

# Les mécaniques secondaires



## Le système de restriction

### Alimentation restreinte

Par défaut "**Tales of Survivalism**" interdit de manger/boire avec un certain nombres d'accessoires du jeu. Partez du principe que tout item couvrant la bouche comme :

- Un casque de moto intégral
- Un casque médiéval
- Un masque de soudure
- Une cagoule avec un seul trou
- Un masque de chirurgien
- Un bandana sur la bouche
- Un masque à gaz
- ect ect

Vous empêchera d'avoir l'action "manger/boire" quand vous le porterez.

# Brulures aux mains

Désormais, tout objet dont la température est supérieure à "Tiède" provoquera des blessures à votre personnage. La seule issue est le port de gants en matière résistante à la chaleur et couvrant les doigts, comme les gants des types suivants :

- Gants de travail
- Gants en cuir
- Gants de combat renforcés

Les gants de matières synthétiques comme la laine, le caoutchouc, le latex, mais aussi les gants de type "mitaine" sont à proscrire.

## Transition Météorologique

Notre mod permet selon les conditions climatiques en terme de température, de passer de la pluie à la neige et inversement automatiquement. La zone où se trouve le joueur est prise en compte, et donc les zones en bord de mer plus chaudes auront moins tendance à présenter de la neige que les zones élevées.

[https://www.youtube.com/embed/mtdY\\_b84eIU](https://www.youtube.com/embed/mtdY_b84eIU)

---

Révision #8

Créé 12 mai 2024 17:50:44 par Hellmaker2a

Mis à jour 23 octobre 2024 12:03:02 par Hellmaker2a