser une petite touche d'anonymat aux combattants, en cachant partiellement les caractéristiques de l'adversaire.

Ces dernières seront affichées sous la forme d'intervalles générés aléatoirement. Cela signifie que la valeur réelle de la caractéristique peut se trouver n'importe où dans cet intervalle, et n'est pas forcément au milieu de ce dernier.

Chaque intervalle rétréci progressivement en fonction des actions que vous, et votre

adversaire, ferez durant le combat.

Pour évaluer l'intervalle de force de l'adversaire :

- Se prendre une attaque principale (Directe ou non).
- Se prendre une attaque de zanjutsu.
- Grâce à un jet de réussite de force d'une technique sur votre adversaire.

Pour évaluer l'intervalle de rapidité de l'adversaire.

- Se prendre une attaque directe.
- Se replier ou que l'adversaire se repli.
- Grâce à un jet de réussite de rapidité d'une technique sur votre adversaire.

Pour évaluer l'intervalle de constitution de l'adversaire.

- Lancer une attaque principale (Directe ou non), il faut qu'elle réussisse.
- Lancer un zanjutsu.
- Grâce à un jet de réussite de constitution d'une technique sur votre adversaire.

Pour évaluer l'intervalle de volonté de l'adversaire.

- Lancer un Hado (Directe ou non), il faut qu'il réussisse.
- Se prendre un Hado, s'il réussi.
- Grâce à un jet de réussite de volonté d'une technique sur votre adversaire.

Pour déterminer la valeur exacte d'une caractéristique, il faut plus ou moins une dizaine d'actions.

Ce système est activé lors de tous les types de combats, sauf des JCM (joueur contre monstre).