

Relatives aux armes

Attention !

Les vignettes ne se limitent pas qu'à l'objet qu'elles représentent, la recette **fonctionne même avec les objets hérités de celui-ci, ses variantes, mais aussi les variantes fabriquées** de "Tales of Survivalism".

Il est recommandé de lire le fonctionnement des mécaniques principales du mod avant de chercher à utiliser les recettes d'artisanat.

Exemple







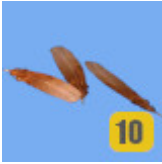


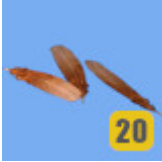

Cette vignette signifie que **tous les types** de couteaux (couteau en pierre, couteau à steak...), de machette (Kukri, machette orientale...) et de baïonnettes (Mosin, SKS, AK...) **y compris les variantes fabriquées**, sont utilisables. Ce principe s'applique pour l'ensemble des vignettes.

Ressources liées :

- 🗨️ Systeme d'inspection
- 🗨️ Ammo-Builder
- 🗨️ Exploitation des épaves, et utilisation du métal

Arc en bois primitif

Tenu en main	Objet à glisser	Résultat
--------------	-----------------	----------

		
Long baton	Corde	Arc
		
Petit Bâton	Plumes	Flèche primitive
		
Petit Bâton	Plumes	Flèche primitive

Arbalète artisanale

L'arbalète utilise les carreaux vanilla, y compris ceux qui peuvent être fabriqués.

Tenu en main	Objet à glisser	Résultat
		
Marteau	Morceau de métal	Mécanisme
		
Mécanisme	Corde	Tête
		
Scies	Bûche	Corps

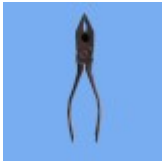


 <p>Corps</p>	 <p>Tête</p>	 <p>Arbalète</p>
--	---	---

Shotgun artisanal "Shorty .12"

Les cartouches utilisées pour cette arme sont les cartouches cal .12 vanilla.

Tenu en main	Objet à glisser	Résultat
 <p>Scies</p>	 <p>Buche</p>	 <p>Poignée</p>
 <p>Marteau</p>	 <p>Morceau de métal</p>	 <p>Mécanisme</p>
 <p>Poignée</p>	 <p>Mécanisme</p>	 <p>Base</p>
 <p>Scie à métaux</p>	 <p>Tuyeau</p>	 <p>Canon</p>
 <p>Base</p>	 <p>Canon</p>	 <p>Shorty .12</p>

Kits à munitions

Tenu en main	Objet à glisser	Résultat
<div></div> <div>Pincés</div>	<div></div> <div>Morceau de métal</div>	<div></div> <div>Kit munition</div>

Révision #26
Créé 12 mai 2024 17:50:45 par Hellmaker2a
Mis à jour 31 janvier 2025 17:51:43 par Hellmaker2a