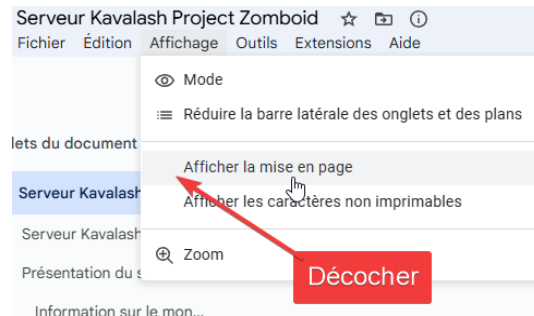


Serveur Kavalash

# Serveur Kavalash Project Zomboid

## Astuce d'affichage

Pour une lecture plus fluide, nous vous recommandons de désactiver l'option **Affichage > Afficher la mise en page** dans le menu en haut de votre écran.  
(Cette action améliore la lisibilité et supprime les marges de page.)



## Introduction

Ce guide a pour but de centraliser toutes les informations nécessaires à l'utilisation du serveur Kavalash sur Project Zomboid. Il est destiné aux nouveaux joueurs ainsi qu'aux membres réguliers souhaitant retrouver facilement les consignes, les règles et les bonnes pratiques.

 [www.kavalash.ovh](http://www.kavalash.ovh)

 [Serveur Discord](#)



Astuce d'affichage.....	1
Introduction.....	1
<b>Présentation du serveur.....</b>	<b>5</b>
Information sur le monde:.....	5
Information sur les zombies:.....	6
Personnalisation des mods.....	6
<b>Craft et Construction.....</b>	<b>8</b>
Craft Helper Continued.....	8
Build Roof.....	9
Buildable Wells (Wells Construction).....	10
Repair Wall Cracks.....	11
<b>Gestion de Base, Inventaire &amp; Récolte.....</b>	<b>12</b>
Manage Containers.....	12
Better Sorting.....	13
ExtraSauce Item Merge (esIC).....	14
Generator Time Remaining & Generator Range.....	15
Udderly Safe Login.....	16
Player Connection & Death Messages.....	17
Take Any Amount.....	18
More Lock Management.....	19
Les tutos des alcooliques pas très anonymes.....	20
<b>Véhicules – Nouvelles Mécaniques et Améliorations.....</b>	<b>24</b>
Vehicle Repair Overhaul.....	25
Standardized Vehicle Upgrades (Core, +V, +ZI).....	26
Fuel Side Indicator.....	27
Close Vehicle Door.....	28
Easy Lightbar Repair.....	29
Battery Jumpstarter.....	30
Flip Vehicle (plus trailer).....	31
Udderly Vehicle Respawn.....	32
No Smashed Cars.....	33
CarWanna (CW).....	34
Veracious Network's Garage (VN Garage).....	35
<b>Armes, Équipement &amp; Combat.....</b>	<b>36</b>
Noir's Attachments (Noir's Rifle Sling).....	36
Vanilla Firearms Expansion (VFE).....	37
Weapon Condition Indicator (« The Star »).....	38
Reload All Magazines.....	39
Craftable Metal Spear.....	40
Axe Overhaul.....	41
Maintenance Improves Repair.....	42
Authentic Z (Current).....	43
Undead Survivor.....	44

Spongie's Clothing.....	45
Vanilla Gear Expanded.....	46
Wolf Head (Cosmetic).....	47
Green Fire + Addiction.....	48
Sapph's Cooking.....	49
Mo' Crops (MCM).....	50
Grow Medicinal Herbs (GMH).....	51
Dr. Reaper's Vaccine.....	52
<b>Vie Quotidienne, Immersion &amp; Interface.....</b>	<b>53</b>
Common Sense (Bon Sens).....	53
Where Am I?.....	54
Map Legend UI.....	55
Map Symbol Size Slider Plus.....	56
Draw on Map.....	57
Proximity Inventory.....	58
Reorder The Hotbar.....	59
Reorder Containers.....	60
Simple Show XP.....	61
Descriptive Skill Tooltips.....	62
More Description for Traits.....	63
Muties Context Menu Icons.....	64
Has Been Read.....	65
Tidy Up Meister.....	66
KillCount (T-15 Killboard).....	67
Better Radio.....	68
Lifestyle: Hobbies.....	69
Serving Plates.....	70
Refillable Lighters.....	71
Les Ambitions (Mod Lifestyle).....	71
<b>Liste des maps custom.....</b>	<b>75</b>
Ashenwood.....	75
BedfordFalls.....	76
Blackwood.....	77
Chestown.....	78
Chinatown.....	79
Fort Rock Ridge.....	80
Grapeseed.....	81
Greenleaf.....	82
Lake Ivy.....	83
Ravencreek.....	84
Utopia.....	85
<b>Mod Kavalash.....</b>	<b>86</b>
Le système d'économie & de Shops.....	86
Le système de pod de restauration.....	86

Le système de claim de véhicules.....	86
Le système de transformation de véhicules.....	86
Système de Katana Custom.....	87
Le travail des bijoux.....	88
Le système de démontage de véhicules & recyclage.....	89

# Présentation du serveur

## Information sur le monde:

1 journée ingame	2 heures dans la vrai vie
Disparition des items jeter par terre	3 jours ingame (6h dans la vrai vie)
Disparition des corps de zombie	4 jours ingame (8h dans la vrai vie)
Respawn des items dans les conteneurs des villes vanilla	4 jours ingame (8h dans la vrai vie)
Maximum d'items pour dans un conteneurs pour respawn	4
Respawn des items dans les conteneurs des villes moddé	Plusieurs fois par jour à différent moment
La propagation du feu est désactivé pour éviter de gros dégât	
Vitesse de lecture des livres	X 2
Multiplicateur d'experiences	X 1
Nombre d'heure avant de pouvoir claim une maison	1 jour de survie ingame (2h dans la vrai vie)
Point de compétence gratuit supplémentaire à la création du personnage	10
Limite de véhicule claim	illimité (slot achetable via le menu gestion de véhicule)

### Information sur les zombies:

La résistance, la force, la vue, la vitesse et l'ouïe des zombies	Aléatoire pour chaque zombie (faible, moyen ou élevé)
Multiplicateur de population	X 4.0
Respawn des zombies (sans passage de joueurs)	4 jours ingame (8h dans la vraie vie)
Respawn des zombies	7 jours ingame (14h dans la vraie vie)
Multiplicateur de respawn	10% du nombre maximum de zombie
Nombre d'heures qui doit s'écouler avant que des zombies migrent vers des parties vides	72 heures ingame

## **Personnalisation des mods**

**⚠ Important : Les mods utilisés sur le serveur Kavalash ont très souvent été modifiés ou ajustés manuellement par l'administrateur afin de mieux correspondre aux besoins du serveur et à l'expérience de jeu souhaitée.**

**Cela signifie que même si vous connaissez ou avez déjà utilisé certains de ces mods sur d'autres serveurs, des différences peuvent exister :**

**Certaines recettes ont été rééquilibrées ou changées**

**Certains objets ont été renommés, modifiés ou désactivés**

**Des paramètres internes (poids, durabilité, effets, etc.) peuvent avoir été ajustés**

**Certaines fonctions ont été désactivées ou renforcées pour des raisons d'équilibrage ou de gameplay.**



# Craft et Construction

## Craft Helper Continued



Améliore l'interface de craft en permettant de rechercher plus facilement des recettes et d'afficher les ingrédients manquants pour les fabriquer. Très utile compte tenu du grand nombre de nouvelles recettes ajoutées par les mods, ce « craft helper » guide le joueur.

## Build Roof



Permet enfin de construire des toits fonctionnels sur vos bases. Sans ce mod, fabriquer un vrai toit étanche était difficile dans PZ ; désormais les joueurs peuvent ajouter des tuiles de toit au-dessus de leurs constructions pour se protéger de la pluie et avoir un abri complet.

## Buildable Wells (Wells Construction)



Autorise la construction de puits pour l'eau. Avec les bons matériaux et un niveau requis, vous pourrez creuser et construire un puits sur votre base pour une source d'eau permanente (ce qui pallie la coupure d'eau du jeu).

## Repair Wall Cracks



Offre la possibilité de réparer les murs fissurés ou endommagés des bâtiments. Utile pour reboucher les craquelures visuelles sur les murs (générées par l'érosion ou les dégâts) et ainsi remettre à neuf une base ou une maison.

# Gestion de Base, Inventaire & Récolte

## Manage Containers



Mod de gestion des conteneurs qui facilite le rangement et le tri du butin. Le joueur peut désigner quels types d'objets vont dans quels conteneurs (par exemple réserver une caisse aux « armes » ou aux « outils ») puis d'un seul clic transférer automatiquement tous les objets correspondants vers le bon stockage. En résumé, fini les longues séances de rangement objet par objet, cet outil intelligent s'en occupe et aide à garder une base ordonnée.

## Better Sorting



Améliore l'organisation des objets dans l'inventaire et les conteneurs. Ce mod **Common Sense** ajoute de nouvelles catégories et réorganise les items de façon plus intuitive (code de catégorisation automatique fourni par Franisz). Par exemple, les médicaments, outils, munitions, etc. seront regroupés proprement, rendant le tri et la recherche d'un objet bien plus rapides.

## ExtraSauce Item Merge (eslC)



QOL très pratique qui permet de **combinaer les objets consommables partiellement utilisés**. Plutôt que d'avoir plusieurs piles de piles électriques à moitié vides ou de multiples briquets presque vides, vous pouvez fusionner ces unités pour n'en faire qu'une pleine. Plus besoin de cliquer 30 fois pour transvaser du carburant ou de l'eau : une option « Merge All » s'en charge en deux clics, y compris en cherchant automatiquement dans les récipients autour de vous.

## Generator Time Remaining & Generator Range



Deux améliorations liées aux générateurs électriques :

- Time Remaining affiche au joueur le temps estimé avant que le générateur ne soit à court de carburant, ce qui évite de tomber en panne sèche par surprise. Vous pouvez voir par exemple « 5h d'autonomie restante » sur l'interface du générateur.
- Range (Portée) permet de visualiser ou d'ajuster la portée de couverture d'un générateur. En vanilla, un générateur alimente un rayon fixe ; avec ce mod, soit la portée peut être étendue, soit au moins elle est affichée pour savoir quels bâtiments sont alimentés. Très utile pour optimiser l'emplacement de votre générateur et alimenter toute votre base.



## Udderly Safe Login



Améliore la sécurité à la connexion des joueurs. Concrètement, ce mod rend votre personnage **invisible ou invulnérable pendant quelques secondes** quand vous apparaissez en jeu, afin d'éviter d'être tué par un zombie pendant l'écran de chargement. Sur un serveur multi, il protège les joueurs lors de la reconnexion (les zombies ne vous attaqueront pas immédiatement).

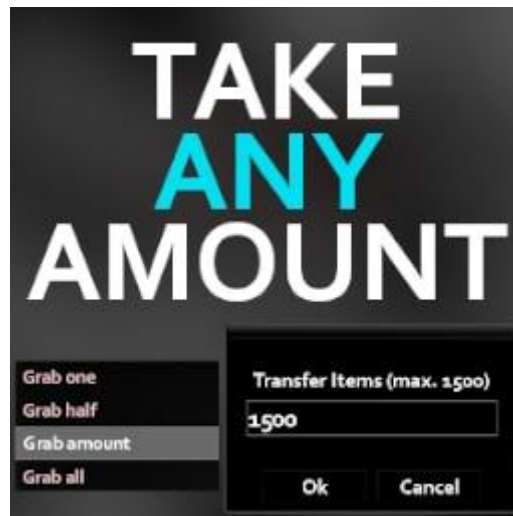
## Player Connection & Death Messages



## Player Death Message

Affiche dans le chat du serveur des notifications lorsqu'un joueur se connecte ou se déconnecte, et lorsqu'un joueur meurt. C'est purement informatif : par exemple « [JoueurX] a été tué » ou « [JoueurY] a rejoint la partie ». Cela peut ajouter du réalisme (on apprend qu'un survivant est mort) et aide à suivre l'activité sur le serveur.

## Take Any Amount



Permet de prélever précisément la quantité désirée d'objets dans une pile. Sans ce mod, on est limité à prendre 1, 5, 10 ou la moitié d'une pile. Avec Take Any Amount, vous pouvez par exemple prendre exactement 12 clous d'une boîte de 100 en une opération. Finies les frustrations de fractionnement !

## More Lock Management



More Lock Management améliore la gestion des serrures. Ce mod More Lock - key and lock management system permettrait par exemple de changer les serrures des portes, de retirer ou ajouter des serrures et de mieux gérer les clés associées. Un groupe de survivants peut ainsi normaliser les serrures de sa base (tout ouvrir avec la même clé) et gérer les accès plus finement que dans le jeu de base.

# Les tutos des alcooliques pas très anonymes

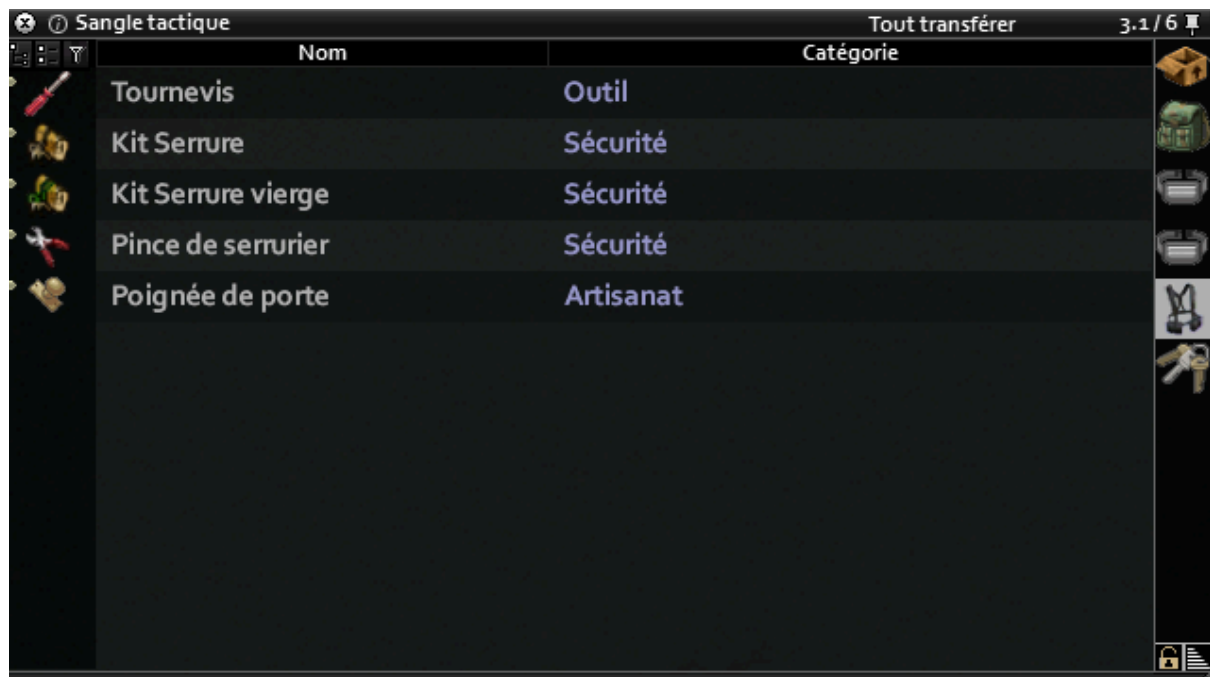
## Installation d'une serrure sur une porte











### Étape 1 : Préparation

Vous avez construit des murs ? Installé un portail ?

Procurez-vous ces objets dans votre inventaire principal :

*(Le kit de serrure et le kit de serrure vierge font la même chose : ils génèrent directement des clés une fois installés. Cependant, privilégiez le kit de serrure simple.)*



Sangle tactique		Tout transférer	3.1 / 6
	Nom	Catégorie	
	Tournevis	Outil	
	Kit Serrure	Sécurité	
	Kit Serrure vierge	Sécurité	
	Pince de serrurier	Sécurité	
	Poignée de porte	Artisanat	

(Le kit de serrure et le kit de serrure vierge font la même chose : ils génèrent directement des clés une fois installés. Cependant, privilégiez le kit de serrure simple.)

### Étape 2 : Vérifier la poignée de porte



Regardez si la poignée de porte possède déjà une serrure.

- **Si non**, le jeu vous affichera ceci :

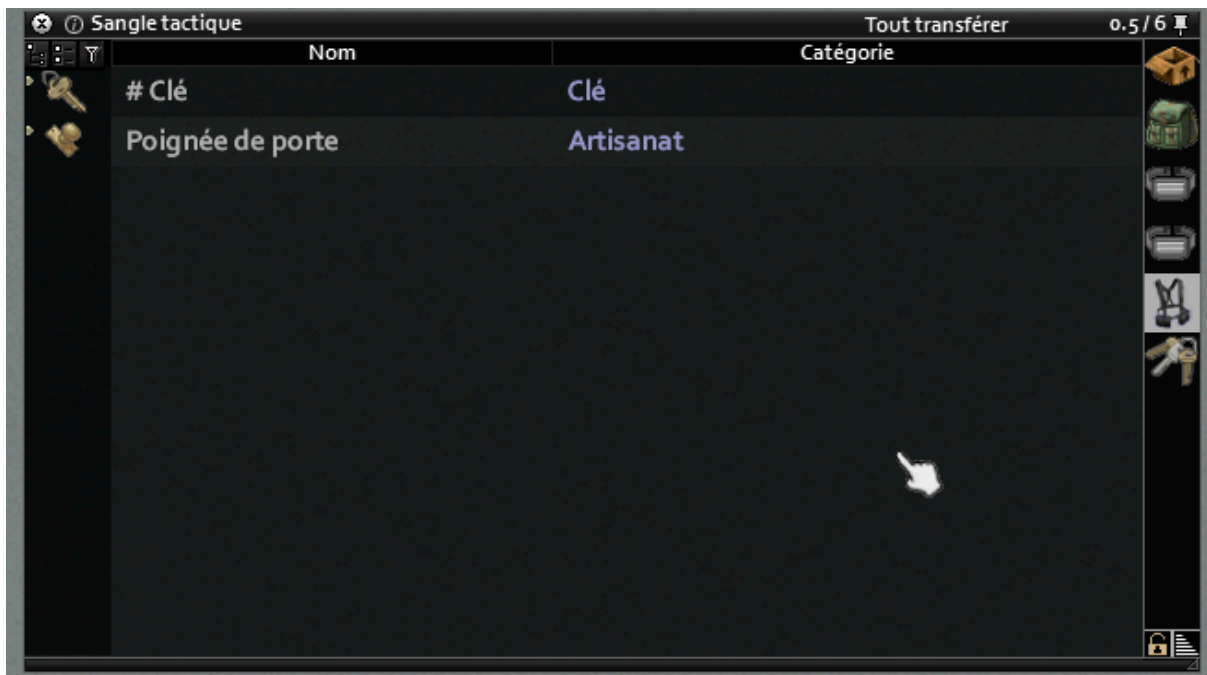


- **Si oui**, c'est une autre histoire : il vous faudra un outil à empreinte.

### Étape 3 : Ajouter une serrure à la poignée de porte

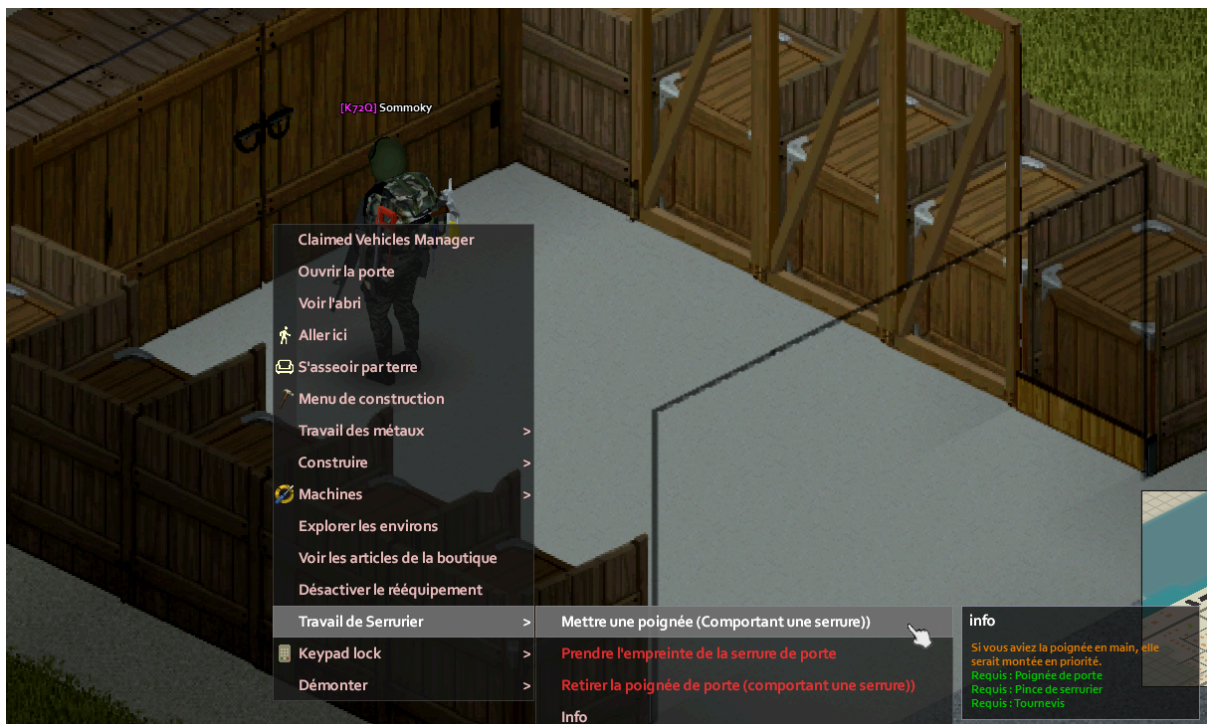


Une fois la serrure installée sur la poignée, vous obtenez la clé correspondante ainsi que la poignée verrouillable.



## Étape 4 : Installation sur la porte

Faites un clic droit sur la porte → Travail de serrurier → Mettre une poignée (comportant une serrure).



🎉 Félicitations ! Vous pouvez désormais verrouiller votre porte.





---

## ! Attention aux bugs !

Un bug peut survenir si vous décidez d'installer une serrure dans un bâtiment considéré comme « *fermé* » par le jeu.

Par exemple :

- une porte avec des sols au-dessus,
- ou des grilles vanilla autour.

Cela peut faire buguer la serrure.



👉 Dans ce cas, le plus simple est de prévoir une **double sécurité** : installez une serrure sur une **deuxième porte** qui, elle, ne sera pas considérée comme fermée par le jeu.





## **Véhicules – Nouvelles Mécaniques et Améliorations**

## Vehicle Repair Overhaul



Mod qui revoit en profondeur le système de réparation des véhicules. **Les réparations deviennent plus réalistes et complexes** : par exemple, il faut des pièces détachées compatibles pour remplacer une portière, la mécanique tient compte de l'état de chaque composant, etc. Cela rend la mécanique automobile plus intéressante pour les joueurs avancés, et donne de l'importance aux compétences de Mécanique et au cannibalisme de pièces sur d'autres voitures. (Ce mod peut augmenter la difficulté de garder une voiture en état, mais offre un gameplay mécanicien plus riche.)

## Standardized Vehicle Upgrades (Core, +V, +ZI)



Un ensemble de mods qui introduit la possibilité d'**améliorer et de customiser les véhicules de façon standardisée**. Concrètement, cela ajoute des améliorations modulaires : blindage, renforcement des pare-chocs, grilles de protection de fenêtres, ajouts de porte-bagages ou de réservoirs supplémentaires, etc. Les versions V et ZI sont sans doute des modules pour véhicules spécifiques ou une intégration avec Zombie Infection (peut-être des upgrades anti-infectés). Grâce à ce système, n'importe quel véhicule (y compris ceux ajoutés par mods) peut recevoir des upgrades équilibrées et non abusives. Les joueurs pourront donc équiper leur 4x4 d'un pare-buffle ou blinder les vitres d'une camionnette, ce qui prolonge la durée de vie de leurs véhicules face aux zombies.

## Fuel Side Indicator



Petit ajout très pratique : ce mod **indique de quel côté se trouve la trappe à carburant sur chaque véhicule**. Finie la manœuvre laborieuse à la station-service – une icône ou un repère sur le HUD vous montre si le réservoir est à gauche ou à droite. C'est un détail réaliste (toutes les voitures ont ce petit triangle sur le tableau de bord) et bienvenu quand on conduit de nouveaux modèles.

## Close Vehicle Door



Permet à votre personnage de **fermer automatiquement la porte du véhicule en sortant**, si vous oubliez de le faire. Cela évite de laisser la portière grande ouverte (ce qui d'une part peut décharger la batterie si l'habitacle s'allume, et d'autre part n'est pas très prudent vis-à-vis des zombies). Un petit confort qui met fin aux batteries à plat pour une porte laissée ouverte.

## Easy Lightbar Repair



Simplifie la réparation des gyrophares sur les véhicules de police, pompiers, etc. Dans le jeu de base, les barres lumineuses sur le toit sont difficilement réparables voire pas du tout. Ce mod permet de les réparer avec des pièces ou du matériel électronique, ce qui ravira les joueurs qui collectionnent les voitures de police et veulent leurs feux fonctionnels.

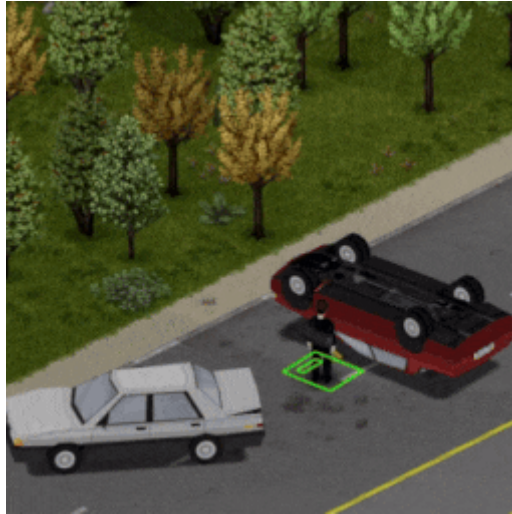
## Battery Jumpstarter

### Battery Jumpstarter



Ajoute un outil de démarrage d'appoint (un « booster » de batterie) pour voitures. Si votre batterie de voiture est à plat, vous pouvez utiliser ce jumpstarter pour démarrer le moteur sans avoir à trouver une autre voiture pour les câbles. Très utile en expédition isolée lorsque la batterie vous lâche !

## Flip Vehicle (plus trailer)



Donne la possibilité de **redresser un véhicule retourné ou embourbé**, y compris les remorques. En cas d'accident où votre voiture se retrouve sur le toit ou coincée dans un fossé, une option du mod vous permet de la remettre sur ses roues (avec un certain effort ou outil). Cela évite de perdre un véhicule juste parce qu'il s'est retourné dans le décor – un bon samaritain (ou vous-même) peut le basculer correctement.



## Udderly Vehicle Respawn



Système de **réapparition des véhicules**. Ce mod fait repop périodiquement des véhicules sur la carte (là où il n'y en a plus, notamment dans les parkings vides) pour maintenir un parc automobile exploitable. Utile sur le long terme multijoueur : si toutes les voitures ont été prises ou détruites, le serveur finira par en générer de nouvelles à des endroits prédéfinis, assurant que les nouveaux arrivants puissent aussi trouver un moyen de transport. (Les réglages typiques définissent un délai de respawn et des conditions, pour éviter le spawn abusif en pleine base des joueurs.)

## No Smashed Cars



Ce mod **empêche l'apparition des épaves de voitures partiellement détruites** sur la carte. Dans le jeu vanilla, de nombreuses voitures spawnées sont des carcasses inutilisables (vitres brisées, capot enfoncé, etc.). No Smashed Cars supprime ces spawn de véhicules endommagés : ainsi, soit une voiture spawn intacte, soit pas de voiture du tout à cet endroit. Résultat : vous trouverez moins d'épaves décoratives et plus de véhicules en bon état ou réparables. (Note : les « accidents » scénarisés, avec tas de voitures, restent présents – ce mod n'affecte que les voitures individuelles générées aléatoirement.)

## CarWanna (CW)



Un mod innovant autour de l'**économie des véhicules**. CarWanna introduit un système de commerce/échange de voitures via des pinks slips (certificats de propriété). Les joueurs peuvent vendre ou acheter des véhicules en jeu de façon plus structurée. Les véhicules peuvent être transformé en objet qui peuvent être stocker dans des conteneurs ou transmis plus facilement. Il ajoute aussi un concept de concession ou de valeur des véhicules. En somme, ce mod encourage le troc ou la vente de voitures entre survivants, simulant un marché automobile post-apocalyptique.

## Veracious Network's Garage (VN Garage)



Ce mod ajoute du contenu lié à l'entretien automobile, notamment un râtelier à pneus et d'autres éléments d'atelier mécanique. Cela permet aux joueurs de mieux organiser le stockage des pièces auto dans leur base (par ex. empiler proprement les pneus sur un

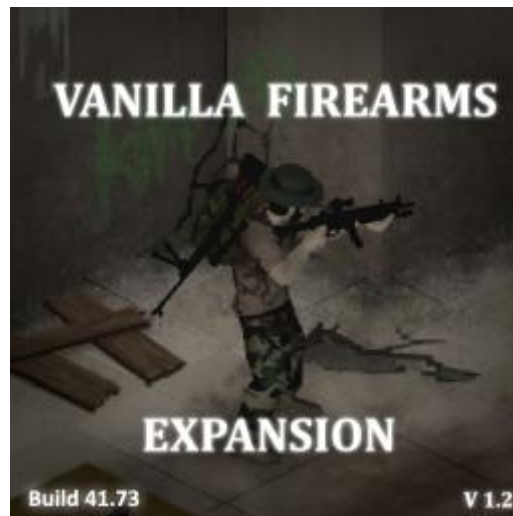
# Armes, Équipement & Combat

## Noir's Attachments (Noir's Rifle Sling)



Même si ce n'est pas un véhicule, ce mod figure ici car lié à un objet pour armes : il ajoute une sangle de fusil qui permet de porter une arme à l'épaule de façon plus réaliste (et potentiellement d'en réduire l'encombrement quand elle est en bandoulière). Utile pour les armes longues, la sangle permet de les équiper/déséquiper plus vite et d'en transporter une de plus sans l'avoir toujours en main.

## Vanilla Firearms Expansion (VFE)



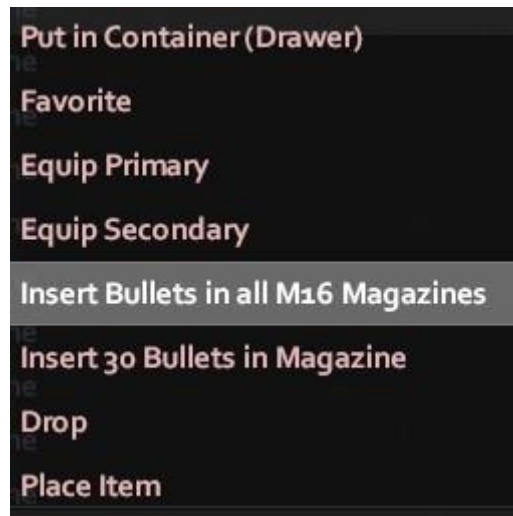
Ce mod étend l'arsenal du jeu en ajoutant de **nouvelles armes à feu** tout en conservant l'équilibre et l'esthétique vanilla. Vous trouverez ainsi de nombreux fusils, pistolets et fusils d'assaut supplémentaires, inspirés d'armes réelles, mais avec des caractéristiques cohérentes (calibres, dégâts, cadence) par rapport aux armes de base. L'objectif est d'enrichir le choix sans tomber dans l'excès. Par exemple, vous pourrez mettre la main sur un fusil à pompe Magnum, ou des variantes de M16, etc., avec un comportement crédible.

## Weapon Condition Indicator (« The Star »)



Affiche visuellement l'état d'usure de votre arme équipée en combat. Avec ce mod, vous verrez par exemple une petite étoile ou icône de couleur près de l'UI de l'arme, indiquant son **niveau d'usure/durabilité**. Plus besoin d'ouvrir l'inventaire pour vérifier si votre batte est en train de céder ou si votre fusil va s'enrayer : l'indicateur vous le signale d'un coup d'œil (vert = bon état, rouge = presque cassé, etc.). C'est un atout confort non négligeable en plein combat.

## Reload All Magazines



Un mod de confort orienté combat qui ajoute l'option de **recharger tous les chargeurs d'une arme d'un coup**. Plutôt que de recharger chaque chargeur vide un par un dans votre inventaire (procédure fastidieuse), cette fonction permet, si vous avez suffisamment de munitions sur vous, de remplir automatiquement l'ensemble de vos chargeurs vides pour une arme donnée. Ainsi, après une fusillade intense, un seul clic sur « Recharger tous les chargeurs » vous permettra d'être prêt à repartir au combat avec l'intégralité de vos chargeurs approvisionnés.



## Craftable Metal Spear



Permet de fabriquer une **lance métallique durable**. En vanilla, les lances se font avec des couteaux attachés à des bâtons (peu robustes). Ici, en combinant des pièces de métal (tuyaux, lames) vous pouvez obtenir une lance entièrement en métal, bien plus résistante, pour transpercer les zombies à distance de sécurité.

## Axe Overhaul



**Améliore les haches du jeu** : ce mod peut ajouter de nouvelles variantes de haches (hache de pompier, hachette, hache de bûcheron affûtée, etc.) et rééquilibrer leur efficacité. Il peut aussi introduire la fabrication de manches de hache de rechange ou augmenter la durabilité des haches en fonction de votre compétence en entretien. Globalement, il enrichit le gameplay pour ce type d'arme de mêlée, essentielle pour abattre des arbres ou des zombies.

## Maintenance Improves Repair



Mod équilibrage : il fait en sorte que votre **niveau de compétence Maintenance influe positivement sur la qualité des réparations d'armes et outils**. En clair, plus vous avez de Maintenance, plus vous restaurerez de durabilité en réparant une batte ou un marteau, et plus vos réparations auront de chances de réussir. Ceci encourage à monter la compétence Maintenance (habituellement un peu délaissée) et récompense les joueurs méticuleux qui entretiennent leur équipement.

## Authentic Z (Current)



Grand mod ajoutant énormément de **vêtements, tenues spéciales et accessoires cosmétiques inspirés d'éléments pop-culture et de l'univers zombie**. Les zombies peuvent apparaître avec ces nouveaux costumes (pompiers authentiques, tenues de police plus variées, costumes d'Halloween, équipements militaires authentiques, etc.) et les joueurs peuvent les récupérer. On y trouve par exemple des sacs à dos uniques, des gilets pare-balles variés, des masques (comme celui de Jason), etc. C'est un mod très apprécié pour la diversité visuelle : votre survivant peut vraiment se démarquer en termes de style vestimentaire, et les hordes auront un look moins uniforme. (Note : Authentic Z ajoute du contenu purement cosmétique, il n'y a pas d'impact de gameplay hormis le fait que certains vêtements peuvent avoir des propriétés d'armure ou de contenance similaires aux items vanilla équivalents.)

## Undead Survivor



Pack d'équipements et de vêtements tactiques immersifs. Ce mod ajoute des **tenues d'armure et de combat** inspirées d'un univers de survivants endurcis (gilets militaires, casques, protections corporelles, tenues camouflées, etc.). On y trouve par exemple des gilets pare-balles améliorés, des armures de motocross adaptées en protection, ou des uniformes de groupes de survivants. Le contenu vise à renforcer l'ambiance dernier survivant de l'apocalypse tout en fournissant de meilleurs vêtements de protection contre les morsures et coups.

## Songie's Clothing



Pack ajoutant de **nombreux nouveaux vêtements civils** (t-shirts, jeans, vestes, robes, etc.) pour varier la garde-robe. Songie's pack est connu pour incorporer des vêtements modernes, du casual au stylé, élargissant l'éventail de tenues disponibles en jeu. Résultat : plus de variété pour se fringuer comme bon vous semble

## Vanilla Gear Expanded



Introduit de **nouvelles pièces d'équipement** thématiquement cohérentes avec le jeu de base. Cela peut inclure des sacs, holsters, ceintures utilitaires, nouvelles variantes de vêtements (gants de cuir, casques de chantier, etc.) qui manquent dans la version vanilla. L'idée est d'étendre l'inventaire d'objets équipables sans dénaturer l'équilibre : par exemple, un nouveau grand sac de randonnée, un étui à fusil, de nouveaux types de chaussures avec avantages/inconvénients (rangers, bottes en caoutchouc contre les morsures mais lentes, etc.).

## Wolf Head (Cosmetic)



Ajoute un couvre-chef original : **une tête de loup taxidermée** à porter comme masque/casque. Purement cosmétique et fun, ce casque de loup permet d'errer tel un chasseur bestial. (Provient du mod « [COS] WolfHead » probablement, créé par CreamPie. Aucun impact si ce n'est le look menaçant !)



# Green Fire + Addiction



Jigga's Greenfire mod introduit la **consommation de cannabis** dans le jeu, avec diverses variétés de marijuana, et Addiction Mod y ajoute un système de dépendance pour certaines substances. Les joueurs peuvent trouver ou cultiver du cannabis (Greenfire) et l'utiliser, ce qui procure des effets sur le stress ou la douleur, mais avec Addiction, un usage répété peut entraîner une dépendance nécessitant une consommation régulière pour éviter des malus. Ce duo de mods simule l'usage de drogues douces et leurs conséquences, ajoutant une dimension "survie adulte" au jeu (gestion du stress vs. risques d'addiction).

## Sapph's Cooking



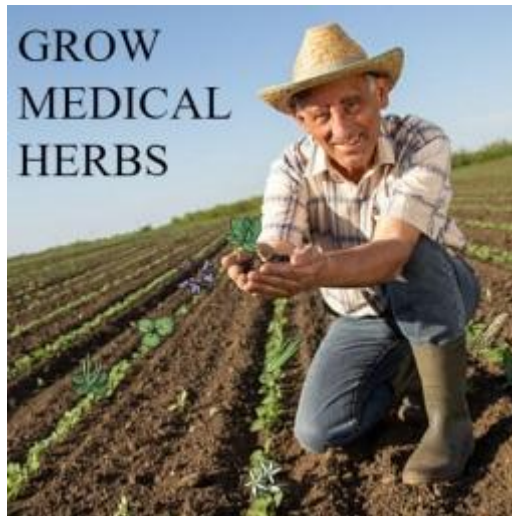
**Grand mod culinaire**, qui enrichit la cuisine avec de nouvelles recettes, ingrédients et possibilités. Vous pourrez préparer des plats plus variés : de nouvelles pâtisseries, des conserves maison, utiliser des épices, faire des marinades, etc. SapphCooking ajoute notamment des recettes de groupe (grands plats), la fabrication de fromage, de confitures, la distillation peut-être. Les survivants gourmets auront de quoi s'occuper aux fourneaux et améliorer le moral de tout le groupe grâce à des plats élaborés.

## Mo' Crops (MCM)



Mod d'agriculture qui ajoute de **nouvelles cultures et plantes** à faire pousser. Par défaut PZ limite les fruits/légumes cultivables, mais Mo' Crops introduit par exemple les **laitues, maïs, poivrons, avocats, arbres fruitiers et bien d'autres**. Cela corrige l'étrangeté de ne pas pouvoir planter certaines graines existantes en jeu. Dorénavant, en fouillant les magasins de jardinage ou les serres, vous pourrez trouver des graines d'aubergine, d'orange, etc., et diversifier vos cultures pour une alimentation plus variée sur le long terme. (Ce mod n'a pas de dépendance, il fonctionne plug-and-play sur Build 41.56+ et est compatible multijoueur.)

## Grow Medicinal Herbs (GMH)



Permet de cultiver des **plantes médicinales** normalement uniquement trouvables par cueillette. Les herbes (millepertuis, ginseng, échinacée, etc.) qui servaient aux remèdes d'herboristerie peuvent être semées dans votre jardin grâce à ce mod. Ainsi, un joueur doué en cueillette peut pérenniser sa production de plantes médicinales au lieu de compter sur le butin aléatoire. Indispensable pour qui veut se soigner de façon naturelle ou préparer des tisanes en quantité.

## Dr. Reaper's Vaccine



Un mod très important côté survie : il ajoute la possibilité de créer ou trouver **un vaccin contre le virus zombie**. Grâce à ce mod, le fatalisme d'une morsure peut être atténué : via des laboratoires de chimie et de médecine, un joueur peut tenter de synthétiser un vaccin (ou un remède) pour guérir l'infection zombifiante. Cela nécessite généralement de rassembler de nombreux ingrédients rares et de maîtriser les compétences Médicales. Le vaccin de Dr Reaper peut exister en version dose unique ou temporaire selon config (par exemple une injection régulière type Zombrex). En tout cas, cela offre un but ultime et une lueur d'espoir : la mort ne sera plus la seule issue après une morsure si vos survivants sont suffisamment avancés technologiquement.

# Vie Quotidienne, Immersion & Interface

## Common Sense (Bon Sens)



Ce mod ajoute de **nombreuses améliorations de logique** et d'ergonomie dans les actions du jeu[1]. Il s'agit de petits changements « de bon sens » qui facilitent la vie sans déséquilibrer le jeu, par exemple :

- Vous pouvez forcer l'ouverture des portes verrouillées, coffres de voiture et garages avec un pied-de-biche[2] (fonctionnalité manquante de base).
- Vous pouvez vider les sacs de sable/terre à volonté (pour remplir des sacs ou les déplacer proprement).
- On peut fabriquer des lances avec plus d'objets (manche à balai, brosse, etc.)[2] au lieu de nécessiter absolument un couteau de cuisine.
- Ouvrir des boîtes de conserve devient possible avec d'autres outils improvisés (couteau, tournevis, même cuillère) et plus seulement l'ouvre-boîte[2].
- Divers petits ajustements : certaines nourritures donnent un bonus de bonheur ajusté (ex: part de tarte +5 bonheur)[3], certains items cassés peuvent être réparés alors qu'ils ne pouvaient pas avant, etc.
- En somme, **Common Sense** corrige de nombreux petits détails frustrants de PZ et rend l'expérience plus fluide et logique[1].

## Where Am I?



Affiche en permanence **votre position actuelle** (ville/zone) à l'écran. Plus besoin d'ouvrir la carte et de zoomer pour savoir dans quel patelin vous vous trouvez : ce mod vous indique le nom de la ville/quartier, ce qui est très utile sur une carte moddée vaste avec des lieux inédits.

## Map Legend UI



Ajoute une **légende interactive sur la carte**. Avec tous les nouveaux symboles et annotations possibles, cette légende rappelle la signification de chaque icône de carte. Plus d'hésitation entre le symbole de tente vs de caravane : la légende complète est accessible en jeu, ce qui aide à tenir une carte propre et compréhensible.



## Map Symbol Size Slider Plus



Permet d'ajuster la **taille des symboles sur la carte** via un curseur. On peut ainsi agrandir les icônes pour mieux les voir ou au contraire les réduire pour éviter l'encombrement visuel. Ce « plus » offre un contrôle précis pour personnaliser votre carte à votre goût.

## Draw on Map



Comme son nom l'indique, ce mod autorise le joueur à **dessiner à main levée sur la carte**. En plus des symboles prédéfinis, vous pouvez tracer des lignes, encercler des zones, marquer un parcours ou écrire des notes directement sur la carte. Cela se fait avec des outils de dessin (couleurs, crayon) et rend la planification beaucoup plus expressive pour un groupe de survivants.

## Proximity Inventory



Ajoute une fenêtre d'inventaire de proximité affichant **tous les objets au sol autour de vous**. En vanilla, il faut cliquer sur chaque conteneur (sol, cadavre, étagère) individuellement. Avec ce mod, un seul panneau regroupe tout ce qui est à portée (par exemple : sol (5 objets), Zombie (2 objets), Table (3 objets)), vous permettant de tout fouiller d'un coup sans rien manquer. Un énorme gain de temps pour le loot !

## Reorder The Hotbar



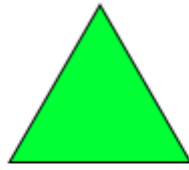
Permet de **réorganiser l'ordre des emplacements de ceinture à l'écran**. Vous pouvez glisser-déposer les items de la barre de ceinture pour changer leur position, ce qui aide à gérer l'ergonomie (mettre votre arme de mêlée toujours en première place par ex.). En jeu de base, l'ordre est figé par l'ordre d'équipement ; ce mod vous redonne le contrôle.

## Reorder Containers

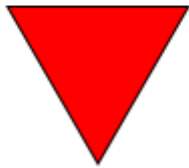


De même, ce mod **autorise à trier la liste des conteneurs affichés à droite de l'écran**. Vous pouvez par exemple remonter votre sac à dos en haut de la liste pour y accéder plus vite, ou grouper les conteneurs d'une pièce. C'est un petit plus qui rend la gestion d'inventaire moins chaotique lorsque vous avez de nombreux sacs, meubles et sols dans la zone.

**Simple Show XP**



**Simple Show XP**



**Affiche en temps réel les points d'expérience gagnés** dans vos compétences. Par exemple, scier une planche fera apparaître un petit « +XP Menuiserie » sur l'écran. Cela permet de visualiser sa progression au fil des actions sans devoir ouvrir le panneau des skills à chaque fois. Motivant et informatif, ce mod aide aussi à savoir quelles actions rapportent de l'XP dans quelle compétence.

## Descriptive Skill Tooltips



Améliore la description des compétences dans le menu. En survolant une skill, le tooltip affichera des explications claires sur ce qu'elle fait et ce qu'elle débloque, avec peut-être des valeurs chiffrées. Par exemple : « Cuisine – Réduit l'ennui/hunger des recettes, débloque recettes de pièges niveau 2 à 4, etc. ». Utile pour mieux comprendre l'impact de chaque niveau.

## More Description for Traits

FOR ALL PLAYERS

~~UNCLEAR~~  
TRAITS

Actual explanations  
of the effects. **42**

De même, ce mod détaille davantage les avantages et inconvénients des traits lors de la création de personnage. Chaque trait aura une explication précise de ses effets chiffrés (par ex. Athlète : +4 en Fitness, +3 en Course, -10% consommation d'endurance). Cela permet de faire un choix éclairé et de savoir exactement à quoi s'attendre, là où le jeu de base reste vague.



## Muties Context Menu Icons



Ajoute des **icônes colorées** dans le **menu contextuel du clic droit** pour certaines actions clés. Par exemple, l'action « Remplir bouteille » pourrait avoir une petite icône de goutte d'eau, « Manger » une icône de pomme, etc. Ça rend le menu plus visuel et permet de repérer d'un coup d'œil l'action souhaitée parmi de longues listes.

**Has Been Read**

**Has Been Read**



Marque les livres et magazines déjà lus d'une petite étiquette dans leur nom ou icône. Ainsi, quand vous tombez sur un magazine de carpenrie, vous saurez si votre personnage l'a déjà lu (et donc s'il en retirera encore un bonus XP ou non). Ce mod élimine le doute « est-ce que j'ai déjà lu ce Herboriste ou pas ? » et vous évite de transporter des doublons inutiles.

## Tidy Up Meister

### Tidy Up Meister



Automatise certaines actions d'équipement/déséquipement. Par exemple, si vous enlevez votre sac à dos pour dormir ou votre montre pour laver, Tidy Up Meister fera en sorte que votre personnage ré-équipe automatiquement ses objets une fois l'action terminée. Plus besoin de remettre manuellement votre chapeau après avoir mis un casque pour souder : le mod se souviendra de ce que vous portiez et le remettra en place. Très agréable pour ne pas perdre de temps ou oublier un équipement après une action contextuelle (comme couper du bois sans veste, etc.).

## KillCount (T-15 Killboard)



#	Name	Kills
1 ★	Joelle	8795
2 ★	andymd	4339
3 ★	Quark	3195
4	HL_rod	2816
5	Rebus	1872
6	Oliver Stone	1098
7	UndeadPip	1078
8	Karol	1033
9	Artem	858
10	QuinnCat	451
11	Robert	440
12	Frank	293

CLOSE

**PVE KILL RATING**

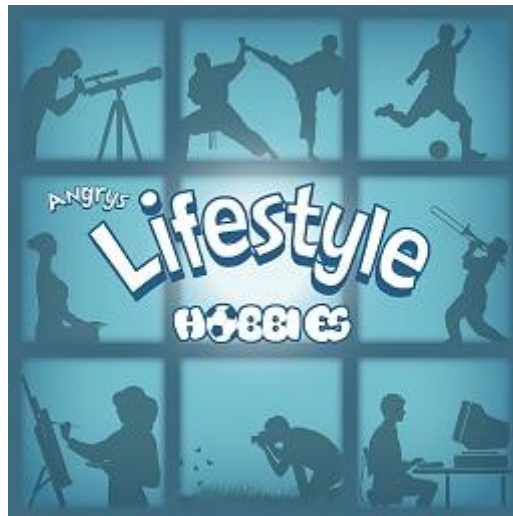
Ajoute un Killboard ou tableau des scores de zombicides sur le serveur. Ceci permet de consulter le nombre de zombies tués par chaque joueur, possiblement via une interface dédiée ou un affichage en jeu. C'est purement compétitif/indicatif – sur un serveur entre amis, on pourra se comparer amicalement à qui a le meilleur score de nettoyage de zombies.

## Better Radio



Améliore l'interface et l'utilisation des radios et talkies-walkies. Inspiré du mod Radio to Grid, Better Radio Mod propose par exemple un affichage plus clair des fréquences, la mémorisation des stations favorites, et l'ajout d'un grille-pain (interface en grille) pour passer d'une station à l'autre plus facilement. Cela rend l'écoute des communications plus agréable et moins laborieuse. Sur un serveur RP ou pour suivre les messages d'Emergency Broadcast, c'est un gros plus.

## Lifestyle: Hobbies



Un mod orienté loisirs et vie quotidienne qui introduit la possibilité de pratiquer des hobbies divers. Par exemple, Lifestyle permet de jouer des instruments de musique (guitare, piano...) directement en jeu, d'apprendre des loisirs comme la peinture, la couture avancée, la lecture de nouveaux livres de hobby, etc. C'est un mod plutôt fun/silly qui apporte un aspect Les Sims à Project Zomboid en ajoutant des activités annexes pour occuper vos soirées à la base. Jouer de la musique peut divertir le groupe (ou attirer des zombies si amplifié !), la couture de loisir pourrait créer de nouveaux vêtements cosmétiques, etc. Un bon moyen d'humaniser vos survivants en leur donnant des passe-temps.

## Serving Plates



Ajoute la vaisselle (assiettes de service) comme support de jeu : par exemple, il devient possible de poser ou de servir la nourriture sur des assiettes, ce qui améliore l'immersion en cuisine. (Ce mod est plutôt cosmétique/fonctionnel pour la préparation des repas.)

## Refillable Lighters



Ce mod ajoute une recette au jeu permettant de recharger des briquets vides avec une bouteille d'essence.

Lorsque le briquet est vide, il n'est pas retiré, mais remplacé par un briquet vide, utilisé dans la recette.

## Les Ambitions (Mod Lifestyle)

Les ambitions sont des objectifs à long terme que ton personnage peut poursuivre pour débloquent des bonus puissants.

Certaines sont accessibles dès le départ, d'autres nécessitent un certain niveau de compétence ou des conditions spécifiques.

⚠️ Désactiver une ambition réinitialise toujours sa progression.

*Merci à Eriengaal pour la collecte et mise en page des informations.*



### Maître des lames

**Disponible par défaut**

**Conditions :** Accumuler **40 000 XP** en armes à lames (courtes ou longues).

**Effet :** +15 % de vitesse d'attaque et de dégâts. Les armes à lames s'usent plus lentement.



### Inarrêtable



### Disponible par défaut

**Conditions :** Survivre et guérir de **10 fractures, 25 brûlures, 50 blessures profondes, 100 entailles, 200 égratignures** et **1 000 blessures au total**.

**Effet :** Petite chance quotidienne de guérir complètement d'une blessure (hors zombification). Les blessures guérissent plus vite.

---

### Le tueur de saleté

**Conditions :** Niveau 6 en **Nettoyage**, incompatible avec le trait *Négligent*.

**Obtention :** Réaliser un grand nombre de nettoyages (sols, toilettes, baignoires).

**Effet :** Accès à l'objet spécial **N3ttoit0p** une fois par jour pour nettoyer toute la zone. Les tâches ménagères sont deux fois plus rapides.

---

### Jury Rigger

**Conditions :** Niveau 6 en **Entretien**.

**Obtention :** Effectuer **1 000 réparations**.

**Effet :** La première réparation d'un objet ne compte pas ; ensuite, une réparation sur deux seulement.

---

### Commando

**Conditions :** Niveau 6 en **Visée**, incompatible avec *Le Professionnel*.

**Obtention :** Tuer **6 000 zombies** avec des fusils ou fusils à pompe.

**Effet :** +5 % de dégâts, moins de recul, visée plus rapide et usure réduite des armes longues.

---

### Le professionnel

**Conditions :** Niveau 6 en **Visée**, incompatible avec *Commando*.

**Obtention :** Tuer **6 000 zombies** avec des pistolets ou revolvers.

**Effet :** +25 % de dégâts furtifs, bonus de rechargement et de coups critiques, mais dégradation plus rapide des armes de poing.

---

### Seigneur de la mort

**Conditions :** Force 10 + une compétence de mêlée à 10.

**Obtention :** Tuer un grand nombre d'ennemis **avec des armes à deux mains** (hors lances).

**Effet :** Bonus de dégâts cumulatif (+2,5 % par kill récent, max 30 %), +10 % vitesse d'attaque, et gain d'endurance bonus avec ces armes.

---

### Rockstar

**Conditions** : Niveau 6 en **Musique**, incompatible avec *tone-deaf*.

**Obtention** : Apprendre **20 chansons de niveau maître** sur divers instruments.

**Effet** : Triple bonus d'XP en jouant et accès à de nouvelles musiques sur guitare électrique.

---

### Them's Good Eatin'

**Conditions** : Rester **extrêmement affamé 24 h** d'affilée.

**Obtention** : Manger de la **viande crue** à répétition.

**Effet** : Petite chance d'obtenir du **boudin** sur les zombies. Et... un nouvel ami dans vos intestins 🙄

---

### Porte-bonheur

**Conditions** : Trouver une **borne diseuse de bonne aventure** et obtenir plusieurs lectures positives.

**Effet** : Donne le trait *Chanceux*, retire *Malchanceux*, et augmente les chances favorables sur tous les événements aléatoires.

---

### Kentucky Explorer

**Disponible par défaut**

**Obtention** : Visiter **400 points d'intérêt** sur la carte.

**Effet** : Révèle la carte entière, les zombies ont plus de chances de drop des cartes annotées.

---

### Trailblazer

**Disponible par défaut**

**Obtention** : Marcher **1 000 000 de pas**.

**Effet** : Vitesse de déplacement accrue en extérieur, capacité de charge augmentée, ajoute le trait *Homme d'extérieur*.

---

### Axes to grind

**Conditions** : Niveau 4 en **Hache**.

**Obtention** : Couper **500 arbres**.

**Effet** : Haches plus durables, abattage plus rapide, fatigue réduite, plus de bûches générées.

---

### Collectionneur de peluches

### Disponible par défaut

**Obtention** : Rassembler diverses peluches (Big Spiffo, Boris The Badger, Jacques The Beaver, etc.).

**Effet** : Bonus de bonheur selon la variété. Interagir avec une peluche procure un grand bonheur.

---



### Louisville Slugger

**Conditions** : Niveau 6 en **armes contondantes longues**.

**Obtention** : Tuer **6 000 zombies** avec des battes de baseball.

**Effet** : +30 % de chance de faire tomber un zombie, +5 % de dégâts à une main, +15 % à deux mains.

---



### Maître du pinceau

**Disponible par défaut**

**Obtention** : Réaliser **30 peintures excellentes ou supérieures**.

**Effet** : Peintures plus rapides et capacité à estimer leur qualité finale.

---



### El Dorado

**Disponible par défaut**

**Obtention** : Trouver la **palette "L'extasie de l'or"**, posséder des bijoux et de la monnaie fréquemment.

**Effet** : Plus vous portez d'or, plus vos dégâts augmentent, mais le manque d'or provoque du stress.

Chances accrues de trouver de la monnaie sur les zombies.

---



### Terminator

**Disponible par défaut**

**Obtention** : Tuer **500 zombies** tout en étant **essoufflé extrême**.

**Effet** : Réduction des dégâts subis, meilleure résistance au feu, récupération d'endurance accélérée, saignement réduit.

---



### Peintre d'exception

**Disponible par défaut**

**Obtention** : Réaliser **9 œuvres d'art**.

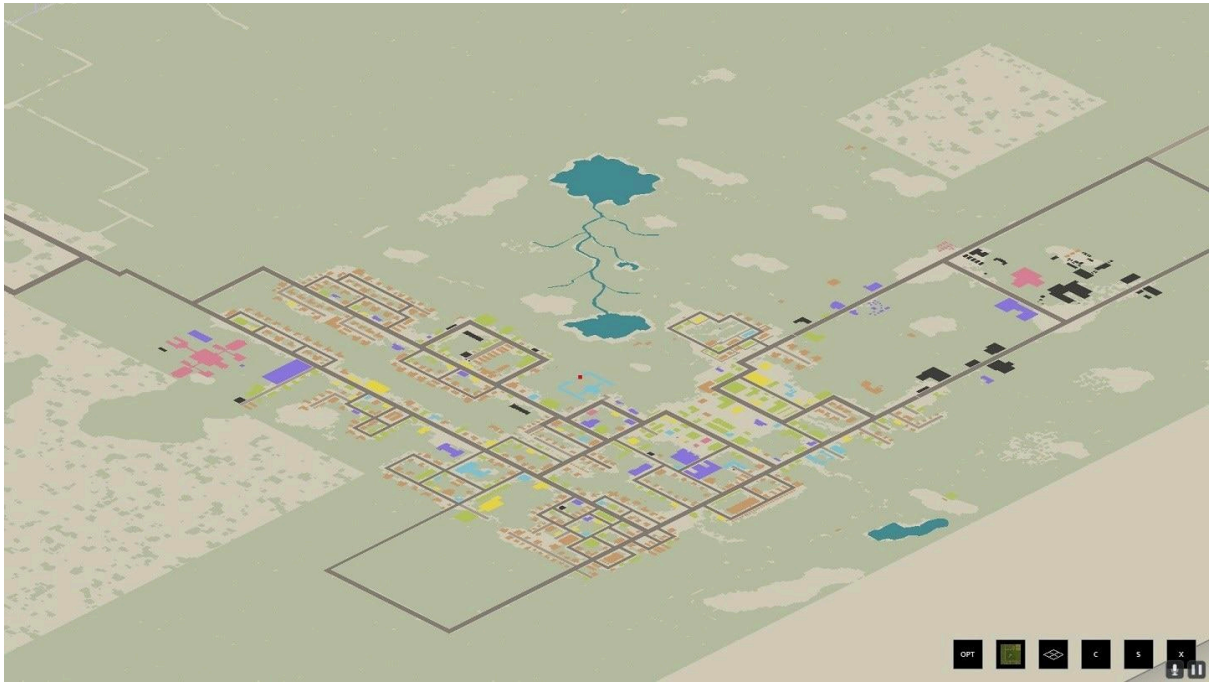
**Effet** : Peintures de meilleure qualité et plus de chances de produire une œuvre d'art.

# Liste des maps custom

## Ashenwood



# BedfordFalls



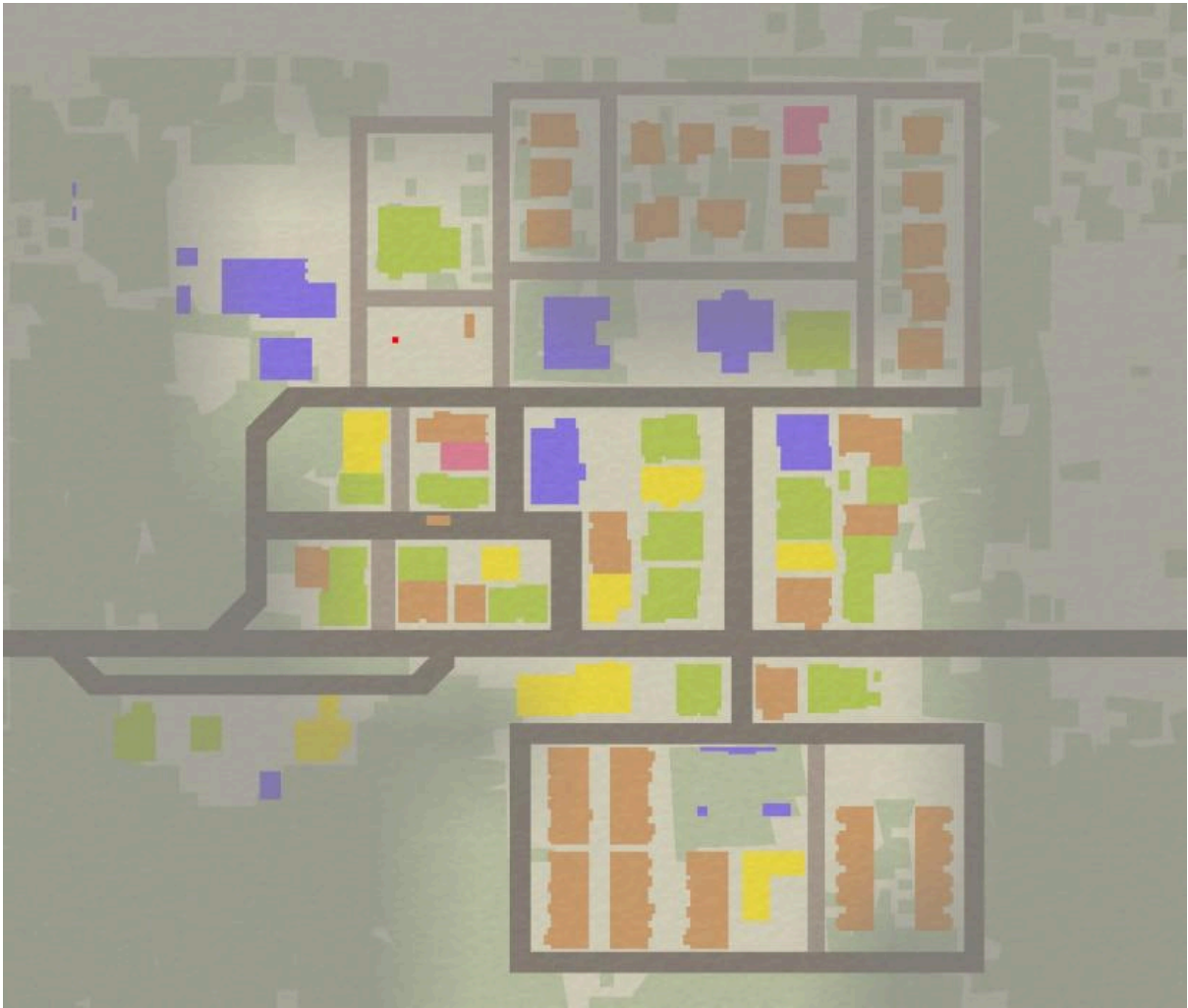
## Blackwood

# MAP LOCATION





# Chesttown



## Chinatown

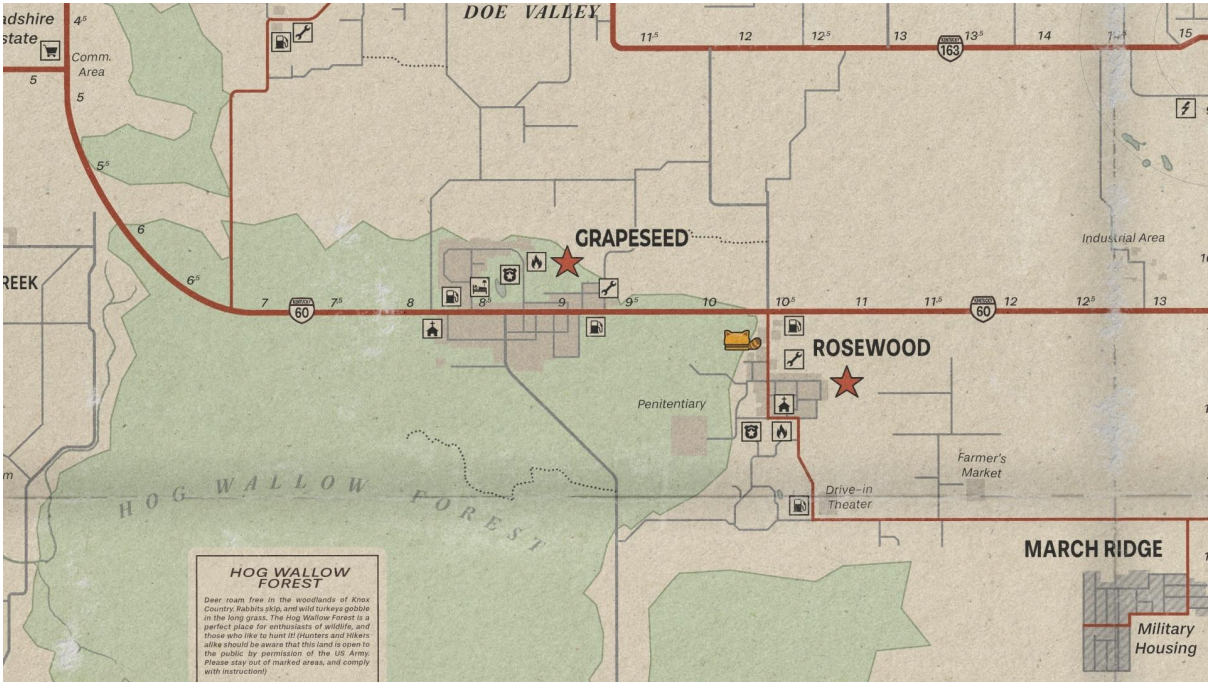




## Fort Rock Ridge



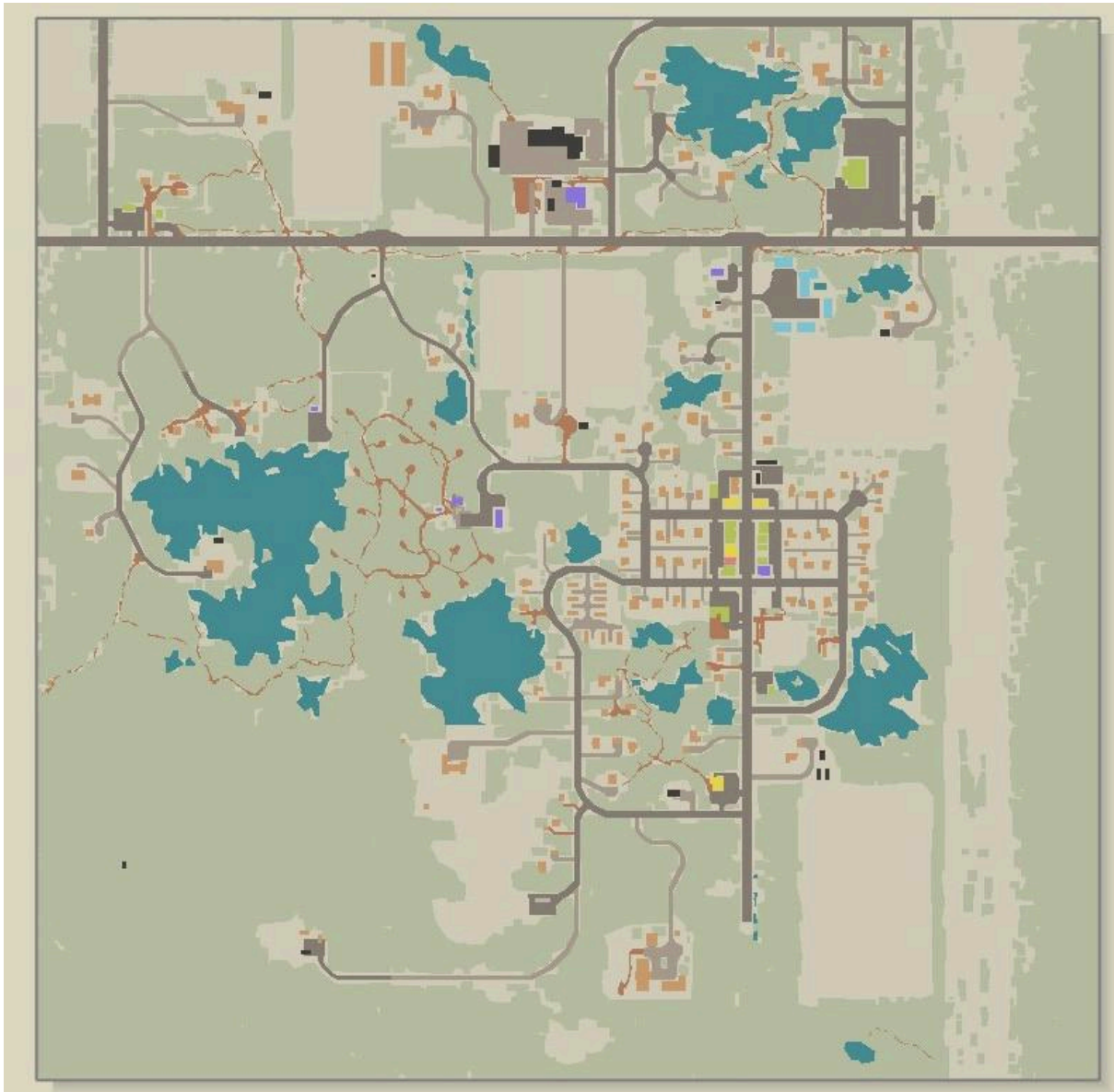
# Grapeseed



# Greenleaf

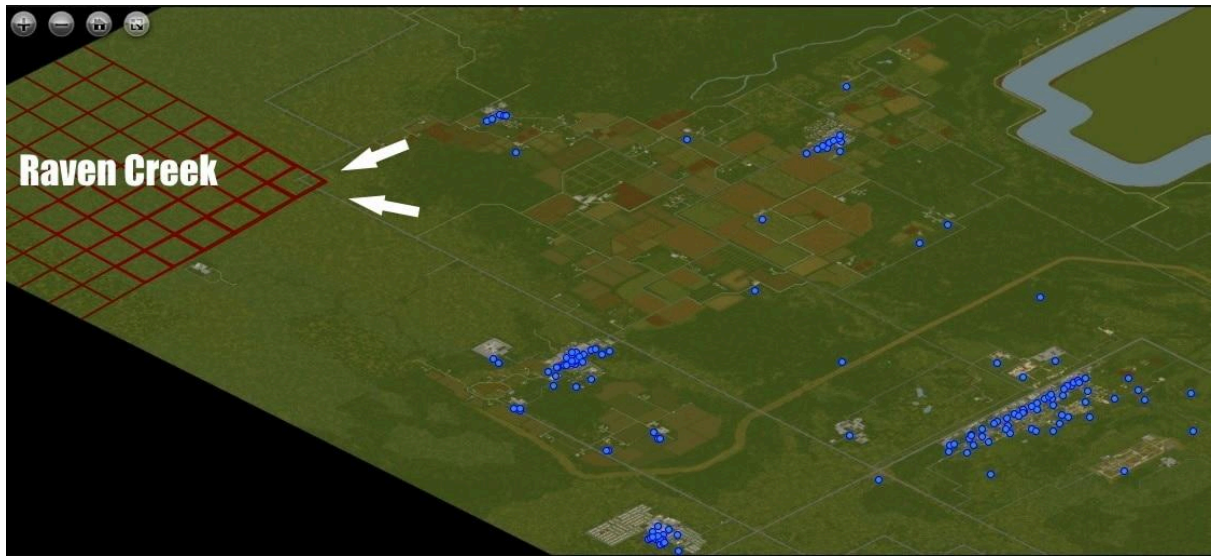


## Lake Ivy

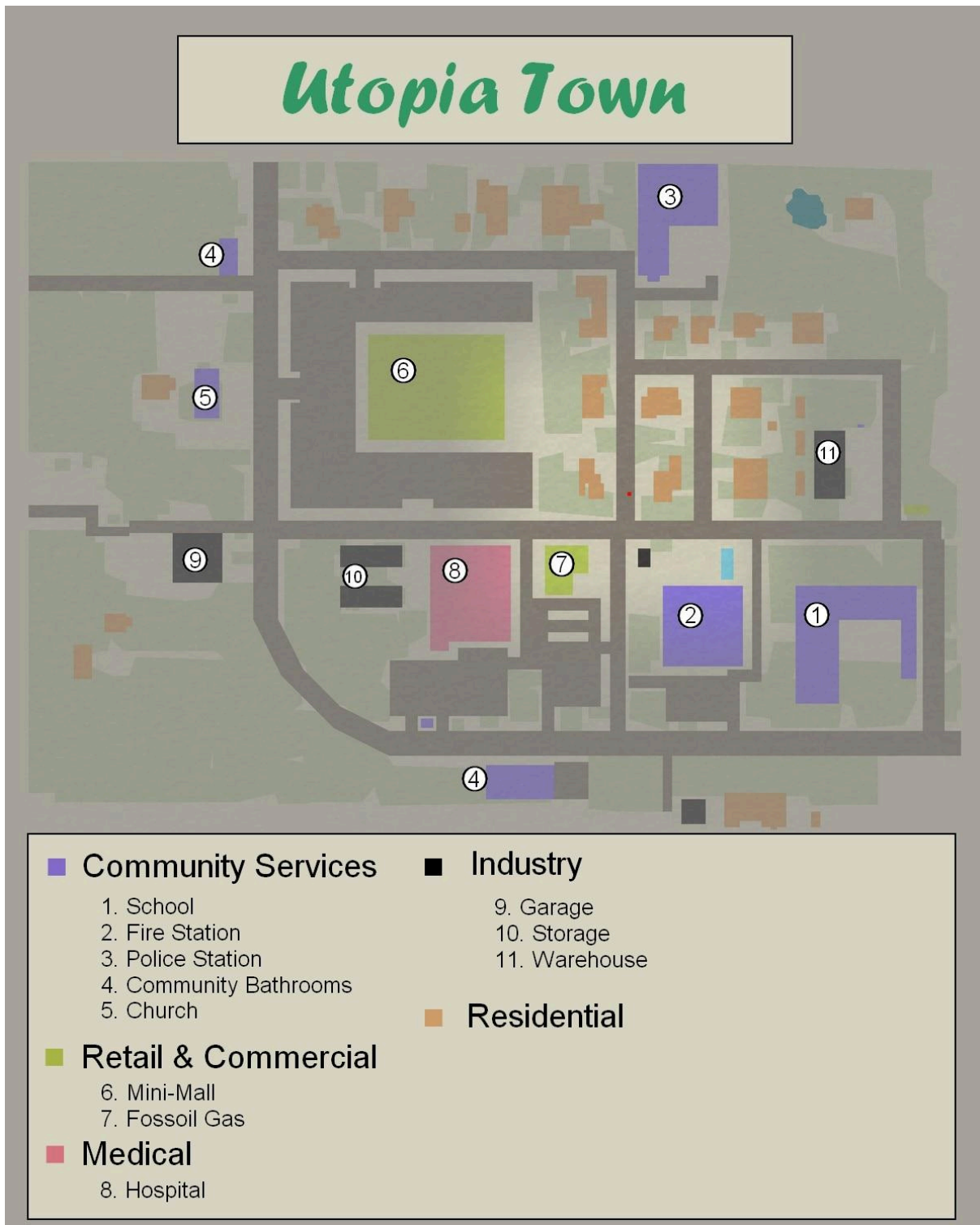




## Ravencreek



# Utopia



# **Mod Kavalash**

## **Le système d'économie & de Shops**

 [Guide Economie Kavalash](#)

## **Le système de pod de restauration**

 [Guide Kavalash - Pod Restauration](#)

## **Le système de claim de véhicules**

 [Guide Kavalash - Protection des Véhicules](#)

## **Le système de transformation de véhicules**

 [Guide Kavalash - Transformation de véhicule](#)

## Système de Katana Custom

Sur Kavalash, le katana n'est plus une simple arme unique comme dans le jeu de base. Un système complet d'évolution a été mis en place pour transformer cette arme iconique en un véritable objectif de late game.


Les joueurs peuvent désormais améliorer leur katana à travers plusieurs tiers de puissance :

Katana Tier 1 → Tier 2 → Tier 3 : chaque étape augmente sa durabilité, ses dégâts et son efficacité. Ces améliorations demandent des ressources rares et un certain investissement.

Une fois le Tier 3 atteint, il est possible de choisir une spécialisation parmi quatre styles uniques :

Style	Particularité principale
Habile	Léger, rapide, peut frapper plusieurs ennemis à la fois
Puissance	Lourd, très fort, inflige d'énormes dégâts de base
Critique	Dégâts moyens, mais haute chance de coup critique
Money	Statistiques équilibrées, faible chance de générer de l'argent à chaque coup

Chacun de ces modèles spécialisés peut ensuite être amélioré en Tier 2 puis Tier 3, pour atteindre des performances d'élite. Cela fait du katana une arme progressive, personnalisable et précieuse, conçue pour les survivants les plus expérimentés.

 Les améliorations sont volontairement coûteuses et exigeantes, mais elles permettent d'obtenir les meilleures armes de mêlée du serveur, avec un style adapté à votre façon de jouer.



## Le travail des bijoux

Sur Kavalash, un système complet de **travail des métaux précieux et des pierres** a été ajouté pour enrichir les possibilités de loot et de craft.

Les joueurs peuvent désormais **recupérer, démonter et transformer** les bijoux trouvés en explorant :


- Les **bijoux sertis** (bagues, colliers, boucles d'oreilles, etc.) peuvent être **démontés** pour en extraire les **pierres précieuses**.
- Ces pierres peuvent ensuite être **analysées**, puis **vendues** pour une somme variable selon leur rareté et leur qualité.

En parallèle, les **bijoux en or ou en argent** peuvent être **fondus** :

- La fonte permet d'obtenir des **pépites d'or ou d'argent**.
- En combinant plusieurs pépites et une **moule appropriée**, il est possible de créer de **véritables lingots**.

Ces lingots ont plusieurs utilités :

- Être **revendus** à bon prix ;
- Être **utilisés dans certains crafts avancés**, spécifiques à Kavalash.

 Ce système valorise le loot souvent négligé et donne une nouvelle dimension au **commerce de luxe** en pleine apocalypse.

## Le système de démontage de véhicules & recyclage

Sur Kavalash, un système complet de **démontage** a été mis en place pour permettre aux joueurs de participer activement au **renouvellement du parc automobile** du serveur.

- À l'aide d'un **chalumeau**, tout joueur peut **démonter n'importe quel véhicule abandonné** trouvé sur la carte.
- Une fois démonté, ce véhicule est **supprimé proprement**, et le serveur se charge automatiquement de faire apparaître **un nouveau véhicule ailleurs sur la carte**, assurant ainsi une rotation régulière et équilibrée des spawns.

Mais ce n'est pas tout :

- Le démontage permet également de **récupérer des plaques de carrosserie**.
- Ces plaques servent de **base pour un système de craft exclusif** : elles peuvent être **transformées et raffinées** au fil de plusieurs étapes pour créer des **plaques de carrosserie de luxe**, un objet extrêmement rare et **très rentable à la revente**.

💰 Ce système offre donc une véritable activité économique : **gagner de l'argent tout en aidant au renouvellement des véhicules du serveur**.

Il s'adresse autant aux bricoleurs qu'aux commerçants malins.